WWW.PIGGYBACK.COM

ROCKSTAR GAMES PRÉSENTE

RED DEAD REDEMPTION II

LE GUIDE OFFICIEL COMPLET

PRÉFACE

Avec *Red Dead Redemption 2*, nous avons voulu raconter une histoire inédite dans un monde inédit. Arthur Morgan, le personnage que vous incarnez, appartient à la bande de Van der Linde, un groupe de redoutables criminels en cavale dans l'Amérique de la fin du 19ème siècle. Dans la peau d'Arthur, vous allez faire l'expérience de chaque facette de la vie de hors-la-loi, qu'il s'agisse de braquer des banques et d'attaquer des trains, ou de nouer des relations avec vos camarades tandis que vous bataillez pour échapper aux griffes de la justice et à l'hypocrisie de la société moderne.

Nous avons travaillé en étroite collaboration avec la très talentueuse équipe de Piggyback pour faire de ce guide votre compagnon de route dans le monde de *Red Dead Redemption 2*, que vous partiez à l'aventure en solitaire ou avec la bande de Van der Linde.

Nous espérons sincèrement que vous apprécierez chaque moment passé dans l'univers du jeu.

Rockstar Games

SOMMAIRE

Une présentation des grands principes du jeu destinée à vous mettre le pied à l'étrier. Que vous ayez ou non arpenté l'ouest américain dans *Red Dead Redemption* premier du nom, vous gagnerez à lire ces pages avant de faire vos premiers pas.

PRINCIPES DU JEU 6

Affichage à l'écran 8
Commandes de base 9
Structure du jeu 11
Déplacements 13
Cartes & marqueurs 13
Sites & points d'intérêt 14
Attributs & jauges 16
Chevaux 18
Crime 19
Défis 21
Chasse 22
Pêche 23
Objets & artisanat 24

Ce chapitre vous accompagne à travers l'aventure principale, tout en révélant à quel moment se débloquent les nombreuses activités annexes auxquelles vous avez accès à chaque étape de votre progression.

MISSIONS 26

Introduction 28
Structure du chapitre 30
Objectifs de médaille 30
Trophées & Succès 31
Chapitre 01 31
Chapitre 02 38
Chapitre 03 54
Chapitre 04 72
Chapitre 05 86
Chapitre 06 94
Épilogue – Partie 1 114
Épilogue – Partie 2 122

Un guide approfondi des mécanismes essentiels du jeu et de toutes les possibilités et activités qui vous sont offertes lors de vos voyages.

EXPLORATION 132

Introduction 134
Chevaux 134
Voyages 142
Camp 143
Chasse 146
Pêche 163
Attributs 166
Honneur 169
Défis 171
Forces de l'ordre 174
Braquages 178
Chasse à la prime 184
Missions d'inconnus 186
As de la gâchette 192
Récupération de dettes 194
Chasse aux trésors 196
Objets de collection 199
Bandes rivales 218
Jeux d'argent 220
Rencontres fortuites 223
Personnages spéciaux 228

NOTE

Nous avons fait le maximum pour nous assurer de l'exactitude des informations contenues dans ce guide au moment de son impression. Toutefois, de futures mises à jour de *Red Dead Redemption 2* sont susceptibles d'apporter des changements (qu'il s'agisse d'équilibrage de gameplay ou d'ajouts dans le jeu) que nous ne sommes pas en mesure d'anticiper.

LES ONGLETS

Le système d'onglets situé sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide. Les chapitres et leurs différentes sections y apparaissent respectivement en haut et en bas.

ATLAS 236

Introduction 238
Légende des cartes 238
Utilisation de l'atlas 239
Index des cartes 240
Cartes 241

Un atlas exhaustif qui couvre chaque parcelle du monde du jeu et révèle l'emplacement de tous les objets et points d'intérêt que vous pouvez y découvrir.

ARMES 280

Attributs des armes 282
Dégradation des armes 283
Munitions & projectiles 284
Armuriers 286
Autres boutiques 287
Personnalisation des armes 288
Fiches des armes 292

Ce chapitre passe au crible les armes du jeu, ainsi que toutes les fonctionnalités qui leur sont associées, comme les attributs, l'entretien ou la personnalisation.

OBJETS 300

Consommables 302
Nécessaire & outils 312
Équipement 314
Objets de valeur 315
Documents 316
Artisanat 320
Cuisine 323
Marchands 324

Un catalogue complet de tous les objets que vous pouvez vous procurer, notamment par le biais de l'artisanat, avec les paramètres et conditions d'obtention de chacun d'entre eux.

SUPPLÉMENTS 330

Trophées & succès 332
Quête des 100% 334
Encyclopédie 334
Liste des activités 337
Lieux importants & cabanes 338
Objets uniques 340
Zones d'évènement 342
Piste empoisonnée 344
Secrets 346

Secrets en tous genres, trophées et succès, conseils pour atteindre un taux de progression de 100%... ces pages passent en revue des éléments particulièrement sensibles du jeu – à ne consulter de préférence qu'après avoir terminé l'aventure principale.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

PRINCIPES DU JEU

Ce chapitre présente les concepts clés de *Red Dead Redemption 2* ainsi que les principales commandes du jeu. Destiné à ceux qui découvrent la série autant qu'aux joueurs plus expérimentés, il vous aidera à partir du bon pied dans l'aventure.

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

La capture d'écran suivante vous présente une situation de jeu standard.

1 Réticule de visée : Un réticule blanc apparaît à l'écran quand vous avez une arme en main. Maintenez enfoncé L2/LT pour pointer votre arme vers ce point, et ajustez votre visée si nécessaire avec R. Le réticule s'affiche en rouge quand vous mettez en joue une cible potentielle ; pour un maximum d'efficacité, essayez de diriger vos tirs sur la tête de vos ennemis.

2 Munitions : La quantité de munitions en votre possession pour l'arme dégainée apparaît ici. Le nombre de balles restantes dans le chargeur est indiqué à gauche ; le nombre total de balles en réserve, à droite. Le type de munitions utilisé est représenté par un icone spécifique.

3 Jauges d'attribut : Ces jauges symbolisent les principaux attributs du personnage et de sa monture – de gauche à droite, la santé, l'énergie, le sang-froid, l'énergie du cheval et la santé du cheval. Rendez-vous à la page 16 pour connaître la signification de chacun de ces attributs.

4 Radar : Cette mini-carte affiche la carte des environs immédiats, ainsi que les emplacements des objectifs et autres points d'intérêt. Rendez-vous à la page 13 pour plus de détails sur cette fonctionnalité. Vous pouvez élargir la vue offerte par le radar ou le réduire à une simple boussole en maintenant ✪.

5 Informations contextuelles : Diverses informations sont susceptibles d'apparaître à l'écran, pour vous avertir par exemple que vous êtes recherché par les autorités, que vous avez obtenu une récompense ou reçu un nouvel objectif.

6 Interactions : Lorsque vous pouvez interagir avec votre environnement, une commande dédiée s'affiche ici. Validez-la pour effectuer l'action correspondante (il peut par exemple s'agir d'un objet ou d'un corps à ramasser, d'une porte à ouvrir, d'une option à sélectionner au cours d'une conversation…).

COMMANDES DE BASE

Cette section détaille les principales commandes du jeu ; n'hésitez pas à vous y référer durant les premiers moments de l'aventure si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire. Les joueurs qui ont arpenté l'ouest américain dans *Red Dead Redemption* premier du nom devraient rapidement retrouver leurs marques.

Beaucoup d'actions dans le jeu s'effectuent par le biais de commandes contextuelles, qui s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran au moment où elles deviennent disponibles.

★ LES DÉPLACEMENTS ★

Les commandes suivantes s'appliquent aussi bien quand vous vous déplacez à cheval qu'à pied.

★ L | **Marcher :** Inclinez L pour avancer au pas. Cette allure vous est imposée à l'intérieur de certains bâtiments et dans votre camp.

★ L + ⊗/A **(maintenu) | Courir :** Ce mode de déplacement s'impose dans la plupart des situations, d'autant plus qu'il ne consomme pas d'énergie. À cheval (ou quand vous conduisez un chariot), cette commande permet de conserver une allure rapide après une période de galop, et d'emboîter le pas à d'éventuels compagnons de chevauchée.

★ L + ⊗/A **(de façon répétée) | Sprinter :** Cette commande, qui permet de se déplacer à vitesse maximale, dépense de l'énergie. Réservez-la aux situations d'urgence, par exemple lorsque vous devez prendre en chasse un fugitif. À cheval, le coût en énergie devient nul pour peu que vous appuyiez sur la touche en cadence, au rythme de votre galop.

★ L3/🖐 + L | **Marcher accroupi :** Ce mode de déplacement est idéal lors des phases d'infiltration ou de chasse. Il offre un bon compromis entre discrétion et rapidité. Vous pouvez d'ailleurs accélérer l'allure en maintenant ⊗/A lorsque vous avancez dans cette position.

★ LE COMBAT ★

★ L1/LB | **Dégainer/ranger son arme :** Lorsque la situation tourne au vinaigre, tenez-vous prêt à faire parler la poudre en dégainant votre arme. A contrario, n'oubliez pas de la ranger dans son étui quand le danger est écarté : se promener sans raison avec une arme à la main peut donner lieu à de tragiques malentendus.

★ L2/LT **(maintenu) +** R2/RT | **Viser et tirer :** La plupart des armes du jeu s'utilisent de la même façon – levez votre arme en maintenant L2/LT, ajustez le tir à l'aide de R, puis ouvrez le feu avec R2/RT. Par défaut, vous verrouillez automatiquement la cible la plus proche située dans votre ligne de mire lorsque vous pointez votre arme. Avec ce système d'aide à la visée, le réticule est généralement positionné sur la poitrine de la victime : il vous suffit donc d'incliner R pendant une fraction de seconde dès que vous verrouillez un ennemi pour réaliser un tir à la tête quasi instantané – relâchez L2/LT, et vous êtes libre de répéter aussitôt la manœuvre aux dépens d'une nouvelle cible.

★ R2/RT | **Tirer sans viser :** Si vous ne maintenez pas L2/LT, votre personnage ouvre directement le feu en tenant son arme à hauteur de hanche, l'ennemi le plus proche dans votre ligne de mire étant automatiquement verrouillé. Cette commande peut s'avérer utile dans les situations où vous voulez prendre de vitesse une cible rapprochée.

★ L2/LT **(maintenu)+** R3/🖐 | **Sang-froid :** Lorsque vous activez le mode Sang-froid, l'action ralentit temporairement, ce qui vous donne un avantage décisif. Tôt dans l'aventure, vous débloquez la possibilité de « marquer » manuellement vos cibles en appuyant sur R1/RB tandis que vous les visez avec le réticule – pressez ensuite la détente avec R2/RT et votre personnage tirera en une fraction de seconde et avec une précision infaillible sur les cibles en question. La durée d'utilisation du mode Sang-froid est limitée, ce qui se traduit par la diminution progressive d'une jauge dédiée. Appuyez de nouveau sur R3/🖐 ou relâchez L2/LT pour désactiver la compétence.

★ R1/RB | **Se mettre à couvert / quitter un abri :** Mettez-vous à couvert derrière les éléments du décor lorsque vous souhaitez passer inaperçu lors d'une phase d'infiltration ou vous protéger des tirs adverses lors d'une fusillade. Une fois à couvert, déplacez-vous latéralement à l'aide de L, par exemple pour trouver une meilleure position de tir. Appuyez sur ▢/X tout en inclinant L dans la direction appropriée pour contourner un angle ou changer d'abri. Lorsque vous êtes à couvert, maintenez L2/LT pour épauler votre arme, et relâchez la touche dès que vous voulez vous remettre à l'abri.

★ ◎/B | **Recharger :** Vous rechargez automatiquement votre arme une fois que vous avez vidé un chargeur, mais la manœuvre dure quelques secondes pendant lesquelles vous êtes totalement vulnérable. Pour éviter que votre personnage effectue de lui-même cette opération au beau milieu d'une fusillade, prenez l'habitude de recharger manuellement dès que vous bénéficiez d'un instant de répit, et de préférence quand vous vous trouvez à couvert.

★ L2/LT **(maintenu) +** ▢/X | **Plonger :** Vous effectuez une roulade dans la direction spécifiée avec L quand vous activez cette commande – un mouvement utile pour échapper à un assaut imminent tel que la charge d'un prédateur.

★ ◎/B | **Attaque furtive :** Si vous parvenez à vous approcher incognito dans le dos d'un adversaire, vous pouvez le neutraliser en silence en le frappant par derrière. Notez que votre personnage tuera sa victime au lieu de l'assommer s'il est équipé d'une arme de mêlée comme un couteau.

★ ◎/B | **Combat de mêlée :** Lorsque vous vous battez à mains nues, appuyez de façon répétée sur la touche pour enchaîner les coups. Face aux adversaires les plus coriaces, vous devez privilégier la défense en contrant leurs assauts avec ▢/X avant de riposter. Vous pouvez également vous saisir d'un ennemi en appuyant sur △/Y, ce qui vous donne accès à diverses actions contextuelles.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

★ L'EXPLORATION ★

★ L3+R3/LT+RT | **Œil de lynx :** Cette compétence vous permet de déceler dans l'environnement différents points d'intérêt, tels que des empreintes ou des objets à ramasser. Vous pouvez concentrer votre attention sur les traces laissées par une proie en appuyant sur R1/RB, ce qui vous permet de continuer à les discerner pendant encore un moment même en retournant à votre état normal. Notez que l'œil de lynx se désactive automatiquement au bout de quelques secondes ; vous devez alors attendre un bref un délai avant de pouvoir le réutiliser.

★ L+□/X | **Sauter/enjamber/grimper :** Cette commande a différentes applications, qu'il s'agisse de s'élancer au-dessus d'un trou, de sauter dans un train en marche ou encore d'enjamber des petits obstacles comme les caisses ou les barrières. Vous pouvez également y recourir pour escalader certaines parois, comme un mur d'enceinte par exemple.

★ ✥ **(maintenu) | Sacoche :** Votre sacoche renferme l'essentiel des objets portés par votre personnage, notamment les remèdes qui régénèrent la santé et les documents en votre possession. La même commande vous donne accès à l'inventaire du cheval quand vous vous trouvez près de votre monture.

★ LISTE DES COMMANDES ★

Les tableaux suivants détaillent les fonctions par défaut des différentes touches de la manette.

COMMANDES GÉNÉRALES

COMMANDE	NOTES
L	Se déplacer
R	Déplacer la caméra
L3/LT	S'accroupir ; activer le mode Œil de lynx (appuyer en même temps sur R3/RT)
R3/RT	Ouvrir le menu de nettoyage d'une arme (avec celle-ci sélectionnée depuis la roue des armes) ; activer le mode Œil de lynx (appuyer en même temps sur L/LT) ; regarder derrière soir (maintenir)
X/A	Courir (maintenir) ; sprinter (appuyer de façon répétée) ; passer une cinématique (maintenir)
□/X	Enjamber, sauter ou escalader un obstacle ; ramasser un objet, fouiller un meuble (maintenir) ; avec la vue centrée sur un animal, attirer son attention
△/Y	Interagir avec l'environnement ; fouiller un corps ; dépecer un animal ; fermer les portes et tiroirs ouverts durant une fouille ; se reposer sur place (maintenir)
L1/LB	Ouvrir l'inventaire du personnage (maintenir) ; dégainer ou rengainer son arme (appuyer)
R1/RB	Se mettre à couvert / quitter un abri ; alterner entre différents points d'interaction ; avec la vue centrée sur un animal, étudier celui-ci (maintenir), puis cacher ou afficher ses informations
L2/LT	Afficher les options d'une conversation interactive (maintenir)
R2/RT	Dégainer son arme ; ouvrir le feu
✥	Ouvrir la sacoche (maintenir) ou l'inventaire du cheval quand vous vous tenez près de votre monture
✥	Afficher le journal (appuyer) ; ouvrir le carnet (maintenir)
✥	Siffler
✥	Afficher votre objectif du moment, votre niveau d'honneur et des informations sur votre environnement ; élargir la vue sur le radar ; changer le type de radar (maintenir)
▭/▭	Changer de perspective ; activer la vue cinéma (maintenir)
OPTIONS/≡	Afficher le menu de pause ; ouvrir la carte (maintenir)

COMMANDES LIÉES AU CHEVAL

COMMANDE	NOTES
L	Se déplacer
L3/LT	A cheval, caresser sa monture (maintenir)
X/A	A cheval, partir au galop (appuyer à plusieurs reprises) ; suivre un compagnon en avançant à son allure (maintenir) ; en file indienne, avancer d'une place (appuyer à deux reprises et incliner L vers l'avant)
□/X	Sauter à cheval ; à pied, avec la vue centrée sur un cheval, calmer celui-ci en le caressant
△/Y	Monter à cheval / mettre pied à terre ; à cheval, attacher celui-ci (maintenir) ; à pied et avec la vue centrée sur un cheval, guider celui-ci
○/B	Depuis sa monture, donner un coup de pied sur le côté ; à pied, cesser de guider un cheval
L1/LB	A cheval (ou à pied près de celui-ci), afficher l'inventaire des armes rangées dans la selle (maintenir la touche)
R1/RB	Ralentir ; reculer si le cheval est immobile ; en file indienne, reculer d'une place (appuyer à deux reprises et incliner L vers l'arrière)
L2/LT	A pied, centrer la vue sur un cheval proche (maintenir)
✥	Avec la vue centrée sur sa monture, la brosser
✥	Depuis la selle ou à pied près de sa monture, afficher l'inventaire du cheval (maintenir) ; avec la vue centrée sur son cheval, le nourrir
✥	Siffler/Appeler son cheval

COMMANDES LIÉES AU COMBAT

COMMANDE	NOTES
L	Depuis un abri, incliner le stick pour regarder devant
R	Ajuster la position du réticule de visée
□/X	Alors que vous visez, effectuer une roulade ; lors d'un combat au corps à corps, bloquer un assaut adverse ; à couvert, passer à un abri voisin
○/B	Recharger son arme ; frapper avec les poings, une arme de mêlée ou la crosse d'un pistolet
△/Y	Lors d'un combat à mains nues, empoigner son adversaire.
R3/RT	En visant, activer le mode Sang-froid
L1/LB	Maintenir pour ouvrir la roue des armes, puis relâcher pour s'équiper de l'arme sélectionnée à l'aide de R ; dégainer / rengainer son arme
R1/RB	Se mettre à couvert / quitter son abri
L2/LT	Viser avec l'arme actuellement équipée (maintenir)
R2/RT	Ouvrir le feu (à l'aveuglette ou après avoir visé en maintenant L2/LT)
✥	En visant, centrer la caméra alternativement au-dessus des épaules gauche et droite
✥	En visant, pointer son arme vers le ciel pour effectuer un tir de semonce

COMMANDES LIÉES AUX MENUS

COMMANDE	NOTES
L & ✥	Naviguer dans les menus et sur la carte principale ; dans la roue des armes, changer de type de munitions
L3/LT	Sur la carte, placer/retirer une balise
R	Sélectionner un objet dans les roues ; sur la carte, régler le niveau de grossissement
X/A	Confirmer un choix dans les menus ; placer/retirer un repère sur la carte
○/B	Annuler une sélection / revenir en arrière
□/X	Sur la carte, afficher la légende
L1/LB	Changer d'onglet dans les menus
R1/RB	Changer d'onglet dans les menus
L2/LT	Dans les roues, passer d'un élément à un autre au sein de la catégorie sélectionnée ; sur la carte, réduire le niveau de zoom
R2/RT	Dans les roues, passer d'un élément à un autre au sein de la catégorie sélectionnée ; sur la carte, augmenter le niveau de zoom

STRUCTURE DU JEU

À l'instar de son prédécesseur, *Red Dead Redemption 2* propose une aventure non-linéaire, dans un vaste monde ouvert qui regorge d'opportunités en tous genres.

Entre deux missions, vous êtes libre de parcourir tous les recoins de la carte et de vous adonner à de multiples activités. Avec ses lieux à l'ambiance unique, ses panoramas spectaculaires et ses ressources abondantes, votre environnement vous invite en permanence à l'exploration et au voyage. Lorsque vous avez provisoirement étanché votre soif de découverte, vous pouvez retourner dans votre campement pour échanger avec vos compagnons et vous reposer avant d'entreprendre la prochaine étape de l'aventure.

Même si vous n'avez pas l'habitude des jeux en monde ouvert, vous devriez trouver vos marques très rapidement. Les possibilités que vous offre le jeu sont innombrables, et vous avez carte blanche quant à la manière de procéder : libre à vous d'expérimenter de nouvelles approches ou de vous perdre dans l'immensité de la carte.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

★ MISSIONS ★

Dans les missions principales de *Red Dead Redemption 2*, vous êtes généralement accompagné d'autres membres de la bande de hors-la-loi à laquelle appartient le personnage que vous incarnez. Elles sont autant d'étapes que vous devez franchir pour dérouler le fil du récit.

Lorsqu'une nouvelle mission est disponible, un repère correspondant apparaît sur la carte et sur le radar. Rendez-vous à l'endroit indiqué et parlez à l'individu dont les initiales figurent dans l'icone pour démarrer la mission en question.

L'histoire du jeu est divisée en plusieurs chapitres, chacun comptant un certain nombre de missions qui se débloquent progressivement au fil de votre progression. Les conditions précises que vous devez remplir pour accéder à chacune d'entre elles sont détaillées dans le chapitre Missions du guide.

À l'issue d'une mission, vous recevez une médaille qui évalue votre performance. La qualité de votre récompense dépend du nombre d'objectifs secondaires que vous avez remplis. Initialement cachés, ces objectifs ne sont révélés dans les menus qu'après la fin de la mission en question. Ils vous mettent généralement à l'épreuve de différentes manières, en vous demandant par exemple d'accomplir une tâche en un temps limité ou d'atteindre un certain degré de précision au tir.

Rien ne vous oblige à vous préoccuper de ces défis facultatifs lorsque vous participez à une mission pour la première fois. Profitez du jeu tel que vous le découvrez et comme vous l'entendez, en prenant le temps de vous familiariser avec ses fonctionnalités et d'explorer votre environnement.

Une fois que vous aurez accumulé suffisamment d'expérience, vous pourrez tenter d'obtenir les plus hautes distinctions en rejouant les missions via l'option Progression ➤ Histoire du menu de pause.

SAUVEGARDER

Red Dead Redemption 2 enregistre automatiquement votre progression à intervalles réguliers, notamment chaque fois que vous dormez dans votre campement ou dans un lit.

Vous pouvez également enregistrer manuellement vos progrès et créer de nouveaux fichiers de sauvegarde via l'option Histoire du menu de pause (OPTIONS/≡) – notez toutefois que cette fonctionnalité est indisponible pendant les missions ou lors de certains évènements particuliers.

★ EXPLORATION LIBRE ★

Quand vous n'êtes pas engagé dans une mission, vous êtes libre de vous promener sur la carte pour explorer votre environnement. Rien ne vous interdit de vous concentrer uniquement sur les objectifs principaux en vue de terminer l'aventure au plus vite si vous le souhaitez. Pour autant, ce que propose le jeu va bien au-delà.

Que vous déambuliez au hasard ou que vous voyagiez vers une destination précise, chaque excursion réserve son lot de surprises et de découvertes. Rencontres inopinées avec hors-la-loi et représentants de l'ordre, interactions avec la faune et la flore, sans parler du simple fait de partir à la découverte des panoramas spectaculaires offerts par votre environnement… autant de raisons de se perdre volontairement dans les paysages sauvages de l'Amérique à la fin du 19ème siècle.

★ ACTIVITÉS EN TOUS GENRES ★

Parallèlement aux missions principales, vous avez également accès à une multitude d'activités diverses et variées, qu'il s'agisse de mini-jeux ou de tâches spécifiques, comme arrêter un criminel recherché ou apporter un objet à un individu donné.

Ces activités ne présentent généralement pas de difficulté particulière en elles-mêmes. En revanche, un critère important à prendre en compte est celui des distances. La meilleure façon d'optimiser ses déplacements dans un monde aussi vaste consiste à accomplir en priorité les tâches qui se déroulent à proximité de votre position ou sur le chemin de votre prochaine destination. Procéder ainsi vous aidera à rentabiliser vos allées et venues.

DIFFICULTÉ & ACCESSIBILITÉ

Red Dead Redemption 2 propose différentes options qui permettent d'ajuster le niveau de difficulté du jeu en fonction de vos attentes et de vos aptitudes.

Changer de perspective : L'angle de vue par rapport à votre avatar a une incidence directe sur la difficulté du jeu. Vous pouvez alterner entre quatre perspectives différentes en appuyant sur ▬/◉ : plus la caméra s'éloigne du personnage, plus il est facile de se repérer et d'identifier les potentielles menaces alentour ; réciproquement, la vue à la première personne vous complique la tâche, même si elle vous fait gagner en immersion.

Verrouillage de la visée : Disponible via le menu de pause (Paramètres ➤ Commandes), cette option vous permet d'ajuster le niveau d'aide à la visée dont vous bénéficiez lors des combats. Avec une visée assistée « large », vous pointez automatiquement votre arme sur l'ennemi le plus proche quand vous appuyez sur L2/LT, même s'il très éloigné de l'axe de la caméra ; à l'inverse, vous devez préalablement aligner la caméra à proximité de votre cible pour que le verrouillage automatique fonctionne avec une visée assistée « étroite ». Notez que vous pouvez entièrement désactiver le système de verrouillage en choisissant le réglage Visée libre.

Tapotage assisté : Au cours de l'aventure, il vous sera parfois demandé d'appuyer de façon répétée sur une touche afin de réaliser en urgence une action spécifique – comme par exemple retenir un personnage sur le point de tomber. Ce réglage permet de réduire le nombre de répétitions nécessaire pour réussir de telles séquences interactives ; vous pouvez même choisir de simplement maintenir la touche au lieu d'avoir à la marteler.

Passer à l'étape suivante : Si vous échouez trois fois d'affilée lors d'une séquence de gameplay spécifique, le jeu vous offre la possibilité de continuer l'aventure malgré tout, en passant directement à l'étape suivante. Réfléchissez à deux fois avant d'opter pour cette solution radicale. En général, le passage sauté ne représente guère plus d'une minute de jeu, mais il existe des exceptions.

OPTIMISER SES DÉPLACEMENTS

Il existe plusieurs solutions qui permettent d'abréger la durée de vos voyages et de faciliter les allées et venues dans le monde du jeu.

★ PLANIFIER SON ITINÉRAIRE ★

Vous avez tout intérêt à consulter la carte du jeu avant de vous embarquer dans un long périple. Un simple coup d'œil peut suffire à vous faire économiser de précieuses minutes.

Lorsque vous êtes à cheval et que vous devez vous rendre dans le cadre d'une mission dans un endroit que vous avez déjà visité, le jeu dessine automatiquement un itinéraire à suivre. Un itinéraire recommandé apparaît également (même si vous êtes à pied) quand vous placez un repère manuel sur la carte. Le chemin ainsi proposé vous conduira à bon port, mais il n'est pas toujours le plus rapide : un rapide examen de la carte peut vous permettre d'identifier d'éventuels raccourcis susceptibles de vous faire gagner du temps, comme par exemple un défilé à travers une zone montagneuse ou tout simplement une chevauchée à travers champs plutôt que le long de chemins.

Un facteur important à considérer est la nature topographique de la carte : les reliefs et dénivelés y sont indiqués par le biais de courbes de niveau. Chacune de ces lignes relie les points de l'environnement situés à la même altitude ; plus les lignes sont rapprochées, plus la pente est raide.

Si par exemple vous devez traverser une vaste étendue désertique, vous pourrez rejoindre directement votre objectif en suivant une trajectoire rectiligne. En revanche, si vous vous trouvez dans un paysage montagneux, il vous faudra étudier attentivement la carte pour choisir le meilleur itinéraire. L'examen du relief permet également de repérer les lieux surélevés susceptibles de vous offrir une vue privilégiée sur les positions des ennemis.

★ LE VOYAGE RAPIDE ★

En améliorant le camp de la bande par le biais du registre (voir page 143), vous pouvez débloquer une carte spéciale qui apparaît dans vos quartiers près de votre lit. Examinez-la en appuyant sur Ⓐ/Ⓥ pour accéder au menu de voyage rapide : sélectionnez un des lieux proposés et vous y serez téléporté après une courte scène.

Rapidement au cours de l'aventure, vous débloquerez également la possibilité de voyager à bord de trains ou de diligences, qui vous donnent accès à un ensemble de destinations parmi celles que vous avez déjà visitées. Ces fonctions facilitent les longs déplacements à travers le continent ; elles sont particulièrement utiles lorsque vous vous adonnez à des activités chronophages telles que la chasse aux trésors et la collecte de ressources.

CARTES & MARQUEURS

★ LA CARTE ★

Vous pouvez accéder à la carte principale à tout instant en maintenant OPTIONS/☰ ; il est également possible de l'ouvrir depuis le menu de pause en appuyant sur cette même touche.

Votre position y est représentée par une petite épingle dont l'orientation correspond à celle du personnage (◎). Servez-vous de Ⓛ pour déplacer le curseur, et de Ⓡ (ou L2/R2 et LT/RT) pour régler le niveau de grossissement. Vous avez la possibilité de déposer deux sortes d'icones manuels sur la carte : des « balises » (Ⓛ/📍), qui font office de pense-bête, et un « repère » (Ⓧ/Ⓐ) qui fait apparaître un itinéraire recommandé entre cette destination et votre emplacement actuel. Enfin, appuyez sur ▢/Ⓧ pour afficher la légende des icones de la carte.

La carte du jeu est initialement voilée ; vous révélerez progressivement son contenu en explorant de nouveaux territoires. Les noms et icones des lieux importants, ainsi que les habitats des animaux, s'y ajoutent également à mesure que vous les découvrez.

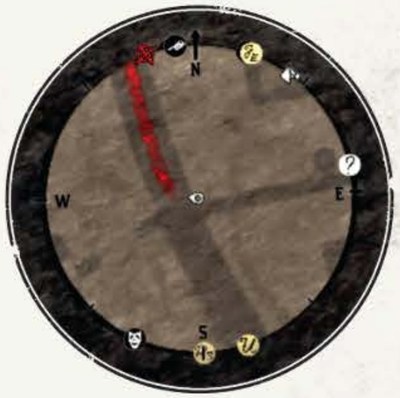
★ LE RADAR ★

La mini-carte fournit le plan des environs immédiats. Les quatre lettres placées en bordure de l'affichage indiquent les directions cardinales (**N**ord, **E**st, **S**ud, **O**uest). Les autres icones sont identiques à ceux utilisés sur la carte principale.

La plupart de ces symboles disparaissent quand ils sortent de la zone incluse dans la mini-carte. Les objectifs de mission, les marqueurs manuels et l'icone du cheval restent en revanche affichés en permanence : ils glissent sur le pourtour de la mini-carte lorsque les destinations correspondantes sont situées au-delà de son périmètre.

Les individus avec lesquels vous entrez en conflit armé sont représentés sur le radar par des points rouges ; les hommes de loi y sont symbolisés par un icone spécifique lors des phases de combat ou de poursuite active. Lorsque vos ennemis se trouvent en dehors du secteur de la mini-carte, un indicateur de menace de couleur rouge placé en bordure de l'affichage trahit leur position approximative.

Dans le cadre de certaines missions, il vous faudra parfois fouiller des secteurs spécifiques – généralement pour trouver un individu ou un objet. Le périmètre de ces zones de recherche est dessiné en jaune ou en blanc sur les cartes du jeu. Notez que vous pouvez élargir la vue offerte par le radar ou le transformer en une simple boussole en maintenant ✥.



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

★ LES ICONES MANUELS ★

L'itinéraire qui se dessine sur la carte quand vous placez un repère avec ⊗/Ⓐ s'affiche directement sur le radar, ce qui en fait un formidable outil d'aide à la navigation. Les balises (Ⓑ/Ⓣ) constituent quant à elles un excellent moyen de se rappeler où se situent certains lieux marquants que vous avez pu croiser sur votre route. Notez que vous pouvez effacer ces icones en rappuyant sur les mêmes touches.

LÉGENDE DES CARTES

SYMBOLE	SIGNIFICATION
	Votre personnage
	Votre cheval / Monture temporaire
	Balise
	Repère
	Ennemi
	Corps
	Début de mission
	Inconnu
	Campement (dans la nature)
	Camp de la bande

SYMBOLE	SIGNIFICATION
	Barbier
	Boucher
	Médecin
	Magasin
	Armurier
	Hôtel
	Vendeur de journaux
	Bureau de poste
	Saloon
	Spectacle

SYMBOLE	SIGNIFICATION
	Ecurie
	Diligence
	Gare
	Tailleur
	Trappeur
	Magasin de pêche
	Jeu du couteau
	Poker
	Blackjack
	Dominos

SITES & POINTS D'INTÉRÊT

Le monde de *Red Dead Redemption 2* regorge d'opportunités. Cette section introduit les principaux points d'intérêt que vous rencontrerez au cours des premières heures de jeu.

Les services et commerces disponibles dans les villes ne sont pas toujours accessibles, comme l'explique le tableau suivant. Le cas échéant, leur icone est affiché en gris. Notez que la plupart des commerces vous ferment leurs portes lorsque vous êtes recherché par les autorités.

STATUTS POSSIBLES

ICONE	SIGNIFICATION
	Le service (ici, un magasin) est accessible.
	Le service est actuellement fermé. Revenez pendant les heures d'ouverture pour y accéder.
	Le service est indisponible, soit parce que vous êtes actuellement recherché par les autorités, soit parce que vous devez préalablement le débloquer en progressant dans l'aventure.
	Quelque chose vous attend dans le service – comme une nouvelle interaction.

★ LE CAMP DE LA BANDE ★

Les membres de la bande de Van der Linde vivent dans un camp qui fait office de quartier général.

Vos acolytes sont parfois identifiés sur les cartes par des icones dans lesquels figurent leurs initiales. Ceux-ci correspondent aux points de départ de nouvelles missions – le cas échéant, rendez-leur visite afin de continuer à dérouler le fil du récit. Même quand ils n'ont pas de mission à vous confier, les membres de la bande vous réservent régulièrement des anecdotes ou des aventures diverses à partager ; chacun d'entre eux fait l'objet d'une mise en scène travaillée qui participe à vous immerger dans la vie du camp.

Vous avez la possibilité d'améliorer le camp en interagissant avec le registre situé aux abords de la tente de Dutch (notez que cette fonctionnalité ne devient disponible qu'après avoir rempli une mission confiée par Leopold Strauss au début de l'aventure). Ces aménagements, relativement onéreux, sont financés avec l'argent que vous versez dans la cagnotte posée près du registre. Parmi les nombreux investissements possibles, vous pouvez par exemple améliorer la qualité des marchandises disponibles dans le camp ou débloquer la fonction de voyage rapide.

LÉGENDE DES CARTES

ICONE	SIGNIFICATION
	Votre tente, où vous pouvez entre autres vous raser, changer de tenue et dormir.
	Pearson, le cuisinier du campement. Apportez-lui du gibier pour qu'il prépare des ragoûts plus nourrissants et pour qu'il améliore votre équipement, en fabriquant par exemple des sacoches dotées d'une plus grande contenance.
	Le chariot de Pearson, dans lequel vous trouverez des provisions.
	Le chariot d'Arthur, qui sert de dépôt d'armes et de munitions.
	Le chariot de Strauss, où se trouvent les objets de soin.
	Ragoût du camp.
	Les corvées sont des tâches relativement simples que vous pouvez accomplir pour participer à la vie du camp.
	Interagissez avec le registre lorsque vous voulez acheter des améliorations pour le campement. Celles-ci sont financées par le biais de la cagnotte, qui se trouve près du registre et que vous pouvez alimenter avec vos propres deniers.
	Vos économies personnelles.

★ LES VILLES ★

Le monde de *RDR2* compte plusieurs bourgades de taille plus ou moins importante dans lesquelles vous trouverez toutes sortes de fonctionnalités. Certains commerces sont initialement indisponibles : vous devez remplir des missions spécifiques durant les premiers chapitres de l'aventure afin de les débloquer.

LÉGENDE DES CARTES

ICONE	SIGNIFICATION
	Les **villes** concentrent un grand nombre de points d'intérêt, qu'il s'agisse de magasins ou de personnages avec lesquels interagir. Parmi eux figurent des « inconnus », des individus marqués par des points d'interrogation susceptibles de vous confier des missions au long cours.
	Quand vous faites l'objet d'une prime, vous avez plus de chances de passer inaperçu si vous changez de coupe de cheveux ou que vous vous faites tailler la barbe en vous rendant chez un **barbier**.
	Les **bouchers** vendent et achètent des parties ou carcasses d'animaux. Conservez les pièces rares au lieu de les vendre : elles entrent dans la composition de nombreuses recettes d'artisanat.
	Les **médecins** proposent des fortifiants et des stimulants qui servent à régénérer les jauges d'attribut.
	Les **magasins généraux** vendent différents types de marchandises, depuis des provisions aux vêtements en passant par du matériel de pêche et de chasse.
	Les **armuriers** sont spécialisés dans le commerce d'armes et de munitions.
	Les **recéleurs** vendent des produits illégaux comme de la dynamite et de l'alcool de contrebande. Ils proposent également des objets rares comme les talismans et les amulettes.
	Rendez-vous dans un **hôtel** lorsque vous souhaitez dormir (pour régénérer les jauges et noyaux d'attribut) et prendre un bain (pour vous nettoyer et restaurer les noyaux d'attribut). Vous pouvez également vous changer en interagissant avec la garde-robe.
	Vous avez la possibilité d'acheter des **journaux** pour vous tenir au courant des dernières actualités.
	Rendez-vous dans un **studio de photographie** si vous voulez vous faire tirer le portrait.
	Les **bureaux de poste** se trouvent généralement dans les gares ; ils servent à envoyer et recevoir du courrier, mais aussi à payer les éventuelles primes mises sur votre tête.
	Vous pouvez consommer de l'alcool et manger des plats nourrissants dans les **saloons**.
	Des **spectacles** sont régulièrement joués dans de petits théâtres.
	Vous pouvez acheter et vendre des chevaux, personnaliser leur apparence et améliorer leur équipement en vous rendant dans une **écurie**.
	Prenez le **train** dans une gare ou montez dans une **diligence** pour voyager rapidement d'une région à une autre.
	Les **tailleurs** et le **trappeur** vous donnent accès à de nouvelles tenues.
	Jeu du couteau, poker, blackjack et dominos sont les différents **jeux d'argent** auxquels vous pouvez vous adonner en ville.

★ LES GRANDS ESPACES ★

Red Dead Redemption 2 retranscrit avec fidélité la diversité des paysages naturels de l'Amérique de la fin du 19ème siècle. Montagnes rocheuses, grandes plaines, marécages, rivières, lacs, déserts – autant de territoires parfois inhospitaliers dans lesquels la faune et la flore occupent une place importante.

Des petits rongeurs aux ours les plus féroces, vous rencontrerez une large variété d'animaux lors de vos expéditions. Chaque espèce vit dans son habitat naturel, où vous pouvez la chasser pour vous procurer de précieuses ressources – vous en saurez plus sur cette activité en lisant la section qui lui est consacrée plus loin dans ce chapitre (voir page 22).

De la même façon, différentes sortes de poissons vivent dans les rivières et les lacs. Vous êtes libre de les pêcher dès l'instant où vous faites l'acquisition de votre première canne lors du second chapitre de l'aventure – notez toutefois que vous aurez besoin d'un matériel plus évolué pour pouvoir attraper les plus beaux spécimens (voir page 163 pour plus de détails).

Vous avez la possibilité d'établir un campement de fortune dans n'importe quel lieu situé à bonne distance de toute habitation – il vous suffit pour cela de sélectionner l'option correspondante dans la roue des objets. Vous pouvez profiter de cette halte pour changer de tenue, dormir, cuisiner et fabriquer des objets. Lorsque vous entreprenez un long périple, prenez la précaution de faire des pauses régulières au coin d'un feu en vue de régénérer vos attributs (tournez la page pour plus de détails à ce sujet).

Les conditions climatiques sont également un facteur à prendre en compte quand vous arpentez les étendues sauvages du jeu : lorsque vous vous aventurez dans des lieux soumis à des températures extrêmes, veillez à vous vêtir en conséquence, sans quoi vos noyaux d'attributs risquent de fondre comme neige au soleil.

Enfin, le cycle jour/nuit joue un rôle important dans *RDR2*. Par exemple, la plupart des magasins sont fermés pendant la nuit ; certains personnages ou créatures ne peuvent être rencontrés qu'à des moments spécifiques de la journée ; les missions sont susceptibles de se dérouler différemment selon que vous les jouez le jour ou la nuit. Une journée complète dans le jeu correspond à 48 minutes dans la vie réelle (notez toutefois que le temps s'écoule plus lentement quand vous vous trouvez dans le camp de la bande). Chaque fois que vous dormez (près d'un feu de camp, dans votre tente ou dans une chambre louée), vous avez l'occasion d'accélérer le temps et de reprendre le jeu quelques heures plus tard. Il est généralement possible de choisir la durée du repos parmi trois réglages possibles – une option bienvenue lorsque vous attendez un évènement se déroulant à un horaire particulier.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

ATTRIBUTS ET JAUGES

Votre personnage est doté de trois attributs principaux, sa monture de deux.

LISTE DES ATTRIBUTS

ICONE	NOM	DESCRIPTION
	Santé	La quantité de dégâts que peut encaisser votre personnage avant de mourir.
	Energie	Les réserves d'énergie dont dispose votre personnage pour réaliser des actions comme le sprint ou les sauts.
	Sang-froid	La quantité de temps que vous pouvez passer en mode Sang-froid.
	Energie du cheval	Les réserves d'énergie dont dispose votre monture pour le galop et les sauts.
	Santé du cheval	La quantité de dégâts que peut encaisser votre monture avant de mourir.

Chacun de ces attributs est représenté par une double jauge qui s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran à chaque variation. Cet affichage se compose d'une **jauge circulaire principale**, à l'intérieur de laquelle est inscrit le **noyau de l'attribut**.

★ JAUGES PRINCIPALES ★

Chaque fois que vous puisez dans vos réserves de santé, d'énergie et de sang-froid, les jauges circulaires des attributs correspondants diminuent. Les jauges de santé et d'énergie se régénèrent automatiquement au fil du temps ; celle de Sang-froid se remplit à mesure que vous éliminez des cibles. Notez que vous pouvez également les restaurer en consommant des fortifiants et en dormant.

Les jauges circulaires sont amenées à s'allonger à mesure que vous progressez dans l'aventure. En réalisant certaines actions, vous obtenez des points d'attribut ; chaque fois que ce total de points franchit un seuil spécifique, la jauge de l'attribut concerné croît d'un segment.

★ NOYAUX DES ATTRIBUTS ★

L'icone au centre de l'affichage correspond au noyau de l'attribut ; il s'agit d'une jauge qui remplit deux fonctions spécifiques. Le noyau agit d'une part comme une extension de la jauge circulaire : il diminue peu à peu à partir du moment où celle-ci arrive à zéro suite à une utilisation excessive de la ressource en question. Dans le cas de la santé, le fait que la jauge circulaire et le noyau soient entièrement vides entraîne la mort de l'individu.

Le noyau détermine d'autre part la vitesse à laquelle se recharge la jauge circulaire qui lui est associée. Plus le noyau est plein, plus la jauge circulaire se remplit rapidement ; réciproquement, la vitesse de recharge diminue quand le niveau du noyau est bas.

Il s'agit donc là d'un mécanisme essentiel. Lors d'une fusillade, vous partirez avec une longueur d'avance si votre noyau de santé est plein : à la moindre alerte, il vous suffira en effet de rester un moment à couvert pour que votre santé se régénère. À l'inverse, vous risquez de vous retrouver rapidement en mauvaise posture si votre noyau est quasiment vide…

Les noyaux d'attribut se vident progressivement avec le temps, sous l'effet de la faim et de la fatigue. Un noyau plein apparaît totalement blanc ; à mesure qu'il se vide, le symbole qui le caractérise se colore peu à peu en gris.

Dans des conditions normales, un noyau se vide entièrement en 90 minutes (en temps réel, soit l'équivalent d'un peu moins de deux jours dans le jeu). Sous l'action de températures extrêmes, la vitesse à laquelle il diminue augmente radicalement.

★ RÉGÉNÉRATION DES NOYAUX ★

Dormir, prendre un bain et consommer de la nourriture appropriée sont autant de moyens de régénérer les noyaux d'attribut.

Plusieurs options s'offrent à vous lorsque vous souhaitez prendre du repos en vue de recharger vos noyaux d'attribut :

- **Feux de camp :** À l'issue de la mission du chapitre 2 « Une blessure d'amour-propre », vous pouvez camper librement lorsque vous êtes dans la nature – il vous suffit pour cela de sélectionner l'option correspondante dans la roue des objets, ou de maintenir Ⓐ/Ⓨ avant d'appuyer une nouvelle fois sur la même touche. Vous avez la possibilité de dormir et de fabriquer des objets quand vous campez.
- **Lit :** Vous pouvez également dormir dans votre lit lorsque vous vous trouvez dans le campement de la bande de van der Linde.
- **Chambres louées :** Enfin, il est possible moyennant finances de passer la nuit dans des chambres louées en ville.

Si vous voulez en savoir plus sur les fonctionnalités relatives aux noyaux d'attribut, référez-vous à la section correspondante du chapitre Exploration (voir page 167).

★ LA SANTÉ ★

La santé est l'attribut que vous devez surveiller avec le plus d'attention. Si la jauge circulaire et le noyau de santé de votre personnage se vident entièrement, il meurt. Veillez à ce que figurent toujours quelques fortifiants dans votre sacoche pour parer aux situations d'urgence.

Le meilleur moyen de faire rapidement monter de niveau cet attribut est de neutraliser les ennemis avec des attaques de mêlée et des armes de lancer. La liste de toutes les méthodes d'entraînement permettant de développer la jauge de santé vous attend à la page 167.

★ L'ÉNERGIE ★

Les mouvements nécessitant un effort important (comme sprinter et sauter) consomment de l'énergie. Une bonne gestion de cette ressource est essentielle lors des longs déplacements.

Sur des distances importantes, alternez les phases de sprint gourmandes en énergie (où vous martelez Ⓧ/Ⓐ) avec des périodes plus calmes pendant lesquelles vous maintenez simplement la touche enfoncée le temps de laisser la jauge se recharger.

Les mêmes principes s'appliquent quand vous chevauchez votre monture. Notez toutefois qu'il est possible de galoper sans dépenser d'énergie : il vous suffit pour cela d'appuyer sur Ⓧ/Ⓐ en cadence, autrement dit au rythme de la course du cheval.

Le fait de sprinter régulièrement participe à faire monter le niveau de cet attribut. Les différentes méthodes permettant d'augmenter vos réserves d'énergie sont détaillées à la page 167.

★ LE SANG-FROID ★

À tout moment, vous avez la possibilité de déclencher un effet de ralenti qui laisse vos ennemis entièrement à votre merci. Baptisée « Sang-froid », cette aptitude spéciale représente un formidable atout lors des fusillades.

Appuyez sur R3/L3 pendant que vous visez pour entrer en mode Sang-froid. La jauge correspondante s'affiche alors à l'écran et diminue progressivement.

À l'issue de la mission « L'essence de la richesse » du chapitre 2, vous débloquez la possibilité de « marquer » vos ennemis à l'aide du réticule de visée et de la touche R1/RB – appuyez ensuite sur R2/RT pour que votre personnage tire à la vitesse de l'éclair et avec une précision infaillible sur chacune des cibles sélectionnées.

Vous ferez rapidement monter de niveau cet attribut si vous éliminez vos adversaires avec des tirs à la tête à longue distance et des tirs à l'aveugle. D'autres méthodes d'entraînement vous sont présentées à la page 167.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

LES CHEVAUX

Les chevaux occupent une place fondamentale dans *Red Dead Redemption 2*. Non seulement vous permettent-ils de gagner un temps précieux lors de vos déplacements, mais ils portent également une grande partie de votre équipement sur leur selle. Vous pouvez en outre les utiliser pour transporter des prisonniers ou des butins de chasse.

★ SELLER SA MONTURE ★

Deux possibilités s'offrent à vous lorsque vous voulez faire l'acquisition d'un nouveau cheval sans avoir à dépenser d'argent dans une écurie :

- ★ L'option la plus évidente est de dompter un cheval sauvage, une opération qui se déroule en plusieurs étapes. Centrez votre vue sur l'animal, puis approchez-vous lentement de lui en le calmant, éventuellement après l'avoir immobilisé avec votre lasso. Une fois que vous l'avez enfourché, vous devez tenir en équilibre sur son dos en inclinant Ⓛ dans la direction requise, tandis qu'il essaie de vous désarçonner en enchaînant les ruades. À l'issue de cette séance de rodéo, le cheval accepte de se laisser conduire.

- ★ Vous pouvez autrement voler la monture de quelqu'un. Si jamais l'idée vous traversait, sachez qu'il est impossible de s'emparer des chevaux appartenant aux autres membres de la bande.

Un cheval apprivoisé ne devient véritablement vôtre qu'à partir du moment où vous le sellez (une fonctionnalité indisponible durant les premières heures de jeu). Pour ce faire, approchez-vous du spécimen avec la selle à la main et maintenez ✥ ; concentrez-vous sur votre monture actuelle en maintenant L2/LT et appuyez également sur ✥ afin de lui enlever la selle. Notez qu'un seul cheval à la fois peut être équipé d'une selle, puisque cet objet n'existe qu'en un unique exemplaire.

★ LES ÉCURIES ★

La plupart des villes que vous serez amené à visiter proposent une écurie. Dans ces établissements, vous pouvez :

- ★ Acheter et vendre des chevaux.
- ★ Acheter de la nourriture et des fortifiants destinés aux chevaux.
- ★ Acheter ou améliorer des pièces d'équipement tels que les selles, sacoches de selle et les étriers.
- ★ Mettre en pension jusqu'à trois chevaux. Vous pouvez par exemple laisser à l'étable une monture très rapide et la remplacer par un spécimen plus résistant en prévision d'une bataille à venir.
- ★ Personnaliser l'apparence et les accessoires de votre monture et la renommer.

★ SOIN DES CHEVAUX ★

Vous devez nourrir et nettoyer régulièrement votre monture pour la maintenir en bonne forme, sous peine d'accélérer la vitesse à laquelle se vident ses noyaux d'attribut. Maintenez L1/LB et sélectionnez les objets appropriés dans le menu dédié au cheval quand vous voulez prendre soin de votre monture.

Les aliments riches comme les galettes d'avoine, les pommes et le foin apaisent durablement la faim de votre destrier et permettent de renforcer le lien qui vous unit à lui. Votre cheval peut également consommer des herbes que vous ramassez dans la nature. Évitez dans tous les cas de trop le nourrir, ou il risque de prendre du poids, ce qui affecte ses capacités (voir à ce sujet la page 135).

★ LIENS D'AFFECTION ★

L'affection qui vous unit à votre monture se mesure selon quatre niveaux possibles. L'augmentation du niveau d'affection s'accompagne des bonus suivants :

- ★ La santé et l'énergie du cheval augmentent, et vous avez accès à de nouvelles commandes.
- ★ Il vous entend de plus loin quand vous le sifflez et il vous rejoint plus rapidement, même en plein combat.
- ★ Il peut traverser des eaux plus profondes et se déplacer sur des terrains plus accidentés.
- ★ Il a moins de chances d'être effrayé ou de fuir quand vous rencontrez des prédateurs.

Les actions suivantes contribuent à renforcer le lien qui vous unit à votre cheval :

- ★ Vous le calmez quand il se montre agité.
- ★ Vous le caressez.
- ★ Vous lui donnez à manger quand il a faim et vous le brossez quand il est sale.
- ★ Vous le soulagez d'un fardeau qu'il porte depuis un certain temps.
- ★ Vous le chevauchez ou marchez à ses côtés.
- ★ Vous l'attachez à un poteau ou à un arbre (avec △/Y). Les noyaux d'attribut du cheval se rechargent plus rapidement quand il est attaché.

Certains chevaux deviennent agités quand ils se sentent menacés ou qu'ils entendent des coups de feu. Privilégiez l'utilisation de l'arc si vous ne voulez pas effaroucher les bêtes les plus craintives. Le courage de votre monture se raffermit en même temps que son niveau d'affection augmente.

Vous pouvez à tout moment siffler votre monture en appuyant sur ✥ pour la faire venir à vos côtés. La portée de cette commande augmente en même temps que le niveau d'affection du cheval. Ce dernier ne répondra pas à votre appel s'il est trop éloigné, s'il se trouve dans le camp de la bande ou dans une écurie.

LE CRIME

★ ACTIVITÉS CRIMINELLES ★

Comme tous les hors-la-loi dignes de ce nom, Dutch et sa bande se livrent à un large éventail d'activités illégales pour assurer leur subsistance.

BRAQUAGES

À partir du moment où vous avez rempli les premières missions du jeu, vous avez la possibilité de dévaliser des endroits comme les commerces, les propriétés privées et les campements. Il vous suffit pour cela de menacer les occupants du lieu en dégainant votre arme. Attendez-vous toutefois à ce que vos victimes se défendent ou fassent appel aux forces de l'ordre. Un scénario de braquage réussi implique d'intimider les individus présents, de neutraliser rapidement ceux qui jouent les héros, et de disparaître le plus vite possible une fois le forfait accompli.

Les diligences et les trains de marchandises font également office de cibles potentielles. Si vous planifiez une attaque de ce type, notez que vous obtiendrez de précieuses informations en interrogeant certains employés de gare.

RÉCUPÉRATION DE DETTES

Leopold Strauss, un des membres de la bande de Dutch, vous confie dès le début de l'aventure plusieurs missions de recouvrement de dettes.

Les individus qui vous doivent de l'argent sont marqués sur la carte par un icone de dollar ; usez de tous les moyens nécessaires pour les « convaincre » de rembourser le prêt que leur a consenti la bande.

CHASSE À LA PRIME

Dans la gare ou le bureau du shérif de chaque ville se trouve un panneau sur lequel peut figurer l'avis de recherche d'un criminel qui sévit dans les environs. Récupérez ces avis et lancez-vous à la poursuite des cibles désignées pour toucher les primes qui leur sont associées.

Rien ne vous oblige à abattre les individus recherchés ; le fait de les capturer vivants (attrapez-les avec le lasso, puis ligotez-les avant de les charger sur le cheval pour les conduire en prison) donne d'ailleurs lieu à des conversations cocasses avec le malfrat.

Les criminels que vous traquez se terrent parfois dans des lieux occupés par d'autres bandits. Le cas échéant, mieux vaut adopter une approche prudente plutôt que de partir à l'assaut la fleur au fusil.

LISTE DES ACTIVITÉS CRIMINELLES

ICONE	ACTIVITÉ	DESCRIPTION
	Cambriolage	Vous pouvez commettre les vols en faisant appel à la force brute ou en optant pour la discrétion.
	Braquage de magasin	
	Attaque de banque	
	Attaque de diligence	
	Attaque de train	
	Récupération de dettes	Usez des moyens nécessaires pour inciter vos débiteurs à régler leur dette.
	Chasse à la prime	Capturez les hors-la-loi et ramenez-les au shérif, mort ou vifs selon les cas.

RECEL DE MARCHANDISES

Les recéleurs, dont l'emplacement est indiqué par le symbole sur les cartes, sont spécialisés dans les marchandises illicites.

Rapidement au cours de l'aventure, vous pourrez faire affaire avec deux recéleurs spéciaux, respectivement spécialisés dans le trafic de chevaux et de chariots volés.

★ LE NIVEAU D'HONNEUR ★

Le système d'honneur trahit la façon dont est perçue votre conduite d'un point de vue social et moral dans le monde du jeu. Certaines de vos actions sont en effet considérées comme étant honorables ou au contraire déshonorantes. Par exemple, le fait de porter secours à un citoyen en détresse ou d'arrêter un criminel augmente votre honneur ; à l'inverse, tuer un innocent ou voler le bien d'autrui le réduit.

Concrètement, chacune de ces actions est associée à une valeur cachée, qui peut donc être soit positive soit négative selon la nature de celles-ci. Tout au long de l'aventure, le jeu calcule en temps réel la somme de ces valeurs. Quand le total atteint certains seuils, vous accédez à un nouveau niveau d'honneur, qui peut s'accompagner d'avantages spécifiques. Vous trouverez une présentation plus approfondie de ce système, avec la liste de toutes les actions qui affectent votre honneur en bien ou en mal, en vous rendant à la page 170.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

★ LES TÉMOINS ★

Un citoyen qui vous aperçoit en train de perpétrer un crime essaiera souvent de prévenir au plus vite les représentants de l'ordre. S'il y parvient, vous serez dès lors recherché par les autorités, qui se lanceront aussitôt à vos trousses. Vous pouvez éviter ce scénario à condition d'intercepter à temps le témoin gênant : arrêtez-le en le plaquant au sol avec Ⓞ/Ⓑ, ou en appuyant sur △/Ⓨ après avoir centré la vue sur lui ; plusieurs options vous sont alors proposées pour le réduire au silence.

Si vous commettez un homicide, vous avez tout intérêt à dissimuler le corps de votre victime en le déposant dans un endroit discret (avec □/Ⓧ) ou à quitter rapidement les lieux – vous risquez autrement d'être inquiété par les forces de l'ordre qui lanceront une enquête après la découverte du cadavre.

Lorsqu'un crime leur est rapporté, les policiers essaient d'identifier le coupable présumé sur la base du signalement qui leur a été transmis ; vous aurez toutefois moins de chances d'être reconnu si vous modifiez votre apparence via l'une des méthodes suivantes :

- ★ En changeant de tenue (rendez-vous pour cela dans vos quartiers, dans différentes boutiques, dans une chambre louée ou interagissez avec la selle de votre cheval).
- ★ En taillant votre barbe et en changeant de coupe de cheveux (ce que vous pouvez faire dans vos quartiers ou chez un barbier).
- ★ En revêtant un masque ou un bandana avant de commettre un méfait ; une fois que vous l'avez enlevé, vous pouvez tromper la vigilance des enquêteurs même si ces derniers vous interrogent directement.

★ AVIS DE RECHERCHE ★

Dès lors qu'un témoin a dénoncé un de vos crimes, les représentants de la loi se lancent à votre poursuite, et une prime est placée sur votre tête.

La zone dans laquelle les forces de l'ordre concentrent leurs recherches est dessinée en rouge sur la carte du jeu. Libre à vous de les affronter, mais c'est à vos risques et périls… Dans la plupart des cas, la prudence recommande de disparaître.

Le cheval est votre meilleur allié lorsque vous voulez prendre la fuite. Des hommes se lanceront à vos trousses, mais vous devriez les distancer sans trop de difficultés en partant au triple galop – au besoin, débarrassez-vous des plus collants avec quelques tirs. Vos poursuivants perdent votre trace dès lors que vous sortez de leur champ de vision et du périmètre de recherche ; restez hors de vue et l'alerte sera levée une fois la jauge de recherche entièrement vide.

A contrario, s'opposer frontalement aux agents de police donne rarement de bons résultats : chaque nouvelle victime que vous faites aggrave votre situation vis-à-vis de la loi, ce qui conduit à l'arrivée de renforts – à terme, vous risquez d'être submergé par le nombre de vos adversaires.

Le fait d'avoir réussi à échapper aux forces de l'ordre ne signifie pas pour autant que vous en êtes quitte avec la justice. Selon la gravité de vos actes, attendez-vous à subir les assauts réguliers des marshals, chasseurs de prime et autres mercenaires lancés sur votre piste. Dans la mesure où elles peuvent survenir à n'importe quel moment, de telles attaques représentent une menace non négligeable.

Le montant de la prime placée sur votre tête dépend de la gravité de votre crime. Les meurtres, les vols et les attaques contre les représentants de l'ordre comptent parmi les actes les plus répréhensibles. Si vous êtes surpris en train de perpétrer un nouveau délit, le montant de votre prime augmente en conséquence, et ainsi de suite à chaque nouvelle infraction constatée.

Les chefs d'inculpation retenus contre vous concernent uniquement la région dans laquelle les infractions ont été commises. Vous pouvez donc être activement recherché dans un État, et redevenir un parfait anonyme dès que vous passez la frontière.

Vous pouvez à tout moment payer votre prime en vous rendant dans un bureau de poste. Une fois que vous avez payé votre dette à la société, les charges qui pèsent sur vous disparaissent et vous êtes à nouveau considéré comme innocent aux yeux de la justice dans l'État concerné.

Vous en saurez plus sur le système de recherche en vous rendant à la page 174.

★ LA BANDE DE VAN DER LINDE ★

Au cours de l'aventure, vous serez parfois amené à combattre aux côtés d'autres membres de la bande de Dutch. Vos compagnons participent activement au combat (il peut même leur arriver de faire une ou deux victimes), mais gardez en tête que la réussite de l'opération repose essentiellement sur vous.

Mieux encore, vous devez en général assurer la protection de vos alliés – leur mort au cours d'une fusillade étant susceptible d'entraîner l'échec de la mission et le retour au dernier point de passage.

★ LES BANDES RIVALES ★

Plusieurs groupes de hors-la-loi sévissent dans le monde de *Red Dead Redemption 2*. À l'instar de votre bande, ils sont établis dans des repaires d'où ils contrôlent un territoire spécifique.

Libre à vous de partir à l'assaut de la base d'une bande rivale : il s'agit d'une opération risquée, mais potentiellement très lucrative.

LES DÉFIS

Le jeu vous propose plusieurs séries de défis optionnels, que vous êtes libre de relever à votre rythme en vue de débloquer des récompenses.

ICONE	CATÉGORIE	DESCRIPTION GÉNÉRALE
	Brigand	Vols et braquages
	Explorateur	Chasse aux trésors
	Parieur	Jeux d'argent
	Herboriste	Artisanat et herbes
	Grand chasseur	Chasse
	Cavalier	Prouesses à cheval
	Fin tireur	Prouesses au tir
	Expert en survie	Artisanat et pêche
	Expert en armement	Prouesses au couteau

Il existe en tout 90 défis, équitablement répartis en neuf catégories. Au sein d'une catégorie donnée, chaque nouvel objectif devient disponible une fois que vous avez rempli le précédent.

Parmi les différentes récompenses que vous pouvez obtenir en relevant des défis figurent des bonus de XP pour les attributs, de l'argent, ou encore des pièces d'équipement renforcées.

Vous relèverez naturellement plusieurs défis en progressant dans le jeu. Certaines tâches sont en revanche plus difficiles à accomplir et requièrent de s'y atteler spécifiquement. Vous trouverez la liste complète de tous les défis et des récompenses associées en vous rendant à la page 172.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

LA CHASSE

Au gré de vos voyages dans l'ouest américain, vous croiserez régulièrement la route d'animaux sauvages, que vous pouvez chasser en vue d'obtenir de précieuses ressources.

★ PISTAGE ★

La compétence Œil de lynx (qui s'active en appuyant simultanément sur L3 + R3 / LT + RT) vous donne la possibilité de traquer le gibier avec une efficacité sans pareille.

Cette aptitude spéciale permet en effet de mettre en évidence les traces laissées par les animaux dans l'environnement. Une fois que vous avez identifié une piste, vous pouvez vous concentrer sur elle en appuyant sur R1 / RB ; elle restera alors temporairement visible à l'écran même après désactivation de l'Œil de lynx.

Une traînée lumineuse émane également du corps de votre personnage lorsque vous activez l'Œil de lynx : il s'agit d'une représentation de son odeur, telle qu'elle est portée par le vent. Servez-vous de cette information pour vous assurer que vous ne serez pas trahi par votre effluve lorsque vous approchez d'une proie.

Notez qu'il est possible avec un peu d'expérience de déceler des signes de présence animale (comme des empreintes, des excréments ou des restes de proie) sans nécessairement avoir à utiliser l'Œil de lynx.

Chaque espèce animale niche dans un territoire spécifique. Une série de cartes annotées montrant les habitats de toutes les créatures sauvages vous attend à la page 149.

★ BUTINS DE CHASSE ★

Une fois que vous avez dépecé une bête que vous venez de tuer, vous obtenez différents types de butins.

En fonction de la taille de votre proie, les objets en question se rangent dans votre sacoche, ou ils doivent être chargés sur le dos du cheval en appuyant sur □ / X.

- ★ Le gibier que vous avez chassé peut être préparé au coin d'un feu dans un campement ; la nourriture ainsi obtenue sert notamment à régénérer les noyaux d'attribut (voir à ce sujet la page 166).
- ★ Vous pouvez apporter les parties d'animaux au camp en vue de les donner à la bande, ou les revendre à des bouchers en ville. Veillez dans tous les cas à vous en débarrasser avant qu'elles ne se décomposent.
- ★ Les butins de chasse peuvent également être vendus aux bouchers ou utilisés comme ingrédients d'artisanat par Pearson et le trappeur.
- ★ Certaines parties du corps des animaux, telles que les dents et les griffes, servent à fabriquer des talismans et des amulettes, des objets dotés de propriétés spéciales (voir page 313).

Notez que vous débloquerez naturellement plusieurs défis de la catégorie Grand chasseur en vous adonnant régulièrement à la chasse.

★ ÉQUIPEMENT DE CHASSE ★

La qualité des butins obtenus lorsque vous chassez dépend notamment de votre précision et de l'arme que vous utilisez. Les peaux des animaux qui ont subi de multiples blessures perdent par exemple une grande partie de leur valeur.

Au début du jeu, l'arc est l'outil de chasse par excellence. Cette arme vous permet de tuer vos proies de façon nette et précise, sans effrayer les autres animaux alentour. Pour une efficacité optimale, essayez de les viser au niveau de la tête ou du cou. L'astuce suivante vous aidera à mettre dans le mille : alors que vous tenez votre cible en joue, appelez-la en appuyant sur □ / X, et tirez votre flèche au moment où elle se redresse pour regarder dans votre direction.

Vous aurez à terme l'occasion d'utiliser des projectiles spéciaux qui donnent d'excellents résultats. Par exemple, les flèches « à petit gibier » permettent d'obtenir des peaux de meilleure qualité quand vous chassez les bêtes de taille réduite, tandis que les flèches empoisonnées viennent rapidement à bout du gros gibier.

★ ACCESSOIRES DE CHASSE ★

Les objets suivants (que vous pouvez fabriquer ou acheter dans les magasins) sont susceptibles de vous faciliter la tâche lorsque vous vous adonnez à la chasse.

- ★ Il est possible d'attirer des proies en utilisant des appâts à gibier (les prédateurs et les herbivores réagissant à des types d'appât différents). Il s'écoule parfois quelques minutes avant qu'un animal morde à l'hameçon – une fois que vous avez posé l'appât, cachez-vous à proximité et attendez votre proie. Notez que vous pouvez également vous servir de carcasses fraîches pour attirer les carnivores.
- ★ Les animaux auront plus de difficulté à détecter votre présence si vous vous équipez d'un masque odeur ; profitez-en pour vous approcher au plus près avant de les frapper par surprise.

LA PÊCHE

Dès l'instant où vous faites l'acquisition de la canne assez tôt dans l'aventure, vous pouvez à tout moment faire une pause dans vos occupations de hors-la-loi en vue de vous adonner à la pratique de la pêche. Cette section présente les principes de base de cette activité ; si vous voulez en savoir plus sur une fonctionnalité donnée, rendez-vous à la page 163.

★ LES BASES ★

Une fois que vous êtes installé sur un site approprié, sélectionnez la canne depuis la roue des objets, puis choisissez un appât.

COMMANDES LIÉES À LA PÊCHE

COMMANDE	ACTION
L1 / LB	Afficher la roue des appâts (maintenir)
△ / Y	S'équiper rapidement d'un nouvel appât
L2 / LT	Se saisir de la canne (maintenir)
R2 / RT (avec L2 / LT maintenu)	Lancer sa ligne (maintenir puis relâcher) ; faire bouger l'appât (pression rapide) ; ferrer le poisson
L (avec L2 / LT maintenu)	Déplacer la canne
R	Enrouler la ligne (tourner dans le sens des aiguilles d'une montre)
○ / B	Relancer/couper la ligne

Maintenez L2 / LT pour vous saisir de la canne, puis appuyez fermement sur R2 / RT afin de lancer votre ligne. Dès que vous avez une touche, votre canne est tirée vers le bas ; appuyez aussitôt sur R2 / RT pour essayer de ferrer votre proie avant qu'elle ne s'échappe.

Chaque espèce de poisson réagit à l'appât d'une façon qui lui est propre, ce qui vous oblige à rester en permanence sur le qui-vive. Certains le titillent quelques instants avant de céder à la tentation ; d'autres l'attrapent directement et tirent sur la ligne à plusieurs reprises ; quant aux carnassiers, ils peuvent attaquer à tout moment sans crier gare. Tenez-vous prêt à réagir dès que le bouchon disparaît sous l'eau.

Une fois que vous avez assuré votre prise, vous devez fatiguer le poisson en tirant la canne dans le sens opposé à son mouvement, vers la gauche ou la droite au rythme de ses changements de direction. Lorsqu'il se calme, profitez-en pour enrouler la ligne, puis reprenez la lutte dès qu'il recommence à se débattre – et ainsi de suite jusqu'à ce que vous l'ayez ramené sur le rivage.

Les poissons que vous pêchez peuvent être consommés ou vendus, les plus petits spécimens se conservant dans la sacoche et les plus gros devant être stockés sur le cheval. Notez que le fait de remettre à l'eau un poisson encore en vie vous vaut un bonus d'honneur.

★ LEURRES & APPÂTS ★

Les appâts naturels (qu'il s'agisse d'un bout de pain ou d'un ver de terre) sont faciles à obtenir, mais vous les perdez chaque fois qu'un poisson mord, même si vous le laissez s'échapper. Vous devez donc les renouveler régulièrement.

Les leurres artificiels sont plus onéreux mais ils présentent l'avantage de pouvoir être réutilisés. Il en existe différents types, dont l'efficacité varie selon que vous vous en servez dans les rivières, les lacs ou les marécages. La pêche au leurre requiert un certain tour de main : une fois que vous l'avez lancé, vous devez le ramener vers vous en enroulant lentement la ligne afin d'éveiller l'attention des poissons. Les plus gros spécimens de poissons sont attirés presque exclusivement par les leurres.

★ ASTUCES ★

Les conditions environnementales peuvent avoir une influence non-négligeable sur vos performances lorsque vous pêchez :

- ★ La plupart des poissons mordent plus facilement par beau temps.
- ★ Les spécimens les plus rares ne peuvent être attrapés qu'en utilisant des leurres spéciaux, vendus dans la boutique d'articles de pêche du bayou.
- ★ Il existe quelques sites où vous pouvez pêcher des spécimens plus gros que la moyenne – et même des poissons légendaires. Vous en saurez plus à ce sujet en vous référant à la page 164.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

OBJETS & ARTISANAT

Au gré de vos pérégrinations, vous aurez l'occasion de mettre la main sur une multitude d'armes et d'objets aux usages très variés.

Cette section vous en présente les principales catégories ; si vous voulez en savoir plus sur un sujet donné, référez-vous aux chapitres dédiés du guide (voir pages 280 et 300).

★ LES OBJETS ★

- ★ Les **provisions** permettent de régénérer un ou plusieurs noyaux d'attribut – parfois au détriment d'un autre.
- ★ Les **fortifiants** rechargent la jauge circulaire d'un attribut donné ; ils peuvent aussi augmenter temporairement sa taille (on parle alors d'attribut « renforcé »).
- ★ Les plantes et le gibier qui entrent dans la catégorie des **ingrédients** servent à cuisiner auprès d'un feu de camp.
- ★ Les **matériaux** regroupent les butins de chasse dont vous avez besoin pour l'artisanat.
- ★ Dans le **nécessaire** figurent des outils aux applications spéciales, comme les jumelles ou le bandana.
- ★ Les **objets de valeur** se revendent à prix d'or et servent parfois à accomplir une mission.
- ★ Dans la catégorie des **documents** entrent les lettres, les schémas, recettes, et autres cartes dont vous faites l'acquisition au fil de l'aventure.
- ★ L'**inventaire du cheval** correspond aux cadavres et peaux d'animaux stockés sur votre monture.

★ LES ARMES ★

- ★ Moins puissants que les revolvers, les **pistolets** bénéficient en contrepartie d'une plus grande capacité et se rechargent rapidement.
- ★ Dotés d'un barillet à six coups, les **revolvers** sont plus puissants et plus précis que les pistolets, mais souffrent d'un temps de recharge plus long.
- ★ Les **fusils** se distinguent par une précision et une force de frappe supérieures, mais sont handicapés par une faible cadence de tir.
- ★ Les **carabines** surpassent les fusils en matière de cadence de tir et de capacité, mais ils sont moins précis et infligent moins de dégâts.
- ★ Les **fusils de précision** se caractérisent par une précision et une puissance exceptionnelles, même sur de longues distances.
- ★ Les **fusils à pompe** sont surtout efficaces à bout portant, notamment quand vous faites face à plusieurs ennemis à la fois dans un espace restreint.
- ★ L'**arc** est une arme silencieuse et précise, idéale pour la chasse et les attaques furtives. Vous avez la possibilité de fabriquer des flèches dotées de propriétés spéciales.
- ★ Parmi les **armes de corps à corps** que vous pouvez utiliser en combat rapproché figurent les poings, les couteaux, et même des hachettes et épées.
- ★ Les **projectiles** comme les couteaux de lancer et les tomahawks peuvent servir à éliminer discrètement certaines cibles. Si vous préférez faire parler la poudre, utilisez des explosifs comme les bouteilles incendiaires et la dynamite.
- ★ Le **lasso** permet d'immobiliser certains animaux et les ennemis. Cet instrument est très utile quand vous devez neutraliser un individu sans le tuer. Une fois que vous avez attrapé une cible au lasso, maintenez L2/LT et approchez-vous d'elle rapidement avant d'appuyer sur ○/B pour la ligoter. A partir du moment où vous l'avez attachée, votre victime ne peut plus s'échapper ; vous pouvez dès lors la fouiller, la soulever ou la charger sur votre monture. Notez qu'elle est susceptible de se défaire de ses liens si vous la laissez seule trop longtemps.

ENTRETIEN DES ARMES

Un entretien régulier est nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de vos armes. À défaut, elles s'abiment avec le temps et leurs performances diminuent. Pour nettoyer une arme, sélectionnez-la dans la roue des armes et appuyez sur R3/RT ; l'opération nécessite une huile spéciale, que vous pouvez vous procurer chez les armuriers ou sur les dépouilles des ennemis. Notez que les armuriers proposent également un service de nettoyage des armes.

★ LES MUNITIONS ★

Vous avez la possibilité de charger vos armes avec des munitions spéciales susceptibles de vous donner un avantage décisif lors des combats.

- ★ Les cartouches à **haute vélocité** bénéficient d'un fort pouvoir pénétrant et augmentent la portée de vos tirs.
- ★ Les cartouches **à tête fendue** augmentent les dégâts infligés par vos tirs.
- ★ Les cartouches **express** et **explosives** permettent de maximiser les dégâts infligés.
- ★ Les flèches **à petit gibier** permettent d'obtenir des peaux de meilleure qualité lorsque vous chassez des petits animaux.
- ★ Les flèches **empoisonnées** sont idéales pour abattre rapidement les gros animaux.
- ★ Les flèches **enflammées** et **explosives** infligent des dégâts sur un large rayon.

Vous pouvez changer le type de munition utilisé via la roue des armes : appuyez sur ◆ ou ◆ avec une arme sélectionnée pour alterner entre les différentes munitions disponibles.

Vous pouvez vous procurer des munitions de différentes façons :

- ★ En les ramassant sur les dépouilles des ennemis.
- ★ En les récupérant sur le terrain.
- ★ En les achetant dans les armureries ou dans les magasins.
- ★ En les fabriquant par le biais de l'artisanat.

★ ARSENAL DU PERSONNAGE ★

Votre personnage ne pouvant porter qu'un nombre limité d'armes à la fois, une grande partie de son matériel reste sur son cheval, dans une sacoche à la capacité illimitée. Pour accéder à son contenu, maintenez L1/LB quand vous vous tenez devant la selle de votre monture ; vous pouvez alors naviguer entre les différents menus à l'aide de R1/RB, et sélectionner les éléments voulus avec R (au cas où plusieurs objets figurent dans une même catégorie, servez-vous de L2/LT ou R2/RT pour passer de l'un à l'autre).

Les armes sélectionnées à proximité de la selle sont celles que vous emportez avec vous. Il vous incombe de choisir les outils les mieux adaptés à chaque situation : par exemple, un fusil à pompe pour le combat rapproché face à de multiples ennemis, un arc pour la chasse et les opérations d'infiltration, ou encore un fusil de sniper pour les affrontements à distance.

★ LA SACOCHE ★

La plupart des objets que vous récupérez au fil de votre progression (comme les provisions et les documents) se rangent dans votre sacoche, dont le contenu est accessible à tout moment en maintenant ◆.

En échange de certains ingrédients, Pearson, le cuisinier du camp, se proposera de vous fabriquer de nouvelles sacoches dotées d'une plus grande capacité.

★ L'ARTISANAT ★

Vous pouvez fabriquer certains objets à la volée en utilisant les outils dédiés de la roue des objets. Vous avez accès à un éventail de possibilités plus large quand vous vous trouvez dans le repaire de la bande ou que vous campez dans la nature. Les ingrédients utiles pour l'artisanat s'obtiennent sur le terrain (c'est le cas par exemple des herbes et des butins de chasse) ou s'achètent dans les magasins. Certaines boutiques vous proposent également d'améliorer votre équipement en échange de matériaux spécifiques.

Parmi les nombreux objets que vous pouvez fabriquer figurent les plats cuisinés, les toniques et les fortifiants (pour votre cheval ou vous-même), mais aussi des munitions et des pièces d'équipement.

★ LES TENUES ★

Lorsque vous arpentez des territoires soumis à des températures extrêmes, vous devez veiller à revêtir des tenues adaptées, sous peine de voir vos noyaux d'attribut diminuer à une vitesse alarmante. Vous pouvez changer de tenue lorsque vous vous reposez dans un camp ou une chambre louée, en vous rendant chez un tailleur, ou en interagissant avec la selle du cheval.

Avant de commettre un crime, envisagez de dissimuler votre visage derrière un masque ou sous un bandana (accessibles depuis la roue des objets). Vous compliquerez ainsi la tâche des témoins et des forces de l'ordre, puisqu'il leur sera dès lors plus difficile de vous identifier. Notez enfin que certains lieux vous sont interdits d'accès si vous ne portez pas une tenue adaptée vous permettant de passer inaperçu.

Les tenues s'obtiennent en récompense à l'issue de certaines missions, ou s'achètent dans diverses boutiques ; libre à vous par ailleurs de changer de coupe de cheveux et de tailler votre barbe dans votre camp ou en vous rendant chez un barbier.

★ LE MENU ROUE ★

Vous pouvez afficher à tout moment le menu général en maintenant L1/LB ; servez-vous ensuite de R1/RB pour passer d'une roue à une autre.

- ★ La **roue des armes** vous permet de changer d'armes et de munitions.
- ★ La **roue des objets** vous donne accès à tous les objets consommables en votre possession.
- ★ La **roue des objets du cheval** (uniquement accessible quand vous êtes proche de celui-ci) comprend les objets dont vous avez besoin pour prendre soin de votre monture, ainsi que vos vêtements de rechange.

Lorsque vous ouvrez le menu général ou la sacoche, le temps ralentit mais il ne s'arrête pas complètement. Si vous avez besoin de modifier votre équipement en plein combat, prenez soin de le faire après vous être mis à couvert.

★ LES AMÉLIORATIONS ★

Vous pouvez améliorer votre équipement moyennant finances en vous rendant chez les armuriers ; chargeurs de plus grande capacité et meilleure résistance à l'usure des armes font par exemple partie des bonus à acheter.

À mesure que vous relevez les défis optionnels du jeu, vous aurez également l'occasion d'obtenir des pièces d'équipement renforcées qui octroient des avantages spécifiques.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMANDES DE BASE
STRUCTURE DU JEU
DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

MISSIONS

Ce chapitre vous guide pas à pas à travers l'aventure principale, tout en présentant les nombreuses autres activités auxquelles vous avez accès à chaque étape de votre progression.

Red Dead Redemption 2 introduit progressivement ses principaux systèmes durant les premières heures de jeu par le biais de courts tutoriels et d'instructions à l'écran. Si vous avez besoin d'explications plus poussées sur certains mécanismes, référez-vous au chapitre Principes du jeu qui démarre à la page 6.

INTRODUCTION

Après un braquage raté à Blackwater, la bande de Van der Linde s'est enfuie en direction des Grizzlies. Surprise par une tempête de neige, elle cherche désespérément un abri où panser ses blessures.

Vous trouverez ci-dessous de courtes biographies des principaux personnages de *Red Dead Redemption 2* ; vous devriez toutefois attendre d'avoir vu la scène d'introduction du jeu avant de lire cette double page.

DUTCH VAN DER LINDE

Dutch Van der Linde est le chef charismatique d'une bande de redoutables hors-la-loi, avec qui il mène une vie d'errance et de rapine. Poursuivant un idéal à la croisée des libertés individuelles et de l'anarchie, il s'inquiète de la mainmise grandissante qu'exerce le pouvoir fédéral sur les territoires sauvages de l'ouest américain.

ARTHUR MORGAN

Fidèle bras droit de Dutch, et principal protagoniste de l'histoire, Arthur a été recueilli par la bande quand il était petit garçon. Sa loyauté envers l'homme qui l'a élevé est sans faille – même s'il commence à s'interroger sur les récentes décisions qui ont conduit aux évènements de Blackwater.

HOSEA MATTHEWS

Hosea est le doyen du groupe et le plus vieil ami de Dutch, qui apprécie son bon sens et ses conseils avisés. Même s'il partage les idéaux de son chef, Hosea sait pertinemment que le mode de vie auxquels ils aspirent tous les deux appartient peut-être déjà au passé.

JAVIER ESCUELLA

Après avoir été contraint de quitter le Mexique, son pays natal, ce jeune mercenaire a rejoint il y a cinq ans la bande de Dutch, dont il a depuis épousé la cause avec conviction. Passionné et loyal, il restera fidèle à son chef envers et contre tout.

ABIGAIL ROBERTS

Abigail est la compagne de John et la mère attentionnée de Jack. Orpheline contrainte de se prostituer très jeune, elle a été recueillie dans la bande par l'intermédiaire de l'Oncle il y a cinq ans.

JOHN MARSTON

Membre de la bande de Van der Linde depuis qu'il est enfant, John est à un tournant de sa vie. En couple avec Abigail, qui lui a donné un fils appelé Jack, il est tiraillé entre ses nouvelles obligations de père de famille et sa loyauté envers Dutch. John a été gravement blessé suite aux évènements de Blackwater.

L'ONCLE

Sans doute pas le membre le plus productif de la bande, l'Oncle n'est jamais le dernier quand il s'agit de vider une bouteille de whiskey.

BILL WILLIAMSON

Bill est un ancien soldat de cavalerie qui a été renvoyé de l'armée suite à un comportement déshonorant. Il sombra ensuite dans la violence, l'alcool et le crime, avant de rejoindre la bande de Van der Linde il y a cinq ans. Colérique et bas de plafond, il ferait n'importe quoi pour Dutch.

MICAH BELL

Micah a rejoint le gang il y a seulement cinq mois de cela. Cet homme vindicatif s'est depuis mis au service de Dutch avec un zèle empressé.

PINKERTON

Les agents de la Pinkerton sont engagés par le gouvernement fédéral pour traquer les hors-la-loi du calibre de Van der Linde et de sa bande. Très bien organisés et lourdement armés, leur objectif est d'instaurer l'ordre sur la totalité du territoire américain.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

STRUCTURE

L'histoire de *Red Dead Redemption 2* est divisée en chapitres. Chacun compte un certain nombre de missions, qui se débloquent selon un ordre et des conditions spécifiques. Par exemple, une mission donnée peut ne devenir disponible qu'une heure (sur l'horloge du jeu) après que vous en avez terminé une autre.

Pour vous aider à y voir plus clair, chaque section de ce cheminement débute ainsi par un grand diagramme (comme celui présent sur cette double page), qui recense toutes les missions du chapitre concerné, en révélant leurs conditions d'accès et la façon dont elles sont interconnectées entre elles.

Ces diagrammes révèlent en outre toutes les fonctionnalités-clés qui se débloquent au fil de votre progression : activités, mini-jeux, interactions avec certains personnages, et même nouvelles armes disponibles en magasin. Pour chaque entrée, une référence de page vous renvoie vers la section du guide correspondante.

Notez que certaines tâches doivent être accomplies à des stades spécifiques de l'aventure, après quoi elles ne sont plus accessibles ; elles sont à ce titre directement traitées dans ce chapitre, comme les missions principales.

Si vous avez l'intention de terminer l'aventure en recourant à un minimum d'assistance, vous pouvez vous référer uniquement aux diagrammes de début de section pour être sûr de ne rater aucune récompense potentielle, tout en conservant le plaisir de la découverte.

Les pages qui suivent chaque diagramme proposent le cheminement des missions du chapitre concerné ; vous y trouverez toute l'aide dont vous avez besoin pour surmonter les obstacles mis sur votre chemin tout en décrochant les médailles d'or. Pour une clarté maximale, le texte est découpé en paragraphes numérotés ; chaque chiffre est reproduit sur la carte du secteur, à l'endroit où ont lieu les évènements en question.

LES OBJECTIFS DE MÉDAILLE

La plupart des missions principales de *Red Dead Redemption 2* comptent des objectifs secondaires, dont la nature n'est révélée qu'à l'issue des activités en question. Si par exemple vous devez cambrioler une banque dans le cadre de l'histoire principale, il se peut qu'il vous soit également demandé de le faire en un temps limité, ou en faisant preuve d'un certain degré de précision au tir. La médaille que vous recevez à l'issue d'une mission dépend du nombre d'objectifs secondaires que vous avez remplis.

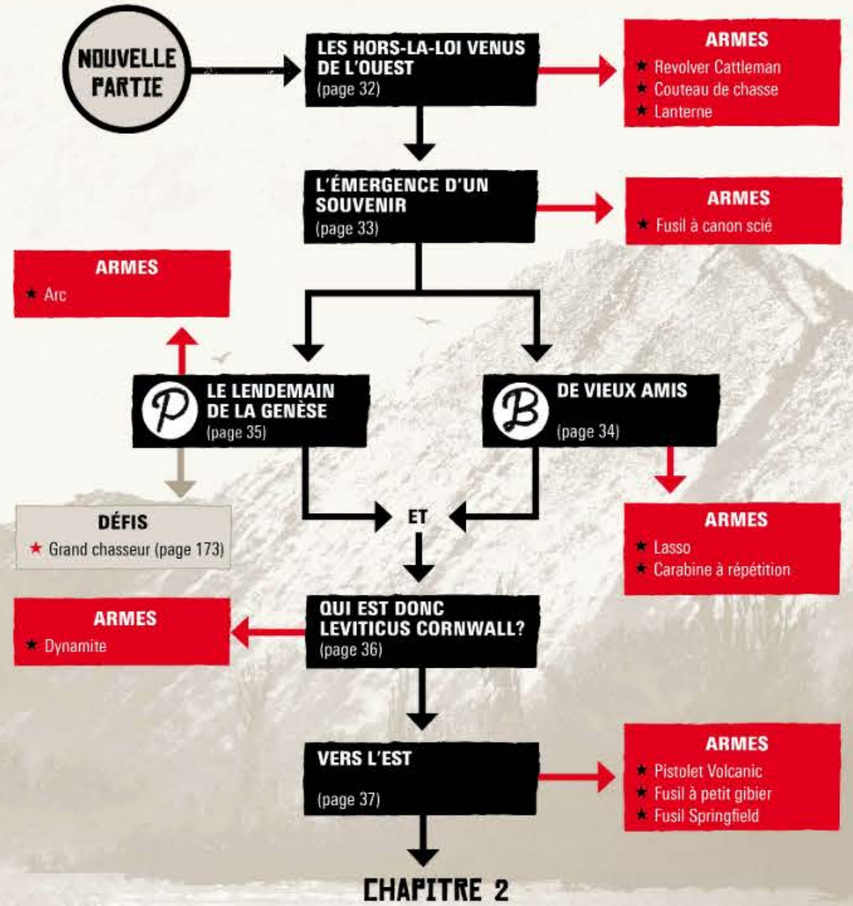
RÈGLES D'ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

MÉDAILLE	CONDITION D'OBTENTION
	Vous avez rempli tous les objectifs optionnels de la mission
	Vous avez rempli plus de la moitié des objectifs optionnels de la mission
	Vous avez rempli moins de la moitié des objectifs optionnels de la mission

Voici quelques informations à garder en tête au sujet de cette fonctionnalité :

- Nous vous conseillons de ne pas chercher à relever coûte que coûte ces défis optionnels lorsque vous participez à une mission pour la première fois. Ils seront bien plus faciles à réussir dans le cadre d'un essai ultérieur, une fois que vous aurez accumulé suffisamment d'expérience.
- Si vous comptez finir le jeu à 100%, notez que les objectifs de médaille n'entrent pas en ligne de compte dans le calcul du taux d'achèvement.
- Le moment venu, vous pouvez tenter d'obtenir les plus hautes distinctions en rejouant les missions via l'option Progression ➤ Histoire du menu de pause.
- Si vous parvenez à obtenir un total de 70 médailles d'or, vous débloquerez le trophée/succès « Ruée vers l'or » (voir page 334).

CHAPITRE 1 : COLTER



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

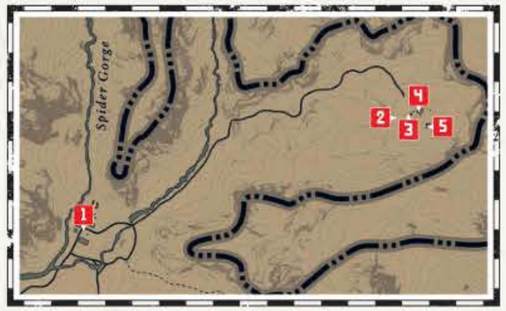
NOTE IMPORTANTE SUR LES TROPHÉES/SUCCÈS

Si vous avez l'intention de débloquer tous les Trophées/Succès du jeu, gardez à l'esprit que plusieurs d'entre eux ne peuvent plus être obtenus une fois que vous avez franchi certains stades de l'aventure. Le tableau suivant recense chacune des récompenses en question.

TROPHÉES / SUCCÈS

ICÔNE	TROPHÉE / SUCCÈS	OBTENTION	NOTES
	En bonne compagnie	Terminez une activité avec un camarade dans chaque camp	Les différentes activités proposées par vos camarades sont détaillées à la page 146. Veillez à en accomplir au moins une nouvelle chaque fois que la bande déménage.
	Commis	Ramenez cinq objets demandés par vos camarades	La plupart de ces missions sont disponibles entre les chapitres 2 et 4 ; vous en trouverez la liste complète à la page 145.
	Entrée par effraction	Récupérez le butin de quatre propriétés différentes	Deux cambriolages doivent être commis avant un certain stade de l'aventure – vous en saurez plus en vous référant à la page 182.
	Pour donner aux pauvres	Versez un total de 250$ dans la cagnotte du camp	La somme requise doit avoir été déposée dans la cagnotte avant la fin du chapitre 4.
	Un coup de main	Terminez toutes les missions facultatives	L'aventure principale compte plusieurs missions que vous êtes libre d'accepter ou de refuser. Ces activités facultatives sont toutes couvertes dans les pages qui suivent.

★ LES HORS-LA-LOI VENUS DE L'OUEST ★



Objectifs de médaille	★ Ne subissez aucun dégât pendant la fusillade ★ Récupérez au moins six objets dans la maison des Adler ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80%
Notes	Le défi le plus difficile est de ne pas subir de dégâts pendant la fusillade. Éliminez vos ennemis l'un après l'autre en restant constamment à couvert.

1 Après la scène d'ouverture, emboîtez le pas à Dutch (maintenez ⊗/Ⓐ et dirigez-vous avec Ⓛ) tout en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

2

Lorsque vous atteignez la maison, attachez votre cheval en maintenant Ⓐ/Ⓨ, puis suivez Dutch à pied. Mettez-vous à couvert dans la cabane sur votre gauche en appuyant sur R1/RB quand le jeu vous y invite.

3

Après avoir regardé en direction de Micah à l'aide de Ⓡ, équipez-vous du revolver : maintenez pour cela L1/LB, puis inclinez Ⓡ vers le haut avant de relâcher la touche. Vous devez désormais protéger Dutch en éliminant les hommes qui le menacent. Maintenez L2/LT et ajustez la position du réticule sur votre première cible, puis ouvrez le feu avec R2/RT ; remettez-vous ensuite à couvert en relâchant la gâchette, et répétez la procédure jusqu'à ce que vous ayez fait place nette. Méfiez-vous des deux individus qui surgissent respectivement à la fenêtre de l'étage et des latrines sur votre gauche.

4 Suivez Dutch dans la maison et emparez-vous des objets disponibles (y compris ceux cachés dans les meubles et à l'étage) en maintenant ⧉/⊗. Maintenez ✪ lorsque la commande s'affiche à l'écran pour ouvrir votre sacoche, et consommez un aliment prélevé dans vos provisions, comme par exemple des haricots à la tomate. Ceci a pour effet d'accélérer la régénération de votre santé (rendez-vous à la page 16 si vous voulez en savoir plus sur le fonctionnement des attributs).

5 De retour à l'extérieur, avancez jusqu'à la grange voisine et ouvrez les portes en appuyant sur Ⓐ/Ⓨ. Quand un ennemi vous agresse, neutralisez-le avec quelques attaques de mêlée (appuyez à plusieurs reprises sur Ⓞ/Ⓑ), avant de l'interroger (maintenez L2/LT et suivez les instructions à l'écran). Une fois que vous avez ramassé votre arme et votre chapeau, centrez la vue sur le cheval en maintenant L2/LT, puis avancez lentement vers lui tout en appuyant sur ⧉/⊗ pour le calmer. Conduisez-le à l'extérieur avec Ⓐ/Ⓨ, puis attachez-le à un poteau avant de pénétrer dans la cabane.

★ L'ÉMERGENCE D'UN SOUVENIR ★

Objectifs de médaille	★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80% ★ Tuez tous les loups sans subir aucun dégât
Notes	Tuer tous les loups sans subir de dégâts n'est pas une tâche aisée, surtout à la première tentative. Essayez d'en abattre au moins un à distance alors que la meute descend la colline, puis restez près de Javier afin qu'il fasse diversion – si vous tirez sans relâche, votre camarade devrait résister assez longtemps pour que vous éliminiez toutes les bêtes.

L'ARTISANAT

Prenez l'habitude de récolter un maximum de ressources au cours de vos voyages (comme des plantes et des butins de chasse) : elles vous serviront à fabriquer de nouveaux objets par le biais de l'artisanat, une fonctionnalité qui se débloque à l'issue du chapitre 1.

Vous aurez également l'occasion de les utiliser pour améliorer les pièces de votre équipement en vous rendant dans certaines boutiques. En la matière, abondance de biens ne nuit pas – vous pourrez en effet revendre vos éventuels surplus en vue de financer de nouveaux achats.

Vous en saurez plus sur cette fonctionnalité en vous référant au chapitre Principes du jeu (voir page 24).

1 Chevauchez aux côtés de Javier jusqu'à ce que vous mettiez automatiquement pied à terre.

2 Approchez-vous de la selle et maintenez L1/LB pour accéder à son contenu : tout en inclinant Ⓡ vers le haut, appuyez sur L2/LT ou R2/RT pour sélectionner le fusil à canon scié dans la liste des armes de poing. Relâchez L1/LB afin de vous en équiper.

3 Suivez Javier à pied, et accroupissez-vous avec L3/⚭ quand la commande s'affiche à l'écran. Montez la colline à l'issue de la scène et préparez-vous à faire face à une meute de loups.

4

Lorsque les loups passent à l'attaque, attirez-les vers vous en appuyant sur L2/LT et ouvrez le feu dès qu'ils arrivent à portée (le réticule de visée s'affiche alors en rouge). Éliminez-les de façon méthodique, en concentrant vos tirs sur une cible à la fois. Tout au long du combat, tenez-vous prêt à esquiver les attaques des bêtes en appuyant sur la touche ⧉/⊗.

5

Vous êtes de nouveau agressé par des loups alors que vous avancez vers le camp. Tirez sans relâche tandis qu'ils encerclent Javier et John, en les visant si possible au niveau de la tête. Une fois que vous avez fait place nette, continuez votre chevauchée jusqu'au camp.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ DE VIEUX AMIS ★

Objectifs de médaille	★ Réussissez 15 tirs en pleine tête ★ Attrapez et ligotez Kieran en moins de 45 secondes ★ Terminez la mission en moins de 15 minutes et 30 secondes ★ Tuez trois ennemis lors d'une même utilisation de Sang-froid ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Il vous faudra sans doute un peu de pratique pour réussir cette série de défis. Pour remplir l'objectif lié au Sang-froid, visez de préférence vos trois cibles au niveau de la tête (marquez-les tour à tour pendant l'effet de ralenti à l'aide du réticule de visée).

1 Avancez jusqu'au repère dans le camp de Colter pour démarrer la mission, puis suivez Dutch.

2 Il vous est d'abord demandé de récupérer une arme sur votre cheval. Approchez-vous de la selle et maintenez L1/LB pour accéder au contenu de vos fontes ; sélectionnez la carabine à répétition en inclinant R vers la gauche, puis relâchez la gâchette pour l'intégrer à votre attirail (lorsque plusieurs armes figurent dans une même catégorie, utilisez L2/LT et R2/RT pour passer de l'une à l'autre). Nous vous conseillons également de vous équiper du revolver cattleman pour les besoins de la mission. Prenez l'habitude de régulièrement passer en revue l'équipement que porte votre cheval en vue de choisir les pièces les mieux adaptées aux impératifs du moment.

3 Suivez Dutch jusqu'à ce qu'il vous demande de vous accroupir (L3/LT), puis installez-vous à couvert (R1/RB) en face de lui. Pendant votre conversation, maintenez L2/LT et choisissez de prendre la tête des opérations avec □/X. Engagez ensuite les hostilités en terrassant le premier ennemi avec un tir en pleine tête.

4 Le combat qui s'ensuit oppose une partie de votre bande à une multitude d'assaillants. Déplacez-vous sur le champ de bataille

en passant d'un abri à un autre, et veillez à recharger avec ○/B au moindre instant de répit. Servez-vous du radar pour localiser vos ennemis : ils y sont représentés par des points rouges, ou des segments de la même couleur s'ils se trouvent en dehors du périmètre de la mini-carte. Méfiez-vous des adversaires susceptibles de vous prendre pour cible depuis le château d'eau.

5 Après l'assaut initial, prenez le temps de fouiller les dépouilles de vos victimes. Une seconde vague d'assaillants surgit bientôt depuis la forêt, stade auquel le jeu introduit le mode « Sang-froid » : activez-le en appuyant sur R3/LT pendant que vous visez, et profitez de l'effet de ralenti pour « marquer » une ou plusieurs cibles en les survolant avec le réticule – appuyez ensuite sur R2/RT pour enchaîner une série de tirs à la vitesse de l'éclair. Lorsque Dutch vous demande quelle stratégie adopter, optez pour la défense – vous pourrez ainsi cueillir vos ennemis en profitant des nombreux abris qu'offrent les abords du camp. Vous devez assurer la protection de vos alliés jusqu'à la victoire finale, la mort de l'un d'entre se soldant par l'échec de la mission.

6 À l'issue du combat, prenez le temps de fouiller le camp ainsi que les dépouilles de vos victimes pour récupérer des munitions et autres butins. Une fois fin prêt, rendez-vous dans le secteur marqué en jaune sur la carte : vous y trouverez d'autres objets à ramasser, ainsi que la dynamite cachée dans la grosse caisse rouge.

Le trajet du retour est interrompu par une chasse à l'homme. Lorsque Dutch vous donne le signal, lancez-vous aux trousses du fugitif et sélectionnez le lasso dans la roue des armes. Dès que vous êtes suffisamment proche, visez votre cible en maintenant L2/LT et lancez le lasso avec R2/RT. Tout en maintenant L2/LT, descendez de cheval et avancez jusqu'au fuyard avant de le ligoter en appuyant sur ○/B. Après avoir chargé le prisonnier sur votre monture, retournez au camp et portez-le dans la zone en surbrillance pour mettre un terme à la mission.

★ LE LENDEMAIN DE LA GENÈSE ★

Objectifs de médaille	★ Tuez chaque biche avec une seule flèche ★ N'effrayez aucune biche ★ Effectuez une élimination parfaite sur la deuxième biche
Notes	Vous remplirez ces objectifs à condition de vous tenir accroupi en permanence et de toucher vos cibles à la tête du premier coup.

1 Vous donnerez le coup d'envoi de cette mission en saluant Pearson au camp (maintenez L2/LT alors que vous vous tenez près de lui et appuyez sur □/X).

2 Suivez Charles à cheval. Une fois que vous avez mis pied à terre, récupérez votre arc depuis la selle de votre monture, puis partez à la recherche de traces d'animaux dans les parages.

Une biche a laissé des empreintes devant votre compagnon ; activez l'Œil de lynx (pressez simultanément L3/LT et R3/LT), puis appuyez sur R1/RB afin de les verrouiller. Suivez les traces en marchant accroupi pour ne pas faire de bruit.

Saisissez-vous de l'arc dès que vous apercevez la première biche. Maintenez simultanément L2/LT et R2/RT pour charger votre tir, et décochez la flèche dès que le réticule de visée est correctement ajusté – si vous touchez votre cible à la tête ou au cou, vous la tuerez sur le coup. De telles mises à mort « parfaites » conduisent à l'obtention des meilleurs butins de chasse.

Votre seconde proie se trouve de l'autre côté de la rivière. Activez l'Œil de lynx pour repérer sa trace, puis tuez-la en procédant comme décrit plus haut.

6 Ramassez un des deux animaux en maintenant □/X, puis appuyez sur ✥ pour appeler votre cheval. Notez que la portée de cette commande augmente avec le temps, à mesure que vous renforcez le lien qui vous unit à votre monture (voir à ce sujet la page 18). Chargez le gibier sur le dos du cheval, avant de retourner au camp en compagnie de Charles.

7 Déposez le cadavre dans la cuisine de Pearson, puis maintenez △/Y pour le dépecer et mettre un terme à la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ QUI EST DONC LEVITICUS CORNWALL ? ★

Objectifs de médaille	★ Sauvez Lenny quand il est suspendu au toit du train ★ Après avoir arrêté le train, éliminez les gardes en moins d'une minute et 30 secondes ★ Ne subissez aucun dégât pendant la fusillade ★ Réussissez dix tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Précision et efficacité sont les maîtres mots pour réussir ces défis. Lors de la bataille qui s'engage une fois que vous avez arrêté le train, restez constamment à couvert et essayez de toucher vos ennemis à la tête chaque fois que vous vous relevez pour riposter. Avancez vers l'abri suivant dès que vous avez fait place nette.

1 Suivez Dutch tandis qu'il vous présente son plan.

2

Lorsque vous arrivez sur le lieu du guet-apens, allez à la rencontre de Bill au bord des rails. Après une courte conversation, ramassez la bobine (maintenez ▢/✕), puis connectez-la au détonateur voisin en appuyant sur la même touche. Rejoignez ensuite Dutch sur la falaise qui surplombe le tunnel, et prenez le temps de vérifier votre équipement – prenez avec vous le revolver cattleman et la carabine à répétition pour les besoins de la mission. Pensez également à revêtir un bandana, afin de cacher votre visage (maintenez L1/LB pour ouvrir le menu, appuyez sur R1/RB et sélectionnez-le dans le coin inférieur gauche de la roue des objets).

3

Lorsque le train arrive, sprintez à toutes jambes vers la corniche au-dessus de l'entrée du tunnel, puis sautez sur le convoi. Approchez-vous aussitôt du rebord et appuyez sur △/Y pour vous saisir de Lenny, avant de le ramener vers vous en appuyant à plusieurs reprises sur ✕/A.

4 Mettez-vous en marche vers l'avant du train. Une fois que Lenny s'est débarrassé du premier garde, vous pouvez lui demander de régler son compte au suivant ou vous en occuper vous-même (assommez-le par exemple après vous être approché dans son dos en marchant accroupi, ou abattez-le à distance d'un tir à la tête). Attendez-vous à rencontrer d'autres soldats tandis que vous continuez votre progression ; si une fusillade éclate, ayez le réflexe de vous mettre aussitôt à couvert.

5 Votre avancée est interrompue par un ennemi qui tente de se saisir de vous : appuyez de façon répétée sur ○/B pour vous libérer et assommer votre assaillant. Rendez-vous ensuite à l'avant de la locomotive et actionnez les freins en appuyant sur △/Y.

6 Dès votre descente du train, mettez-vous à couvert derrière le rocher voisin et débarrassez-vous des ennemis de façon méthodique. Une seconde vague d'assaillants surgit depuis l'arrière du convoi. Éliminez-les tour à tour tandis que vous progressez vers eux en passant d'un abri à un autre.

7

Une fois que vous avez été rejoint par le reste de la bande, approchez-vous de Bill pour vous emparer de la dynamite et placez-la sur la porte du wagon en appuyant sur R2/RT. Allumez la mèche avec △/Y puis reculez pour ne pas être blessé dans l'explosion. Vous avez l'occasion de mettre la main sur plusieurs objets à l'intérieur de la voiture, mais votre objectif premier est de vider le coffre caché dans le meuble à l'arrière du wagon (maintenez △/Y). Après la scène, décidez du sort des prisonniers comme bon vous semble ; si vous choisissez de ne pas les tuer et de les renvoyer dans le train, retournez vers la locomotive (n'hésitez pas à fouiller les voitures et les dépouilles de vos victimes en chemin). Une fois sur place, démarrez le train en appuyant sur △/Y pour mettre un terme à la mission.

★ VERS L'EST ★

Objectifs de médaille	★ Récupérez Javier à l'entrée de Horseshoe Overlook ★ Terminez la mission en moins de six minutes
Notes	Javier vous attend juste avant le camp, votre destination finale. N'oubliez pas de le récupérer en chemin.

1 Suivez le reste de la caravane jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

2 Emparez-vous de la roue cassée en inclinant L vers l'avant, puis faites-la rouler jusqu'au chariot avant de la remettre en place en appuyant à quelques reprises sur ✕/A.

2

3

Prenez les commandes du chariot en appuyant sur △/Y et remettez-vous en route. N'oubliez pas de récupérer Javier juste avant d'atteindre votre destination finale.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

CHAPITRE 2 : HORSESHOE OVERLOOK

DANS LE CHAPITRE PRÉCÉDENT...

Piégés par une tempête de neige, Arthur et ses compagnons ont trouvé refuge dans un village minier abandonné suite aux évènements de Blackwater. Alors qu'ils ont maille à partir avec la bande rivale des O'Driscoll, ils récupèrent des documents qui les mettent sur la piste d'un train transportant des obligations de banque – l'occasion rêvée de se remettre en selle. Au terme d'un raid aussi audacieux que meurtrier, ils parviennent à dévaliser le convoi affrété par Leviticus Cornwall, un puissant magnat du rail. Forts de ce succès, les hors-la-loi décident de mettre le cap à l'est pour établir leur nouveau campement à Horseshoe Overlook.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

CELUI QUI N'EST PAS SANS PÉCHÉ (page 42)
- JEUX D'ARGENT
  - ★ Poker (page 220)
- OBJETS À COLLECTIONNER
  - ★ Cartes de paquets de cigarettes

Après avoir terminé au moins une mission → **UNE BLESSURE D'AMOUR-PROPRE** (page 46)
- ACTIVITÉS
  - ★ Chasse – Charles (page 146)
- BOUTIQUES
  - ★ Écuries (page 18)

Éloignez-vous d'au moins 350 mètres et revenez au camp pour déclencher une conversation avec Susan Grimshaw → **UNE ALLIANCE À L'AMÉRICAINE** (page 49)
- BOUTIQUES
  - ★ Emerald Ranch – Recéleur de chariots (page 287)

LA BONNE SOCIÉTÉ, FAÇON VALENTINE (page 40) → **UN AUTHENTIQUE MÉDICAMENT MIRACLE** (page 48)
- ★ Disponible deux heures (dans le jeu) après la fin de la mission « Une soirée tranquille »
- ★ Disponibilité limitée : dernière chance au chapitre 6

- CHASSE À LA PRIME
  - ★ Ellie Anne Swan (page 184)
  - ★ Lindsey Wofford (page 184)

REPOS À L'AMÉRICAINE (page 41)
- ARMES
  - ★ Tomahawk

Après deux heures dans le jeu → **LES PREMIERS SERONT LES DERNIERS** (page 43)
- ACTIVITÉS
  - ★ Cambriolage – Javier (page 182)
- ARMES
  - ★ Fusil à double canon
  - ★ Couteau de lancer

ET → **VISITE À L'IMPROVISTE** (page 44)

ET → **L'ESSENCE DE LA RICHESSE I – III*** (page 50)

* L'étape II est sautée s'il s'agit de la seule mission disponible ou si vous laissez passer quatre heures (dans le jeu)

ET → **NOUS NOUS AIMIONS, AUTREFOIS I** (page 48)

Après une heure dans le jeu → **L'ESSENCE DE LA RICHESSE IV** (page 50)
- ARMES
  - ★ Fusil à pompe

Après une heure dans le jeu → **NOUS NOUS AIMIONS, AUTREFOIS II** (page 48) → **NOUS NOUS AIMIONS, AUTREFOIS III** (page 48)

ET → **LES BREBIS ET LES BOUCS** (page 52)
- ARMES
  - ★ Fusil Rolling Block

ET → **UNE GÉNÉROSITÉ INATTENDUE** (page 53)
- ARMES
  - ★ Revolver double action

→ **CHAPITRE 3**

Après « Vers l'est »

L'USURE ET AUTRES PÉCHÉS I & II (page 45) → **L'USURE ET AUTRES PÉCHÉS III** (page 46)

Terminer « Visite à l'improviste » → **UNE SOIRÉE TRANQUILLE** (page 45)

ET → **PÊCHEUR D'HOMMES** (page 52)
- DÉFIS
  - ★ Expert en survie (page 173)
- ACTIVITÉS
  - ★ Pêche (page 163)

HEUREUX LES SIMPLES D'ESPRIT (page 47)
- ARMES
  - ★ Revolver Schofield
- CHASSE À LA PRIME
  - ★ Joshua Brown (page 184)

Terminer « Un authentique médicament miracle »

Après 12 heures dans le jeu
Si une seule mission est disponible

SCÈNE BUCOLIQUE EN AMÉRIQUE* (page 51)
- ARMES
  - ★ Carabine Lancaster

* Peut être remplie lors des chapitres 2 ou 3 ; le cas échéant, se débloque à l'issue de la mission « Une générosité inattendue »

INCONNUS
- ★ Photographies d'un pays idyllique (page 186)*
- ★ Les rêves américains (page 191)**
- ★ Maquillage et poudre d'escampette (page 186)
- ★ Collecte de fonds (page 186)
- ★ A la nuit tombée (page 191)***
- ★ De grands hommes, et une femme (page 192)****

ACTIVITÉS
- ★ Cambriolages (page 180)
- ★ Braquages de magasin (page 181)
- ★ Défis (tous sauf « Expert en survie ») (page 171)
- ★ Jeux d'argent (page 220)
- ★ Plusieurs personnages spéciaux (page 228)

CHASSE AUX TRÉSORS
- ★ Bande de Jack Hall (page 196)
- ★ Trésor à gros enjeux (page 197)
- ★ Trésor des morts (bonus de précommande) (page 198)

OBJETS À COLLECTIONNER
- ★ Os de dinosaures (page 208)
- ★ Sculptures Rocheuses (page 210)

BOUTIQUES
- ★ Armurier (page 286)
- ★ Coiffeur (page 326)
- ★ Magasin (page 324)
- ★ Tailleur (page 328)
- ★ Recéleur (page 326)
- ★ Médecin (page 327)

* Indisponible entre « Cher oncle Tacitus » et « Un bonheur éphémère »
** Après avoir examiné les trois Scènes de crime dans le cadre de rencontres fortuites
*** Après avoir assisté à une rencontre fortuite parmi « Procession de torches », « Ombres menaçantes », « Cheval effrayé », « Une voix dans la nuit »
**** Indisponible pendant « Les brebis et les boucs »

★ LA BONNE SOCIÉTÉ, FAÇON VALENTINE ★

Objectifs de médaille	★ Rendez le cheval du chariot à son propriétaire ★ Trouvez Karen en moins de 45 secondes
Notes	Vous n'aurez aucun mal à remplir ces objectifs. Dès que vous entrez dans l'hôtel, rendez-vous dans la chambre 2B à l'étage pour trouver Karen dans le temps imparti.

Parlez à l'Oncle en bordure du camp pour démarrer la mission, puis suivez le repère en direction de Valentine. Même si rien ne vous y oblige, vous pouvez venir en aide au cocher dont le cheval s'est échappé : approchez-vous de la bête en maintenant L2/LT, puis calmez-la en appuyant sur □/X. Une fois que vous avez amadoué l'animal, ramenez-le à son propriétaire en l'attrapant par la bride avec △/Y.

2 À votre arrivée à Valentine, accompagnez l'Oncle tout en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran. Lorsque Tilly est agressée, approchez-vous d'elle et venez-lui en aide.

Pénétrez dans l'hôtel et rendez-vous dans la chambre 2B située à l'étage. Après avoir défoncé la porte d'un coup de pied, neutralisez l'homme qui se trouve à l'intérieur avec des attaques de mêlée (○/B), puis quittez les lieux avec Karen.

4 Vous devez ensuite vous lancer dans une chasse à l'homme. Enfourchez le premier cheval venu, puis galopez derrière le fuyard en appuyant de façon répétée sur ✕/A ; si vous le perdez de vue, aidez-vous du radar pour retrouver sa trace (un segment rouge placé en bordure de l'affichage trahit sa position s'il se trouve en dehors du périmètre de la mini-carte).

5 Au terme de la course poursuite, le fugitif tombe de sa monture et se retrouve suspendu à la falaise. Que vous choisissiez de lui venir en aide ou de l'abandonner à son sort, la mission se termine ; notez toutefois que cette décision a un impact sur votre niveau d'honneur (voir à ce sujet la page 19). Vous pouvez également obtenir un bonus d'honneur si vous rapportez à son propriétaire le cheval que vous avez emprunté à Valentine.

★ REPOS À L'AMÉRICAINE ★

Objectifs de médaille	★ Sauvez Javier en moins de 15 secondes ★ Battez Tommy en moins d'une minute et 30 secondes
Notes	Suivez les instructions fournies dans le cheminement.

1 Rendez-vous dans le saloon pour y retrouver Javier et Charles. Lorsque la situation dégénère, jouez des poings en martelant ○/B ; une fois que vous avez mis à terre votre premier adversaire, venez en aide à vos trois camarades. Notez que cette rixe donne lieu à l'introduction de deux nouvelles commandes relatives au combat à mains nues – référez-vous à l'encadré ci-contre pour plus de détails.

À l'issue de la courte scène, débarrassez-vous de l'homme qui tente de vous immobiliser en appuyant à plusieurs reprises sur ○/B. Vous devez ensuite venir en aide à Javier qui se retrouve aux prises avec une véritable armoire à glace.

Le colosse en question est un adversaire bien plus redoutable que ceux que vous avez affrontés jusqu'à présent. Inutile d'espérer en venir à bout en frappant à l'aveuglette : le seul moyen de le déstabiliser est de lui laisser l'initiative en vue de le contrer. Parez ses assauts en appuyant sur □/X, puis donnez-lui un ou deux coups dans la foulée, avant de vous remettre en position défensive – et répétez la procédure jusqu'à ce qu'il s'écroule. S'il parvient à se saisir de vous, martelez ○/B pour lui échapper.

NOUVELLES TECHNIQUES

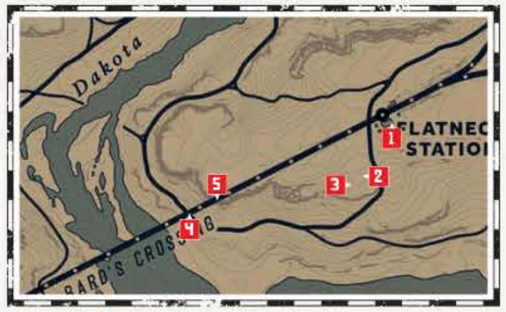
Cette mission vous donne l'occasion de vous familiariser avec deux nouveaux mouvements relatifs au combat de mêlée.

★ Lorsque vous êtes confronté à un combattant aguerri, il est recommandé de privilégier une approche prudente basée sur la riposte. Attendez que votre adversaire porte un coup, et appuyez sur □/X pour parer son assaut – votre assaillant se retrouve alors momentanément vulnérable, ce qui vous laisse le champ libre pour lui infliger une ou deux attaques. Tenez-vous ensuite de nouveau sur la défensive, et répétez la manœuvre autant de fois que nécessaire. Avec un bon timing, il est possible d'esquiver un assaut adverse à l'aide de la commande suivante : alors que vous maintenez L2/LT, appuyez au bon moment sur □/X tout en inclinant L sur le côté – votre assaillant perd alors l'équilibre, ce qui vous donne l'occasion de le corriger.

★ Dans les situations de corps à corps, vous avez la possibilité de vous saisir de votre adversaire à l'aide de △/Y. Trois options s'offrent alors à vous : vous pouvez libérer votre victime en appuyant sur □/X, l'étrangler en maintenant △/Y, ou la frapper a plusieurs reprises avec ○/B.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ CELUI QUI N'EST PAS SANS PÉCHÉ ★



Objectifs de médaille	★ Gagnez deux mains au poker ★ Ramenez le révérend au camp en moins de deux minutes et cinq secondes
Notes	Martelez la touche de sprint quand vous vous déplacez à pied ou à cheval, et vous décrocherez la médaille d'or sans plus de difficulté.

1 Rendez-vous dans la gare de Flatneck, située au sud-ouest du campement, et adressez-vous au révérend Swanson. Acceptez la proposition de ses adversaires si vous souhaitez vous initier aux joies du poker ; une présentation détaillée de ce mini-jeu vous attend également à la page 220.

2 Quand vous sortez du bâtiment, partez à la recherche du révérend dans la zone en surbrillance. Notez que vous pouvez interroger deux individus devant la gare pour obtenir des indications. Une fois que vous l'avez trouvé, vous devez vous battre à mains nues contre son créancier. Cet adversaire ne peut être terrassé qu'en adoptant une stratégie défensive : laissez-lui l'initiative et bloquez chacun de ses assauts avec □/✕, avant de riposter dans la foulée. Restez concentré et vous devriez remporter le combat sans peine.

3 Le remue-ménage que vous avez provoqué a attiré l'attention d'un passant, qui file aussitôt en vue de dénoncer vos agissements à la police. S'il y parvient, vous serez alors recherché par les forces de l'ordre et une prime sera placée sur votre tête. Pour éviter de telles complications, rattrapez-le et appuyez sur △/Y tout en maintenant L2/LT pour l'arrêter ; à ce stade, vous pouvez vous assurer de son silence en le menaçant, en le tabassant, en le braquant ou en effectuant un tir de semonce (appuyez sur ○ alors que vous visez avant de presser la détente).

Vous devez ensuite vous rendre sur le pont voisin, où le révérend Swanson se trouve en fâcheuse posture : rejoignez-le sans perdre une seconde, et appuyez à plusieurs reprises sur ✕/A tout en inclinant L vers l'avant pour l'aider à se libérer.

5 À l'issue de la scène, soulevez le révérend et chargez-le sur votre cheval. Retournez dans le camp, puis attachez votre monture à l'endroit indiqué avant de porter Swanson jusque dans son lit pour terminer la mission.

★ LES PREMIERS SERONT LES DERNIERS ★

Objectifs de médaille	★ Éliminez discrètement les chasseurs de prime près de la rivière ★ Tirez sur la corde pour libérer Sean ★ Réussissez dix tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Dès que vous verrouillez une cible, inclinez très brièvement R de façon à positionner aussitôt le réticule sur sa tête, puis ouvrez le feu pour la tuer sur-le-champ – cette technique vous permettra d'atteindre le quota de tirs à la tête requis.

1 Rejoignez Javier, qui vous attend au nord de Blackwater, en longeant la rivière pour éviter d'attirer l'attention des forces de l'ordre – la ville et ses alentours étant placés en état d'alerte, vous serez immédiatement pris pour cible par la police si vous êtes identifié.

2 À l'issue de la scène, enfourchez votre monture et rendez-vous dans la zone en surbrillance au nord. Suivez le bateau tandis qu'il descend la rivière, jusqu'à ce qu'il s'approche de la rive. Observez la scène avec vos jumelles, puis chevauchez vers la berge aux côtés de vos alliés.

3

Traversez la rivière avec Javier. Une fois que Trelawny entame son numéro d'acteur, approchez-vous des deux gardes en marchant accroupi, et éliminez furtivement celui situé sur votre gauche d'un coup de couteau.

4

Vous devez ensuite remonter le long du canyon, en passant d'un abri à un autre tandis que vous éliminez les ennemis sur votre chemin. Méfiez-vous tout particulièrement des tireurs postés sur les parois du ravin : essayez de vous en débarrasser avec des tirs à la tête à la moindre opportunité.

5

Faites preuve de la même prudence au moment de prendre d'assaut le camp ennemi en haut du canyon : mettez-vous à couvert, relevez-vous le temps de tirer une ou deux balles sur votre cible (si possible à la tête grâce à une petite pichenette sur le stick droit au moment où vous la verrouillez), puis réfugiez-vous à nouveau derrière votre abri – et répétez la procédure. Notez que vous pouvez voler au secours de Sean en tirant sur la corde à laquelle il est suspendu avant la fin de la bataille. Détachez-le une fois qu'il est à terre pour terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ VISITE À L'IMPROVISTE ★

Objectifs de médaille	★ Tuez discrètement quatre ennemis ★ Réussissez 12 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Utilisez l'arc pour vous débarrasser discrètement des cibles isolées qui patrouillent en périphérie du camp, puis faites preuve de la prudence habituelle lors de la fusillade.

1 Parlez à Kieran, le prisonnier attaché à un arbre dans votre camp, pour commencer cette mission. Suivez-le à cheval en compagnie de John jusqu'au repaire de Six Point Cabin. Arrêtez votre monture en lieu sûr et vérifiez que l'arc, la carabine à répétition et les couteaux de lancer figurent dans votre inventaire personnel avant de continuer votre route.

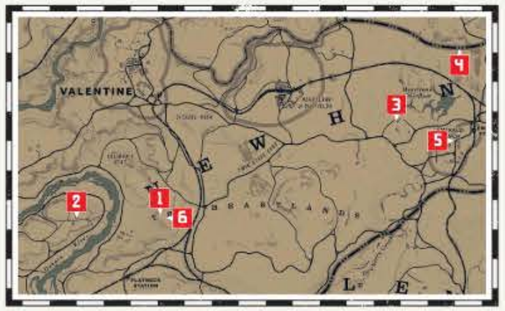
2 Après avoir choisi de prendre la tête du groupe, approchez-vous accroupi de la sentinelle qui se soulage contre un arbre ; dès qu'elle a terminé sa discussion, avancez dans son dos et poignardez-la. Deux autres gardes se tiennent côte à côte à quelques pas : frappez-en un par derrière pendant que Bill se débarrasse du second. Réservez le même sort à l'individu qui se trouve en bas de la colline.

Continuez à jouer la carte de la furtivité quand vous arrivez à proximité du campement. Faites-en le tour et éliminez un à un tous les ennemis isolés en les frappant à distance avec votre arc (qui bénéficie d'une plus grande portée que les couteaux de lancer). Référez-vous au radar pour localiser chacune de vos cibles potentielles.

4 La discrétion n'est plus de mise lorsqu'arrive le moment de s'attaquer aux hommes rassemblés autour du feu. Après avoir choisi un abri convenable, épaulez votre carabine à répétition et ouvrez les hostilités en tuant une première cible d'une balle à la tête. Débarrassez-vous ensuite tour à tour des autres ennemis en restant à couvert. Une fois que vous avez fait place nette, avancez vers la cabane.

5 Fouillez la cabane à l'issue de la scène ; pensez notamment à récupérer l'argent posé sur la table, et n'oubliez pas d'examiner la cheminée. Le fusil à double canon accroché au-dessus de l'âtre a besoin d'un bon décrassage : une fois que vous vous en êtes emparé, sélectionnez-le dans la roue des armes et appuyez successivement sur ⓡ/ puis ⓛ/Ⓧ pour le nettoyer avec de l'huile. Au moment de quitter les lieux, prenez le temps de récupérer les objets disséminés dans le camp.

★ L'USURE ET AUTRES PÉCHÉS - I & II ★



1 Cette mission ne comporte pas d'objectif secondaire. Parlez à Strauss qui se trouve à l'arrière du camp. Il vous fournit les coordonnées de trois individus qui doivent de l'argent à la bande. Vous n'avez besoin de rendre visite qu'à un seul d'entre eux pour les besoins de la mission, mais vous récolterez plus d'argent si vous récupérez la totalité des dettes.

2 **Mr. Wróbel** habite une petite maison située au centre de la zone de recherche à l'ouest du camp. Rappelez-le à ses obligations, puis fouillez sa demeure pour solder sa dette ; vous pouvez également voler son cheval qui se trouve dans la grange voisine.

3 **Chick Matthews** se trouve sous un auvent, dans la ferme Guthrie à l'ouest d'Emerald Ranch. Vous ne l'identifierez qu'après avoir parlé à son voisin assis sur le tronc d'arbre – moment qu'il choisit pour s'enfuir à cheval. Rattrapez-le en enfourchant votre monture, et servez-vous par exemple du lasso pour l'arrêter. Votre débiteur vous cède une carte au trésor, que vous pouvez examiner en la sélectionnant dans votre sacoche.

4

Suivez le repère qui s'affiche à l'écran quand vous consultez la carte, et examinez le trou creusé dans le tronc d'arbre.

5 **Lilly Millet** est assise sur un banc près d'une maison dans la partie nord d'Emerald Ranch, à l'est de Valentine. Un combat à mains nues s'engage à l'issue de votre confrontation : restez sur la défensive, en donnant quelques coups à votre adversaire chaque fois que vous parez un de ses assauts. Après l'avoir mis KO, fouillez-le pour récupérer votre argent.

6 Une fois que vous avez terminé votre opération de recouvrement, retournez dans le camp et déposez l'argent récolté dans la cagnotte, près de la tente de Dutch. Vous débloquez ce faisant l'accès au registre, par le biais duquel vous pouvez gérer les finances du camp en décidant des investissements à réaliser (voir à ce sujet la page 143). Ouvrez-le et achetez l'amélioration de votre choix – vous pouvez par exemple choisir d'augmenter la quantité et la qualité des provisions disponibles dans le camp.

★ UNE SOIRÉE TRANQUILLE ★

Objectifs de médaille	★ Faites amende honorable auprès de Tommy ★ Surprenez Lenny pendant qu'il s'envoie en l'air ★ Ne vous faites pas arrêter par les autorités
Notes	Tommy est assis à une table dans la pièce principale au moment où vous devez retrouver Lenny pour la première fois. Quand celui-ci disparaît pour la troisième fois, cherchez-le dans la chambre 1A à l'étage. Enfin, restez sur la gauche quand vous fuyez dans la ruelle, en prenant soin de contourner le tonneau, puis prenez à droite à l'angle et sautez au-dessus de la barrière. Si vous parvenez à échapper aux autorités, vous débloquez une scène alternative qui montre votre personnage se réveillant en pleine nature.

1 Après avoir parlé à Dutch dans sa tente pour commencer la mission, enfourchez votre monture et galopez jusqu'à Valentine aux côtés de Lenny.

2 Entrez dans le saloon et accoudez-vous au bar en appuyant sur Ⓐ/Ⓨ pour déclencher une scène. S'ensuit une séquence axée sur la narration plus que sur l'action, au cours de laquelle vous devez à trois reprises partir à la recherche de Lenny ; vous le trouverez successivement sur la coursive à l'étage, sur le bar, et enfin dans la salle principale.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ UNE BLESSURE D'AMOUR-PROPRE ★

Objectifs de médaille	★ Terminez la traque en moins d'une minute et 30 secondes ★ Tirez sur l'ours au moins six fois ★ Terminez la mission en moins de 12 minutes
Notes	Vous n'aurez aucun mal à remplir ces objectifs dans le cadre d'un second essai.

1 Allez voir Hosea qui vous attend dans le camp. Conformément à ses instructions, enlevez la selle de votre monture actuelle (maintenez L2/LT et ✪), puis placez-la sur votre nouveau cheval. Enfourchez celui-ci et suivez Hosea jusqu'à Valentine.

2 Conduisez le cheval dans l'écurie et décidez de ce que vous allez en faire. Lorsqu'on vous propose d'en acheter un nouveau, faites votre choix en fonction des attributs du nouveau spécimen et de l'argent dont vous disposez. Le cheval étant le bien le plus précieux que puisse posséder un hors-la-loi du Far West, n'hésitez pas à casser votre tirelire pour faire l'acquisition d'une monture performante. À votre sortie de l'écurie, montez en selle et suivez de nouveau Hosea.

3 Le moment venu, saisissez-vous de l'arc et tuez un lapin quand votre compagnon vous y invite. Installez ensuite votre campement en sélectionnant l'option correspondante dans la roue des objets, puis suivez les instructions à l'écran pour cuire le gibier avant de dormir jusqu'au matin.

4

Après avoir effectué un second petit atelier d'artisanat, remontez sur votre cheval et emboîtez de nouveau le pas à Hosea. Lorsque vous mettez pied à terre, sélectionnez depuis le menu de la selle vos meilleures armes, et activez l'Œil de lynx (L3+R3/T+T) pour trouver des indices de la présence de l'animal légendaire. Examinez les empreintes mises en évidence en maintenant △/Y, et faites de nouveau appel à l'Œil de lynx pour révéler une piste (que vous pouvez verrouiller en appuyant ensuite sur R1/RB). Continuez ainsi à remonter les traces de la bête jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

5 Que vous ayez choisi d'utiliser un appât ou de vous séparer, vous vous retrouvez dans les deux cas face à un ours énorme. Repoussez l'animal en le criblant de balles lors de la séquence automatique de Sang-froid. Une fois que la voie est libre, retournez auprès d'Hosea pour terminer la mission. Si vous le souhaitez, vous pouvez essayer de traquer derechef la bête blessée pour terrasser votre premier animal légendaire (voir page 162).

★ L'USURE ET AUTRES PÉCHÉS - III ★

Objectifs de médaille	★ Terminez la mission en moins de deux minutes et dix secondes
Notes	Frappez Downes pour accélérer les choses, puis dépêchez-vous de retourner au camp.

1 Rendez-vous dans la zone en surbrillance au sud-ouest de Valentine. Thomas Downes vous attend à l'est de la maison. Tâchez de le convaincre de payer ses dettes en usant de la méthode de votre choix.

2 À l'issue de la scène, retournez auprès de Strauss dans le camp pour terminer la mission.

★ HEUREUX LES SIMPLES D'ESPRIT ★

Objectifs de médaille	★ Tuez les poursuivants à cheval en moins de 55 secondes ★ Réussissez 15 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 70% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Il existe une technique qui permet d'enchaîner les tirs à la tête en un temps record (voir l'encadré correspondant). Cette mission vous confronte à un grand nombre d'ennemis, ce qui en fait le cadre idéal pour apprendre à maîtriser la technique en question.

1 Micah se trouve dans la prison de Strawberry. Cette mission servant de cadre à une bataille d'envergure, reposez-vous bien et sélectionnez vos armes avec soin avant de lancer les hostilités.

2

Vous pouvez parler à Micah depuis l'extérieur, à travers la fenêtre de sa cellule. Fixez à cette dernière le crochet du treuil de débardage, puis démarrez la machine en activant le levier afin de libérer votre compagnon. Notez que vous pouvez également le faire évader en utilisant de la dynamite, ou en détroussant les hommes de loi dans la prison pour récupérer la clé du cachot.

3 Une féroce bataille s'engage dans les rues de la ville dès l'instant où vous libérez Micah. Comme d'habitude dans ce type de situation, vous devez veiller à rester le moins possible à découvert : éliminez vos cibles une à une en essayant de les toucher à la tête pour un maximum d'efficacité (voir l'encadré ci-contre). Lorsque vous avez supprimé tous les ennemis des environs, suivez Micah et préparez-vous à faire face à la prochaine vague d'assaillants.

4 Une fois de retour devant la prison, enfourchez votre monture et partez au triple galop derrière Micah. Utilisez la technique décrite dans l'encadré pour vous défaire au plus vite des hommes qui se sont lancés à vos trousses. Continuez ensuite votre chevauchée jusqu'à ce que vous ne soyez plus recherché par les autorités.

LES TIRS À LA TÊTE : MODE D'EMPLOI

Lorsque vous pointez votre arme sur un ennemi, le réticule vient automatiquement se placer sur sa poitrine grâce au système d'aide à la visée ; en inclinant très brièvement R à cet instant précis, il est possible de positionner quasi-instantanément le réticule sur la tête de la cible, ce qui vous donne l'occasion de la tuer en une fraction de seconde. Dans le détail, cette séquence se déroule comme suit :

- ★ Maintenez L2/LT pour verrouiller votre cible (le réticule de visée se place automatiquement sur sa poitrine).
- ★ Inclinez promptement R de manière à positionner le réticule sur la tête de la cible.
- ★ Appuyez aussitôt sur R2/RT pour tirer (et toucher la victime à la tête si la manœuvre s'est bien passée).
- ★ Relâchez L2/LT et répétez la manœuvre aux dépens de l'ennemi suivant.

Avec un peu de pratique, vous parviendrez à valider cette série de commandes de façon instinctive, ce qui vous permettra d'enchaîner les tirs à la tête sans temps mort lorsque vous êtes confronté à de multiples assaillants. Si vous avez besoin d'un coup de pouce, notez que vous pouvez également recourir à des munitions spéciales qui augmentent grandement votre efficacité (voir page 284).

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ NOUS NOUS AIMIONS, AUTREFOIS – I À III ★

Objectifs de médaille	★ Réussissez à convaincre pacifiquement les Chéloniens de vous laisser parler à Jamie ★ Ramenez Jamie à Mary en moins de deux minutes
Notes	N'hésitez pas à couper les trajectoires et à donner des stimulants à votre monture pour pouvoir galoper à la vitesse maximale lorsque vous ramenez Jamie le long de la voie ferrée. Lors de la conversation avec le chef des Chéloniens, choisissez la réponse « positive » dans les deux cas en appuyant sur □/✕.

1 Entrez dans la tente d'Arthur et lisez la lettre posée sur la table.

2 Rendez-vous dans la maison de Mary juste au nord de Valentine pour déclencher une scène, durant laquelle vous devez décider d'aider ou non la jeune femme. Un refus de votre part entraîne la fin prématurée de la mission ; répondez par l'affirmative si vous voulez connaître la suite des évènements.

3 Si vous avez choisi d'aider Mary, chevauchez jusqu'au repère suivant, à l'est de Cumberland Forest et avancez vers les individus qui se trouvent au bord de la falaise.

4 Une longue course poursuite s'engage à l'issue de la scène ; sautez sur votre cheval, et essayez de rattraper Jamie. Notez que vous économiserez vos réserves d'énergie si vous appuyez sur ✕/Ⓐ en cadence, au rythme du galop de votre monture.

5

Un duel s'engage lorsque vous reprenez le contrôle d'Arthur après la scène du train. Maintenez R2/RT légèrement enfoncé pour remplir la jauge de Sang-froid, puis appuyez fermement sur la touche afin de déclencher l'effet de ralenti ; positionnez le réticule sur l'arme de Jamie, puis appuyez de nouveau sur R2/RT pour neutraliser le garçon sans le blesser.

6 Rendez-vous enfin dans la gare de Valentine. Notez que vous arriverez plus vite à destination si vous longez la voie ferrée plutôt que de suivre l'itinéraire conseillé par le jeu.

★ UN AUTHENTIQUE MÉDICAMENT MIRACLE ★

Objectifs de médaille	★ Empêchez Benedict Allbright de tomber dans le ravin ★ Ligotez Allbright en moins d'une minute et 15 secondes ★ Ramenez Allbright au shérif en moins d'une minute et 30 secondes
Notes	Suivez le cheminement pour les deux premiers objectifs. Vous pouvez gagner un peu de temps sur le chemin du retour en coupant en ligne droite jusqu'à la ville plutôt que de prendre la route principale.

1 Rendez-vous dans le bureau du shérif de Valentine pour démarrer cette mission. Votre objectif est de capturer un hors-la-loi avant de le ramener en prison. Commencez votre traque en chevauchant jusqu'à l'endroit indiqué au nord de la ville.

2

Lorsque vous atteignez la gorge, ne traversez pas la rivière : suivez le sentier de la falaise et vous tomberez sur Benedict Allbright. Présentez-vous à lui, puis empêchez-le de tomber dans le ravin au moment venu (inclinez Ⓛ vers le haut et appuyez à plusieurs reprises sur ✕/Ⓐ).

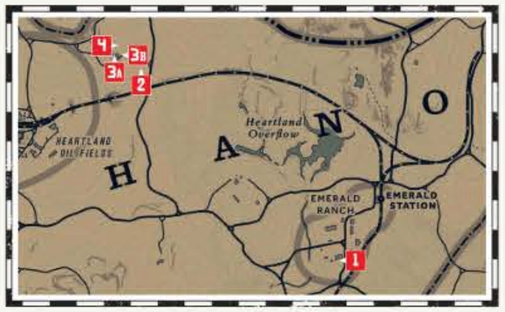
3

3 À l'issue de la scène, galopez le long de la rivière à la poursuite d'Allbright qui est porté par le courant. Traversez le cours d'eau à la première opportunité, et continuez votre course sur la berge opposée.

4 Arrêtez-vous sur la petite plage, à l'endroit où le courant faiblit, et repêchez le fuyard à l'aide du lasso : une fois que vous l'avez tiré hors de l'eau (L2/LT + R2/RT), mettez pied à terre et approchez-vous de lui avant de le ligoter à l'aide de ○/Ⓑ – notez que vous devez maintenir enfoncée L2/LT pendant toute la durée de l'opération.

5 Chargez Allbright sur votre monture et conduisez-le dans le bureau du shérif. La mission prend fin au moment où vous le déposez dans sa cellule.

★ UNE ALLIANCE À L'AMÉRICAINE ★



Objectifs de médaille	★ Volez tous les objets de la maison de Carmody Dell ★ Ne vous faites pas repérer ★ Ramenez le chariot à Emerald Ranch en moins d'une minute et 10 secondes
Notes	Le fait de vous introduire dans la maison à la nuit tombée vous facilitera la tâche. Fouillez la demeure de façon méthodique, en ramassant tout ce qui s'y trouve, nourriture incluse, et en marchant accroupi en permanence pour ne pas attirer l'attention de ses occupants. Une fois le larcin accompli, sortez par la porte principale et partez dans la diligence garée devant la propriété.

1 Parlez à Hosea devant la grange d'Emerald Ranch, puis chevauchez à ses côtés vers le nord-ouest.

2 Lorsque vous arrivez dans la zone en surbrillance, attachez votre monture et cachez-vous derrière le rocher que vous indique le jeu. Depuis cette position, sélectionnez les jumelles dans la roue des objets (maintenez L1/LB, appuyez sur R1/RB, inclinez Ⓡ vers la droite, puis relâchez L1/LB) et observez la maison jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Vous devez alors choisir de commettre le cambriolage pendant la journée (3A) ou à la nuit tombée (3B).

3A En journée, vous devez agir pendant qu'Hosea fait diversion. Le temps dont vous disposez est compté : entrez par la porte de derrière, et assurez-vous de quitter les lieux dès que votre camarade commence à dire au revoir à la fin de son numéro. Vous n'avez besoin que d'examiner la cheminée pour réussir le cambriolage, mais vous

3A

trouverez également plusieurs objets de valeur dans les meubles (notamment dans les deux coffres au rez-de-chaussée et dans celui situé à l'étage). Veillez à refermer tous les placards, tiroirs et portes que vous ouvrez, sans quoi quelqu'un remarquera votre intrusion et l'alerte sera donnée. Une fois que vous avez terminé votre fouille, ressortez par la porte de derrière et rejoignez Hosea dans la grange.

3B

Si vous passez à l'action à la nuit tombée, vous pouvez pénétrer dans la maison par la porte principale – mais vous devez marcher accroupi en permanence pour ne pas réveiller ses occupants. Fouillez les lieux en veillant à ne pas laisser de traces de votre passage, et sortez par la porte de devant une fois que vous avez récupéré suffisamment d'objets de valeur. Votre complice vous attend avec la diligence devant la porte d'entrée.

4 Une fois à bord de la diligence, il ne vous reste plus qu'à retourner à Emerald Ranch pour terminer la mission. Si vous partez de la grange, faites demi-tour par la gauche en sortant du bâtiment : vous aurez ainsi plus de chances de passer inaperçu tandis que vous quittez la propriété. Si vous avez opéré à la nuit tombée, vous pouvez directement prendre la route.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ L'ESSENCE DE LA RICHESSE I-IV ★

Objectif de médaille (partie II)	★ Conduisez le chariot au point de livraison en moins d'une minute et 45 secondes
Notes	Cet objectif est plus facile à atteindre si vous volez le chariot dans la raffinerie de Cornwall Kerosene & Tar (2A), dans la mesure où celle-ci se trouve à proximité du point de livraison.

Objectifs de médaille (partie IV)	★ Tuez tous les gardiens du train avant que Sean n'ait tiré ★ Nettoyez le wagon à bagages de tout butin ★ Échappez aux autorités en moins d'une minute et 30 secondes ★ Tuez dix ennemis en utilisant le Sang-froid ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Le mode Sang-froid vous aidera à relever le premier objectif : une fois que l'action ralentit, marquez vos ennemis au niveau de la tête avec R1/RB et appuyez sur R2/RT pour les tuer sur le coup. Lors de la bataille principale, n'hésitez pas à déclencher de brèves séquences de Sang-froid pour éliminer des cibles individuelles avec des tirs à la tête, en vue d'atteindre le quota requis.

1 Parlez à John dans le camp pour démarrer la mission. Dans un premier temps, vous devez voler un chariot de transport de pétrole (notez que cette étape est sautée si cette mission est la seule disponible ou que vous laissez s'écouler quatre heures sur l'horloge du jeu après l'avoir activée). Il en existe deux modèles, représentés sur la carte par l'icone : le premier, le plus difficile d'accès, se trouve à l'intérieur de la raffinerie de Cornwall (2A) ; le second est acheminé depuis cette même usine vers la ville de Valentine (2B).

Le chariot se trouve à quelques pas au nord de la voie ferrée, dans une cour clôturée et placée sous étroite surveillance. En faisant preuve d'audace et de discrétion, il est pourtant possible de s'en emparer sans recourir à la violence. Installez-vous derrière la clôture dans le coin nord-est de la cour et attendez que les gardes s'éloignent ; lorsque la voie est libre, enjambez la barrière et installez-vous discrètement dans le chariot. Il ne vous reste plus qu'à le conduire en dehors de l'usine : les sentinelles postées près de la sortie ouvriront peut-être le feu, mais vous ne devriez pas subir de dégâts. Une fois que vous avez forcé le passage, continuez à rouler vers le sud jusqu'à ce que vous sortiez de la zone de recherche.

Ce chariot part de l'usine après un délai variable pour être conduit à Valentine. Vous pouvez le voler sur le chemin, ou une fois qu'il est arrivé à destination – il vous suffit pour cela de forcer le conducteur à quitter son siège avant de prendre sa place. Veillez toutefois à agir loin des regards indiscrets : vous serez recherché par les autorités si quelqu'un est témoin de la scène.

3 Conduisez le chariot jusqu'au repère.

4 Rejoignez John dans le camp.

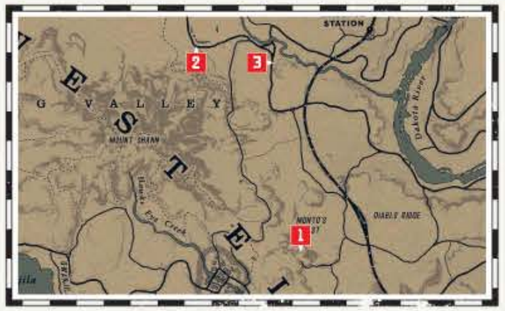
5 Après qu'une heure s'est écoulée sur l'horloge du jeu, retrouvez votre camarade à l'est du camp ; suivez ensuite le repère vers le sud-ouest.

6 Arrêtez le chariot sur les rails à l'endroit désigné. À l'issue de la scène, partez à l'assaut du train en montant dans le premier wagon. Suivez John et détroussez les passagers en les frappant (maintenez L2/LT et validez la commande correspondante). Faites de même dans la seconde voiture, jusqu'à ce que John vous demande d'aller voir Sean.

Avancez vers le wagon à bagage à l'arrière du train et soyez sur le qui-vive : dès que Sean est attaqué, activez le mode Sang-froid et abattez son assaillant, puis éliminez dans la foulée l'homme posté sur le toit. Notez que vous pouvez désormais marquer « manuellement » vos cibles en appuyant sur R1/RB. Deux autres ennemis surgissent ensuite dans le fourgon : débarrassez-vous d'eux avant de récupérer tous les objets de valeur des environs – pensez notamment à fouiller le coffre et les meubles au fond du wagon.

Sean vous annonce peu après l'arrivée des autorités. Éliminez vos cibles une à une en vous mettant à couvert, et méfiez-vous de la seconde vague d'assaillants qui surgit dans votre dos. Si vous perdez le contrôle de la situation, n'oubliez pas que vous pouvez entrer en mode Sang-froid pour terrasser sur le coup plusieurs ennemis en même temps. Une fois que vous avez fait place nette, montez en selle et galopez vers le nord ; tuez les éventuels poursuivants que vous ne parvenez pas à distancer, puis sortez de la zone de recherche afin de mettre un terme à la mission.

★ SCÈNE BUCOLIQUE EN AMÉRIQUE ★



Objectifs de médaille	★ Éliminez d'un tir en pleine tête tous les gardes à cheval qui protègent le chariot ★ Tuez dix ennemis en utilisant le Sang-froid ★ Terminez la mission en moins de cinq minutes et 50 secondes ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Pour mettre toutes les chances de votre côté, approchez-vous des gardes à cheval et éliminez-les avec des tirs à la tête effectués en mode Sang-froid.

1 Micah vous attend près d'un feu de camp qui surplombe la forêt, dans la zone en surbrillance à l'est de Strawberry. Rejoignez-le, puis suivez-le jusqu'à l'arrivée de la diligence.

La diligence est protégée par un groupe de plusieurs cavaliers. Le fait qu'ils soient regroupés vous donne l'opportunité de les éliminer sur-le-champ en déclenchant une séquence de Sang-froid : marquez-les tour à tour pendant l'effet de ralenti à l'aide de R1/RB, puis faites parler la poudre. Si votre jauge est vide, envisagez de la régénérer en consommant un fortifiant, ou affrontez vos adversaires à la loyale en vous efforçant d'enchaîner les tirs à la tête.

3 Une fois que vous avez fait place nette, montez dans la diligence – mais ne criez pas victoire trop tôt. Lors de l'embuscade, mettez-vous à couvert et servez-vous de votre nouvelle arme pour éliminer vos assaillants un à un. À l'issue du combat, rejoignez Micah près de la diligence et tirez sur le verrou afin de terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

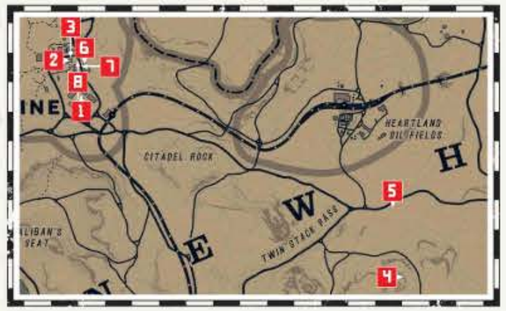
A ★ PÊCHEUR D'HOMMES ★

1 Entretenez-vous avec Abigail qui vous attend au camp, dans sa tente. Parlez ensuite à Jack, puis enfourchez votre monture et rendez-vous dans la zone marquée.

2 Une fois sur la berge, sélectionnez la canne dans la roue des objets, puis le fromage dans la roue des appâts, avant de lancer la ligne en utilisant les mêmes commandes que celles du tir. Dès qu'un poisson mord à l'appât, appuyez sur R2/RT pour le ferrer, puis contrôlez-le en inclinant L vers la gauche ou la droite au rythme de ses changements de direction ; une fois qu'il est fatigué, enroulez la ligne en faisant tourner R dans le sens des aiguilles d'une montre ; dès qu'il retrouve des forces, cessez votre mouvement de rotation et épuisez de nouveau l'animal en tirant la canne dans la direction opposée à son mouvement – répétez ce cycle jusqu'à ce que vous le rameniez sur la berge. Lorsque vous avez pêché deux poissons (en renouvelant votre appât), retournez dans le camp pour terminer la mission.

Objectifs de médaille	★ Après avoir atteint la rivière, pêchez un poisson en moins d'une minute et 30 secondes ★ Terminez la mission en moins de sept minutes et 20 secondes
Notes	Il est possible de décrocher la médaille d'or dès le premier essai.

J ★ LES BREBIS ET LES BOUCS ★



Objectifs de médaille	★ Ramenez tous les moutons dans leur enclos à Valentine ★ Réussissez 35 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Vous vous faciliterez la tâche en recourant à la compétence Sang-froid pour enchaîner les tirs à la tête ; si votre jauge est vide, n'oubliez pas que vous pouvez la régénérer en consommant un fortifiant.

1 Partez rejoindre John dans le marché aux bestiaux de Valentine, puis suivez-le jusqu'au poteau d'attache.

2 Entrez dans l'armurerie et parlez au vendeur pour consulter son catalogue d'armes ; dans la section dédiée aux fusils, sélectionnez le modèle Rolling Block et achetez-le.

3 Retrouvez John à l'extérieur et suivez-le à cheval.

4 Une fois sur la crête, approchez-vous de John et servez-vous de votre nouvelle arme pour effrayer les ranchers qui surveillent le troupeau de moutons en contrebas – vous obtiendrez l'effet escompté en tirant une balle près de l'un des hommes.

5

Une fois que vous avez fait fuir les ranchers, remontez à cheval et descendez la colline. Vous devez désormais conduire les moutons jusqu'au marché aux bestiaux : après les avoir rassemblés, faites-les avancer dans la direction voulue en effectuant des va-et-vient derrière eux – notez que vous pouvez leur faire accélérer l'allure en criant ou en tirant un coup de feu. Veillez à ramener dans le troupeau les bêtes qui s'égarent en chemin, et prenez garde de ne pas les piétiner.

6

Retrouvez Dutch au saloon. À l'issue de la scène, vous avez l'occasion de faire la démonstration de vos talents de tireur. Maintenez légèrement enfoncé R2/RT jusqu'à ce que la jauge de Sang-froid soit entièrement pleine, puis appuyez fermement sur la touche pour activer l'effet de ralenti : marquez en rouge la tête des deux hommes qui tiennent vos amis en otage (vous pouvez même ajouter d'autres cibles si vous en avez le temps), et pressez la détente pour les abattre sur-le-champ.

7

Les rues de Valentine deviennent dès lors le théâtre d'une véritable bataille rangée. Avancez d'un abri à un autre en enchaînant les tirs en pleine tête. La tâche se complique quand Strauss est blessé par balle : restez à couvert derrière la charrette et éliminez au plus vite les ennemis alentour. Plusieurs assaillants sont postés derrière des fenêtres, ou perchés en hauteur sur les balcons (et même sur le toit de l'étable à la fin du parcours). Si vous vous retrouvez en mauvaise posture, consommez un fortifiant qui régénère la jauge de Sang-froid – l'utilisation de cette compétence peut vous permettre de retourner en votre faveur une situation pourtant mal engagée.

8

Une fois au bout de la rue, débarrassez-vous des éventuels gêneurs et installez Strauss sur le cheval de John. Une dernière vague d'assaillants surgit à ce moment-là : éliminez les plus menaçants, puis sautez en selle à la première occasion avant de partir vers le sud au triple galop. Foncez le long de la voie ferrée pour échapper à vos poursuivants et mettre un terme à la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

D ★ UNE GÉNÉROSITÉ INATTENDUE ★

Objectifs de médaille	★ Ramenez le prisonnier à sa famille en moins d'une minute et 40 secondes ★ Réussissez cinq tirs en pleine tête ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Pour augmenter vos chances, activez le mode Sang-froid au tout début de la fusillade et ajustez aussitôt au moins trois tirs en pleine tête.

1 Après avoir parlé à Dutch dans sa tente, enfourchez votre monture et rendez-vous à Dewberry Creek au sud-est en compagnie de Charles.

2 Fouillez la zone en surbrillance, puis examinez le campement voisin – veillez notamment à regarder derrière les caisses en bois.

3

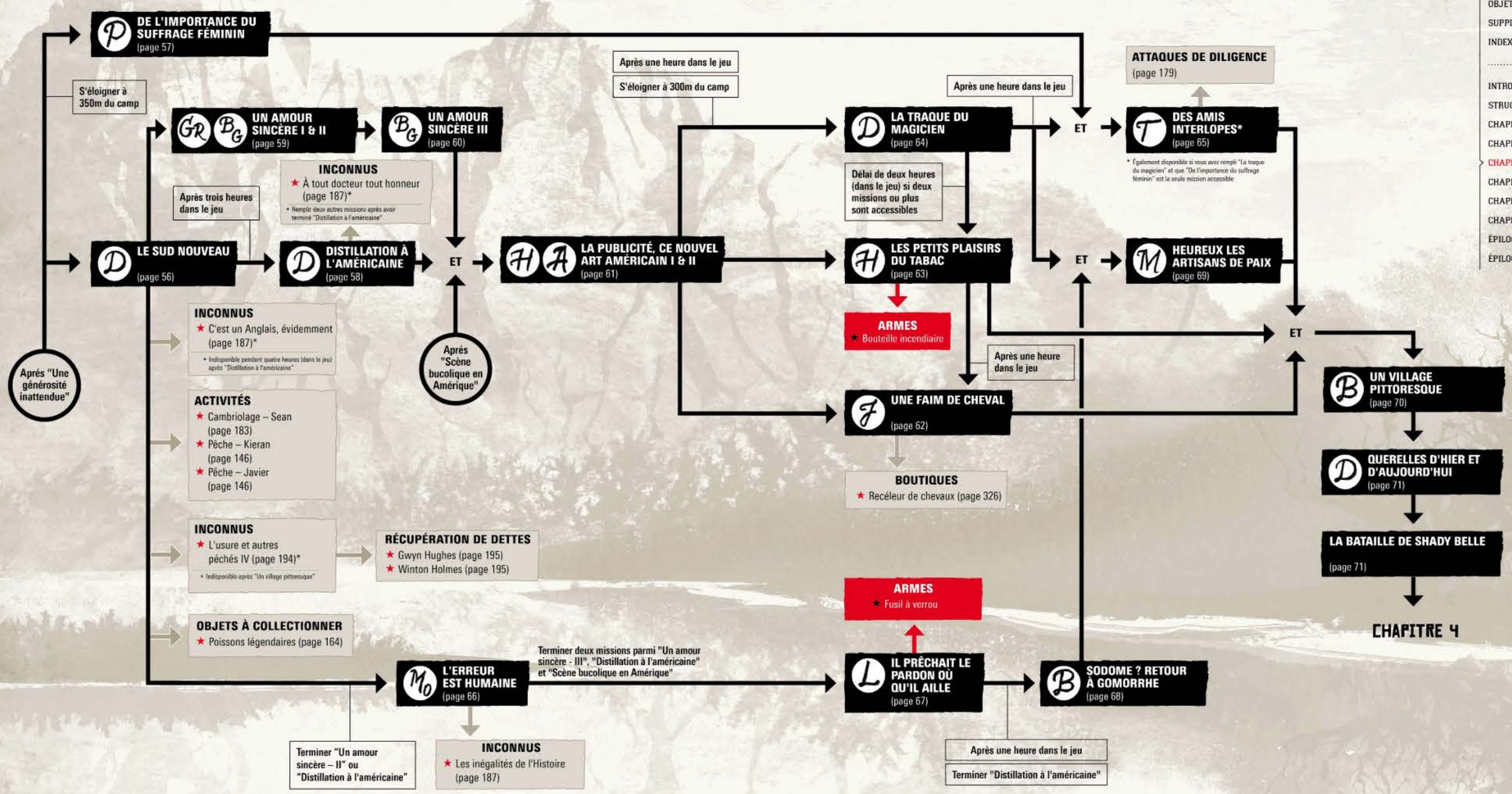
À l'issue de la scène, montez en selle et dirigez-vous vers le sud. Le campement près du lac sert de théâtre à une embuscade, plusieurs assaillants passant à l'assaut quand vous vous occupez du prisonnier.

4 Une fois que vous avez fait place nette, libérez le pionnier et ramenez-le auprès de sa famille à Dewberry Creek en le prenant avec vous sur votre cheval.

CHAPITRE 3 : CLEMENS POINT

DANS LE CHAPITRE PRÉCÉDENT...

La bande doit quitter la région de Valentine après une altercation avec Leviticus Cornwall, un magnat des chemins de fer qui ne supporte plus de voir ses trains attaqués par des hors-la-loi. Craignant que les routes de l'ouest soient surveillées par les agents de la Pinkerton, Dutch et ses compagnons se dirigent vers le sud-est et se retrouvent à Clemens Point, près de la ville de Rhodes.



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ LE SUD NOUVEAU ★

Objectifs de médaille	★ Attrapez Anders Anderson et ramenez-le en prison en moins de cinq minutes et 30 secondes ★ Assommez Anders Anderson sans prendre un seul coup ★ Pêchez un poisson avec Dutch et Hosea
Notes	Le seul objectif susceptible de vous poser des difficultés est celui relatif au combat à mains nues contre Anders Anderson : bloquez chacun de ses assauts, et ripostez à la moindre ouverture avec de brefs combos.

1 Rejoignez Dutch sur le rivage, puis suivez-le avec Hosea jusqu'à ce que vous rencontriez Trelawny.

2 Une course contre-la-montre s'engage à l'issue de la scène : vous devez arrêter les fugitifs avant que le train à bord duquel ils ont grimpé ne quitte le comté, sous peine d'échouer dans votre mission. Notez également que l'usage des armes à feu est interdit, puisque les hors-la-loi doivent être capturés vivants. Galopez vers le convoi dès que vous reprenez le contrôle d'Arthur ; une fois que vous l'avez rattrapé, positionnez-vous au niveau du wagon qui transporte des caisses en bois, puis élancez-vous dessus en appuyant sur □/✕. Un ennemi se saisit immédiatement de vous : martelez la touche ○/Ⓑ pour vous débarrasser de lui.

3 Lancez-vous sur les traces des fuyards jusqu'à ce que vous deviez vous battre à mains nues avec l'un d'entre eux sur le toit du train – laissez-lui l'initiative et contrez chacun de ses assauts jusqu'à ce qu'il s'écroule. Adoptez la même stratégie lorsque vous êtes confronté à Anders Anderson dans la dernière voiture ; après l'avoir mis KO, soulevez-le et chargez-le sur votre monture.

4 Chevauchez jusqu'à Rhodes et déposez le criminel devant le bureau du shérif. Après une courte promenade, Hosea vous propose une partie de pêche ; notez que la mission se termine immédiatement si vous déclinez son invitation.

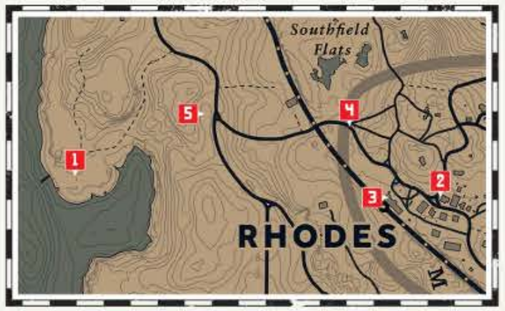
5 Suivez vos amis jusqu'au rivage, et installez-vous dans le bateau avant de ramer jusqu'au site de pêche (vous pouvez accélérer l'allure en appuyant sur ✕/Ⓐ au moment où Arthur enfonce les rames dans l'eau).

6 Sortez votre canne et associez-la à un leurre de lac. Après avoir lancé la ligne, remontez-la lentement pour attirer vos proies (tournez Ⓡ dans le sens des aiguilles d'une montre tout en maintenant L2/LT). Une fois que vous avez ferré un poisson (R2/RT), fatiguez-le en tirant la canne vers la gauche et la droite au rythme de ses mouvements, et enroulez la ligne pendant les moments d'accalmie qu'il vous accorde.

7 Le moment venu, rangez votre canne en appuyant sur L1/LB puis ramez en direction du camp ; la mission se termine quand vous arrivez à destination.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ DE L'IMPORTANCE DU SUFFRAGE FÉMININ ★



Objectifs de médaille	★ Repoussez les Pillards de Lemoyne en moins d'une minute ★ Réussissez cinq tirs à la tête ★ Terminez avec une précision d'au moins 85% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Vous maximiserez vos chances en utilisant le mode Sang-froid : déclenchez-le au tout début de la fusillade avec un maximum d'ennemis dans votre champ de vision pour en terrasser plusieurs instantanément. Sprintez ensuite vers les cibles restantes pour les éliminer à temps.

1 Parlez à Pearson, au camp, pour démarrer cette mission.

2 Conduisez le chariot jusqu'à Rhodes et rendez-vous dans le magasin général.

3 Après avoir quitté Sadie, entrez dans le bureau de poste et confiez votre lettre à l'employé marqué à l'écran ; remontez ensuite dans le chariot.

Ne baissez pas votre garde pendant le trajet. Dès que Sadie engage les hostilités, débarrassez-vous des premiers cavaliers en les visant à la tête.

Une fois le chariot arrêté, mettez-vous à couvert et éliminez vos ennemis un à un, en vous servant du radar pour suivre leurs mouvements sur le champ de bataille. Tout au long de la fusillade, restez proche de votre camarade pour pouvoir lui venir en aide si nécessaire. Lorsque la voie est libre, conduisez le chariot jusqu'au camp afin de terminer la mission.

★ DISTILLATION À L'AMÉRICAINE ★

Objectifs de médaille	★ Gagnez la course jusqu'au camp ★ Réussissez 10 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin ★ Terminez avec une précision d'au moins 70%
Notes	Pour gagner la course, veillez à appuyer sur Ⓧ/Ⓐ au rythme du galop de votre monture afin d'économiser ses réserves d'énergie.

1 Rendez-vous dans le bureau du shérif de Rhodes pour démarrer cette mission, puis montez dans le chariot garé devant le bâtiment.

2 Lorsque vous vous arrêtez sur le chemin, descendez et suivez Archibald ; remontez ensuite dans le chariot et remettez-vous en route.

3 Une fois à destination, emboîtez de nouveau le pas à Archibald. Quand le jeu vous le demande, choisissez de prendre l'itinéraire de gauche (4A) ou de droite (4B) – dans les deux cas, votre objectif est d'assommer les contrebandiers sans vous faire repérer.

Chemin de gauche : Approchez-vous du premier contrebandier en vous dissimulant derrière les arbres et frappez-le par derrière tandis qu'il est tourné vers la charrette – n'oubliez pas de marcher accroupi pour ne pas éveiller son attention. Traversez le pont et neutralisez le second individu en procédant comme précédemment. Après l'avoir ligoté, soulevez-le et ramenez-le au chariot.

Chemin de droite : Approchez-vous des deux gardes en marchant accroupi dans les buissons. Une fois qu'ils se sont séparés, glissez-vous furtivement dans le dos de celui resté près de l'arbre et assommez-le. Si vous voulez vous occuper personnellement du second garde, courez en position accroupie jusqu'aux deux arbres couverts de lierre et attaquez-le par surprise alors qu'il se dirige vers le campement. Une fois que vous l'avez neutralisé, ligotez-le et portez-le jusqu'au chariot.

5 Sélectionnez ensuite la dynamite dans la roue des armes et placez un bâton à l'endroit indiqué en appuyant sur R2/RT. Allumez la mèche avec Ⓐ/Ⓨ, et reculez de quelques pas pour ne pas être blessé dans l'explosion qui détruit l'alambic.

6 La déflagration donne le coup d'envoi d'une furieuse bataille contre les Pillards de Lemoyne. Courez rejoindre Bill et débarrassez-vous de vos adversaires en procédant de façon méthodique – comme d'habitude, restez constamment à couvert et privilégiez les tirs à la tête pour une meilleure efficacité. Méfiez-vous également des ennemis cachés dans les cabanes lorsque vous progressez dans le camp ; si vous vous retrouvez nez à nez avec l'un d'entre eux, tirez à l'aveuglette ou effectuez une attaque de mêlée pour le prendre de vitesse. Une fois que vous avez fait place nette, retournez auprès de Dutch.

Dutch vous met au défi de le battre à la course en arrivant au campement avant lui. Suivez le chemin dessiné sur le radar en galopant à vitesse maximale ; pour gagner du temps, coupez les virages les plus serrés en sortant brièvement de la piste, et tâchez d'appuyer sur Ⓧ/Ⓐ en rythme avec le galop de votre monture afin de minimiser votre consommation d'énergie. Si vous avez de l'avance, envisagez de ralentir dans la dernière partie du parcours – vous réduirez ainsi le risque d'entrer en collision avec un arbre.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ UN AMOUR SINCÈRE - I & II ★

Objectifs de médaille	★ Rejoignez Penelope sans vous faire repérer ★ Terminez la mission en moins de trois minutes
Notes	Vous pouvez décrocher la médaille d'or dès votre premier essai si vous suivez les instructions du cheminement.

1 Rendez-vous à Caliga Hall, à l'est de Rhodes, et parlez à l'un des gardes en faction à l'entrée de la propriété.

2 Parlez à Beau Gray, le jeune homme qui se tient devant la réserve de bois.

3 Mettez ensuite le cap vers le manoir Braithwaite, situé au sud-ouest de Rhodes.

Plusieurs gardes patrouillent dans la zone en surbrillance, mais vous pouvez facilement les éviter en longeant le côté sud de la propriété. Traversez à la nage la petite crique pour accéder au kiosque où se trouve Penelope.

Pour quitter les lieux incognito, vous pouvez rebrousser chemin en traversant la crique puis vous diriger vers le sud, ou voler la barque amarrée en face de l'escalier du kiosque et ramer vers l'ouest.

★ UN AMOUR SINCÈRE - III ★

Objectifs de médaille	★ Terminez la mission en moins de quatre minutes et 15 secondes
Notes	Pour accélérer l'issue de la mission, ignorez les cousins et quittez immédiatement les lieux avec Beau.

1 Rejoignez Beau Gray dans l'écurie de Caliga Hall. À l'issue de la scène, montez à cheval et suivez-le jusqu'à Rhodes.

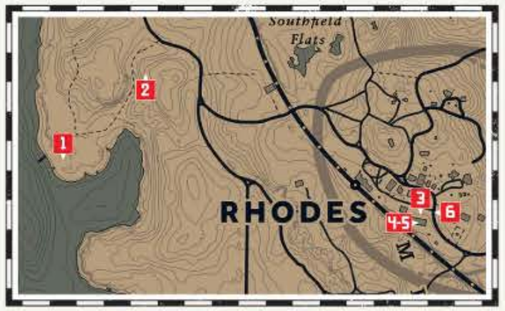
2 Conduisez le chariot le long de la rue principale jusqu'à la banque.

3

À l'issue de la scène, rendez-vous dans la ruelle pour vous expliquer avec les cousins de Beau. Libre à vous de calmer le jeu pour éviter que la situation ne dégénère, ou au contraire de les provoquer pour en découdre. Si vous choisissez la seconde option, restez sur la défensive et ripostez chaque fois que vous bloquez un de leurs assauts.

4 Une fois débarrassé des cousins, enfourchez votre monture et suivez Beau.

★ LA PUBLICITÉ, CE NOUVEL ART AMÉRICAIN - I & II ★



Objectifs de médaille	★ Tuez cinq Pillards de Lemoyne dans le saloon avec des tirs à la tête ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 90% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Cette série d'objectifs requiert une très grande précision. Visez vos cibles avec soin, en recourant au besoin au mode Sang-froid.

1 Parlez à Abigail dans le camp pour provoquer l'apparition d'un nouveau marqueur au nord-est.

2 Hosea et John vous attendent à l'arrière du chariot garé dans la zone en surbrillance. Prenez-en les commandes et roulez vers le sud, jusqu'à l'entrée principale du manoir Braithwaite.

3 Rendez-vous ensuite à Rhodes, et garez-vous près du saloon. Prenez l'alcool de contrebande à l'arrière du chariot et emmenez-le derrière le bar. Lors de la scène qui s'ensuit, suivez les instructions à l'écran jusqu'à ce que les Pillards de Lemoyne fassent irruption.

4

Depuis votre position initiale derrière le bar, vous avez l'opportunité d'éliminer sur-le-champ trois ou quatre ennemis en déclenchant une séquence de Sang-froid. Si votre jauge est vide, éliminez-les l'un après l'autre avec des tirs à la tête, en vous exposant le moins possible.

5

Quand Hosea appelle à l'aide, débarrassez-vous des éventuels gêneurs puis précipitez-vous à l'étage. Neutralisez d'un tir à la tête l'homme qui tient votre ami en otage – n'hésitez pas à activer le mode Sang-froid pour vous faciliter la tâche. Après avoir mis hors d'état de nuire les deux ennemis sur le balcon, sautez sur le chariot garé en contrebas.

6

Lors de la course poursuite, concentrez votre attention sur les ennemis qui se trouvent dans votre sillage. Vous devez faire preuve d'une efficacité optimale étant donné que vous ne pouvez pas vous mettre à couvert ; en cas de difficultés, envisagez de recourir au mode Sang-froid.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

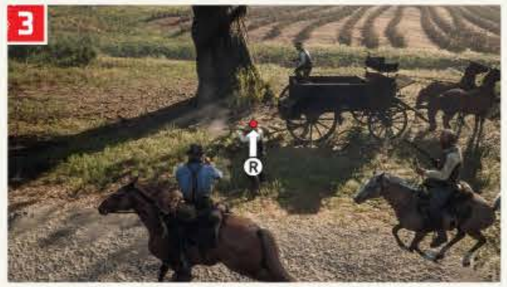
★ UNE FAIM DE CHEVAL ★

Objectifs de médaille	★ Tuez le palefrenier qui vous montre les chevaux ★ Attrapez l'étalon en moins de 10 secondes ★ Réussissez cinq tirs en pleine tête
Notes	Gardez l'étalon à l'œil et capturez-le avec le lasso dès qu'il fait un pas pour s'échapper.

1 Présentez-vous à l'entrée de Caliga Hall, puis rejoignez John et Javier dans les écuries de la propriété. Enfourchez ensuite votre monture et chevauchez avec eux jusqu'aux écuries du manoir Braithwaite.

2 Une fois sur place, approchez-vous discrètement dans le dos du palefrenier et éliminez-le en appuyant sur ◎/Ⓑ. Mettez ensuite le bandana, puis calmez le cheval blanc (maintenez L2/RT et appuyez sur ▢/Ⓧ) avant de le conduire à l'extérieur du bâtiment à l'aide de △/Ⓨ.

3 Lors de la course poursuite, votre priorité est de protéger Javier : restez proche de lui et éliminez vos ennemis le plus rapidement possible. Le « mode d'emploi » décrit dans l'encadré de la

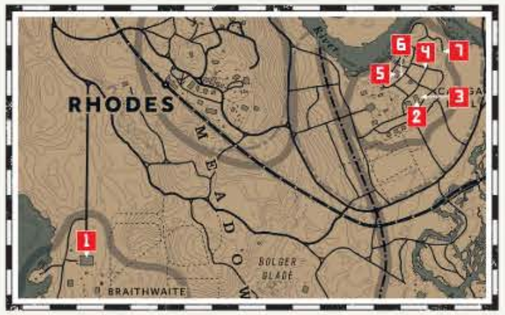


page 47 vous aidera à faire la différence : dès que vous avez verrouillé une cible, alignez le réticule sur sa tête en inclinant légèrement Ⓡ et tirez pour l'abattre instantanément.

Un des étalons tente de s'échapper à l'issue du combat ; galopez derrière lui et capturez-le avec votre lasso (veillez à ne pas relâcher L2/LT prématurément), avant de retourner auprès de Javier. Continuez votre route jusqu'aux receleurs de bétail pour mettre un terme à la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ LES PETITS PLAISIRS DU TABAC ★



Objectifs de médaille	★ Tuez discrètement le garde distrait par Sean dans le dépôt de chariots ★ Arrosez les champs en moins de deux minutes et 20 secondes ★ Tuez cinq ennemis pendant votre fuite ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Le critère de temps est le plus difficile à remplir : restez constamment en mouvement tandis que vous arrosez les champs, en passant de l'un à l'autre jusqu'à ce que le radar n'affiche plus aucune zone en surbrillance. Lors de la fuite, restez relativement proche de Sean et prenez le temps d'éliminer les cinq cibles requises.

1 La mission commence lorsque vous pénétrez dans le manoir Braithwaite. À l'issue de la scène, montez dans le chariot aux côtes de Sean et roulez jusqu'à Caliga Hall. Appuyez sur ▢/Ⓧ quand le jeu vous y invite pour vous cacher dans le véhicule.

2 Sortez de votre cachette une fois à l'intérieur du dépôt de chariots ; approchez-vous discrètement dans le dos d'Hamish, puis éliminez-le.

3 À l'issue de la scène, avancez jusqu'aux tonneaux en marchant accroupi ; patientez alors jusqu'à ce que la voie soit libre.

4 Vous devez arroser les champs de tabac avec l'alcool de contrebande sans vous faire repérer : rendez-vous successivement dans chacune des zones en surbrillance, et arpentez-les en maintenant R2/RT jusqu'à ce qu'elles ne soient plus marquées sur le radar. Accroupi, vous êtes quasiment invisible aussi longtemps que vous restez au milieu des plantations. Lorsque vous voulez passer d'un champ à un autre,

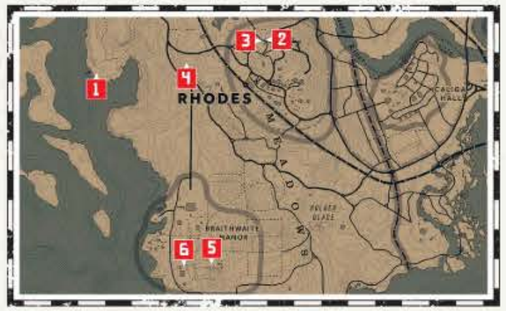
surveillez les mouvements des gardes alentour à l'aide de la mini-carte, et attendez qu'ils s'éloignent avant de traverser l'allée. Notez que vous pouvez élargir la vue offerte par le radar en appuyant sur ✪ pour effectuer un zoom arrière (maintenez cette même touche et appuyez sur ▢/Ⓧ si vous voulez en faire votre réglage par défaut).

Une fois que tous les champs ont été suffisamment arrosés, retrouvez Sean à la grange. Équipez-vous des bouteilles incendiaires et lancez-en une dans le bâtiment pour y mettre le feu ; enflammez ensuite les champs indiqués en recourant à la même méthode.

6 Vous êtes confronté à un grand nombre d'ennemis dans la bataille qui s'ensuit. Éliminez-les un à un tandis que vous vous déplacez d'un abri à un autre, en essayant si possible de ne pas trop vous éloigner de Sean. Lorsque vous faites face à plusieurs cibles à la fois, envisagez de déclencher le mode Sang-froid pour vous en débarrasser instantanément.

7 Quand vous atteignez le chariot, approchez-vous des chevaux en maintenant L2/LT et détachez-les avec △/Ⓨ. Enfourchez une monture et prenez la fuite en compagnie de Sean pour terminer la mission.

★ LA TRAQUE DU MAGICIEN ★



Objectifs de médaille	★ Inspectez tous les indices dans la roulotte de Trelawny ★ Restez à moins de 10 mètres (30 pieds) des traces de Trelawny lorsque vous le pistez ★ Tuez deux chasseurs de prime dans les champs de maïs en moins d'une minute ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Le meilleur moyen de tuer les deux premiers chasseurs de prime dans le délai imparti est de les débusquer tour à tour dans les champs (leur emplacement est marqué par les numéros **I** et **II** sur l'image du paragraphe **5**) : pour gagner du temps, plaquez-les au sol avec ◎/Ⓑ puis assommez-les dans la foulée.

1 Allez voir Dutch dans sa tente, puis parlez à Charles avant de chevaucher jusqu'à l'endroit où se trouve Trelawny.

2 Entrez dans la roulotte et fouillez-la à la recherche d'indices ; vous pouvez examiner la nourriture sur la table, le lit défait et le chiffon ensanglanté dans la baignoire.

3

Sortez de la roulotte et activez l'Œil de lynx pour mettre en évidence des traces laissées sur le sol ; enfourchez votre monture et suivez-les.

4 Remontez la piste jusqu'au petit camp à la lisière de la forêt. Lors du combat qui s'ensuit, adoptez comme d'habitude une stratégie défensive basée sur la contre-attaque. Une fois vos deux adversaires KO, interrogez celui que Charles maîtrise puis suivez ce dernier jusqu'au prochain repère. Notez que vous recevez un bonus ou une pénalité d'honneur selon que vous libérez ou tuez l'individu à qui vous avez extorqué des informations.

5

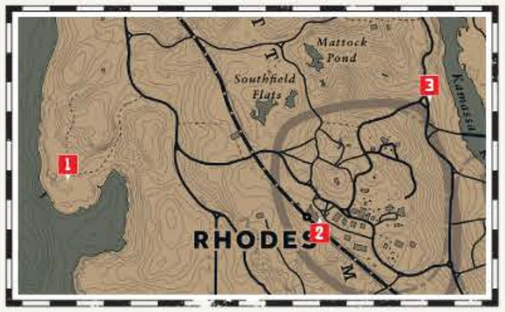
Lorsque vous arrivez près de la cabane, trois chasseurs de prime partent se cacher dans les champs de maïs voisins, aux endroits marqués sur l'image (le numéro III devant être attrapé en dernier). Lancez-vous à leur recherche, en prêtant attention aux signes susceptibles de trahir leur emplacement, comme des oiseaux qui s'envolent. Fouillez les secteurs correspondants, puis neutralisez vos proies avec la méthode de votre choix dès que vous les avez dénichées. Si vous peinez à les localiser, prêtez une oreille attentive aux propos de Charles, qui vous indiquera leur position approximative.

6

Une fois que vous avez débusqué les trois chasseurs de prime, deux de leurs camarades vous prennent pour cible depuis la grange voisine – le premier se tient près de l'entrée, tandis que le second vous vise depuis la fenêtre à l'étage. Neutralisez-les immédiatement, si possible en déclenchant une séquence de Sang-froid ; si vous tardez à intervenir, ils risquent de se retrancher à l'intérieur du bâtiment. Lorsque vous les avez mis hors d'état de nuire, retournez voir Trelawny près de la cabane pour terminer la mission. Notez que le tireur embusqué à l'étage relâche un fusil Rolling Block rare, une arme unique que vous ne pouvez ramasser qu'en cette unique occasion.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ DES AMIS INTERLOPES ★



Objectifs de médaille	★ Terminez la mission sans vous faire repérer ★ Terminez la mission en moins de huit minutes et 10 secondes
Notes	Suivez le texte du cheminement pour mener à bien ces objectifs.

1 Parlez à Trelawny, qui se trouve près d'un arbre à l'orée du campement. Enfourchez votre monture et accompagnez-le jusqu'au bureau de poste de Rhodes.

2 Attachez votre cheval et entrez dans le bâtiment à la suite de Trelawny. Après avoir payé Alden, remontez en selle et chevauchez jusqu'à Hill Haven Ranch.

3

Attendez l'arrivée de la diligence, puis suivez-la en restant à bonne distance. Quand elle s'arrête, mettez pied à terre et avancez accroupi jusqu'aux buissons près du panneau de signalisation – n'allez pas plus loin, sans quoi vous vous ferez repérer. Une fois que Mme Damsen se met à chanter après être descendue de la voiture, faufilez-vous à l'arrière du véhicule et videz le coffre de son contenu. Votre méfait accompli, retournez vous cacher dans les buissons (toujours en marchant accroupi), puis patientez jusqu'au départ de la diligence – il ne vous reste alors qu'à rejoindre Trelawny pour terminer la mission.

★ L'ERREUR EST HUMAINE ★

Objectifs de médaille	★ Sauvez l'Oncle lorsqu'il lutte avec un ennemi ★ Réussissez 20 tirs en pleine tête ★ Terminez avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	La clé de la réussite réside dans votre capacité à enchaîner rapidement les tirs à la tête (voir l'encadré de la page 47).

1 Parlez à Molly dans le campement, puis enfourchez votre monture avant de suivre l'Oncle jusqu'au carrefour. Appuyez sur L1/LB lorsque le jeu vous y invite pour vous équiper du bandana.

2 Attendez l'arrivée du chariot, puis approchez-vous et fouillez son chargement à l'arrière.

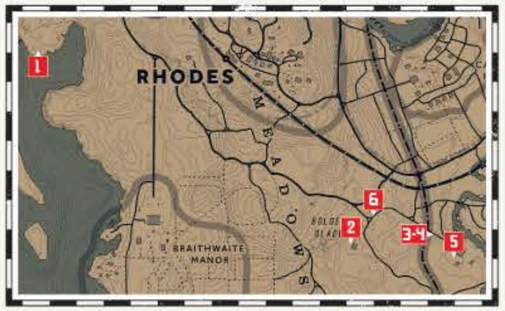
Partez au triple galop en suivant vos compagnons lorsque des renforts inattendus arrivent. Vous êtes bientôt rattrapé par de nombreux poursuivants très rapides que vous devez éliminer un à un durant votre course folle – dès que vous en avez l'occasion, lâchez la bride et tournez-vous vers eux pour les canarder brièvement avant de reprendre les rênes. Pour vous faciliter la tâche, envisagez de passer en mode Sang-froid au début des hostilités : dans la mesure où vos cibles sont regroupées, vous avez l'occasion d'en abattre jusqu'à cinq ou six en une seule séquence. Procédez de la sorte jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Le combat reprend de plus belle une fois que vous vous êtes réfugié dans la grange, d'où vous devez repousser des hordes d'assaillants qui arrivent par vagues successives. Éliminez-les de façon méthodique, en les visant à la tête pour une efficacité maximale. Une fois que vous avez sécurisé un côté de la grange, regardez sur le radar où se concentrent les points rouges (ou suivez les indications de vos camarades) et choisissez votre nouveau poste de tir en fonction.

Après la cinématique, suivez l'Oncle dans les bois. Dissimulez-vous derrière le gros rocher, comme vous y invite le jeu, puis attendez l'arrivée des deux gardes. Quand ils s'immobilisent près de vous, avancez discrètement dans leur dos et neutralisez l'un d'entre eux avec une attaque furtive – aidez ensuite l'Oncle à mettre hors d'état de nuire le second.

6 Pour finir, allez prêter main-forte à Charles et Bill. Mettez-vous à couvert derrière les arbres, et débarrassez-vous un à un de vos assaillants. La mission se termine au moment où s'écroule votre dernier adversaire.

★ IL PRÊCHAIT LE PARDON OÙ QU'IL AILLE ★



Objectifs de médaille	★ Tuez 10 Pillards de Lemoyne au fusil de précision ★ Terminez la mission en moins de 11 minutes et 30 secondes ★ Terminez avec une précision d'au moins 70% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Lors de la bataille de Shady Belle, ne prenez pas de risque inutile et éliminez un maximum d'ennemis depuis votre poste de tir initial avec le fusil à lunette.

1 Parlez à Lenny qui se trouve à la frontière sud du camp, puis chevauchez à ses côtés jusqu'à l'église abandonnée.

2 Attendez l'arrivée du chariot, puis suivez-le en restant à distance raisonnable. Lorsque vous arrivez à Shady Belle, arrêtez-vous dans la zone en surbrillance et récupérez sur la selle de votre monture le fusil Rolling Block.

Mettez-vous à couvert à l'endroit indiqué, puis utilisez la lunette du fusil pour inspecter le secteur – notez en particulier l'emplacement des caisses rouges de dynamite. Vous pouvez alors choisir de lancer les hostilités en tirant sur les explosifs, ou en demandant à Lenny de créer une diversion – votre décision n'a qu'un impact limité sur le déroulement du combat, même si votre compagnon se montrera peut-être plus efficace si vous optez pour le second scénario. Quoi qu'il en soit, vous devez ensuite vous débarrasser un à un de tous vos adversaires. Votre poste de tir actuel offre à la fois une excellente vue sur les positions adverses ainsi qu'une bonne protection contre leurs assauts ; avec le fusil de précision en main, vous pouvez faire des ravages. Pour un maximum d'efficacité, attendez que vos ennemis soient immobiles avant de les prendre pour cible.

Deux évènements notables ont lieu durant la bataille. Premièrement, Lenny se retrouve engagé dans une lutte au corps à corps avec un adversaire – si vous n'intervenez pas, votre camarade finira par remporter le son duel. Ensuite, un ennemi prend les commandes d'une mitrailleuse sur le balcon qui surplombe la porte d'entrée du manoir – éliminez-le immédiatement en visant sa tête, située juste au-dessus du canon de la mitraillette.

Une fois que vous avez fait place nette, quittez votre abri puis examinez les caisses à l'arrière du chariot au centre de la zone en surbrillance. Prenez ensuite les commandes de l'attelage et mettez-vous en route.

Au moment où vous quittez Shady Belle, vous vous retrouvez face à un groupe de trois Pillards de Lemoyne. Le combat étant inévitable (même si vous essayez de calmer le jeu), lancez immédiatement l'assaut – pour accélérer les choses, activez le mode Sang-froid et abattez-les tous sur-le-champ. Conduisez le chariot jusqu'au camp pour terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

(B) ★ SODOME ? RETOUR À GOMORRHE ★

Objectifs de médaille	★ Videz tous les coffres ★ Tuez cinq poursuivants d'un tir en pleine tête pendant la fuite à cheval ★ Rendez-vous au ranch Downes en moins d'une minute et 55 secondes ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 70% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Toucher une cible en mouvement au niveau de la tête n'est pas chose aisée ; pour mettre toutes les chances de votre côté, activez brièvement le mode Sang-froid à chaque nouvel ennemi que vous visez. Au besoin, consommez un fortifiant pour profiter d'une jauge allongée.

1 Bill vous attend dans le chariot garé en périphérie du camp. Parlez-lui puis suivez le groupe jusqu'à Valentine, avant de vous approcher de la porte de la banque.

2 Entrez dans le bâtiment une fois Karen au milieu de son numéro (le rôle que vous décidez de lui faire jouer n'a aucune incidence pour la suite). À l'intérieur, ouvrez la porte du guichet et obligez l'employé à déverrouiller la chambre forte. À ce stade, vous devez choisir d'ouvrir les coffres en les forçant (3A) ou en les faisant exploser (3B) ; à condition que vous ne restiez pas plus de six minutes dans la banque, la première méthode vous permet d'éviter d'avoir à en découdre avec les forces de l'ordre à votre sortie du bâtiment.

Maintenez Ⓐ/Ⓨ pour interagir avec les coffres. Chacun d'entre eux est protégé par une combinaison de trois nombres, que vous devez découvrir l'un après l'autre en faisant tourner Ⓛ d'abord vers la gauche, puis vers la droite et enfin de nouveau vers la gauche. Lorsque les vibrations de la manette s'intensifient (signe que vous approchez du but), ralentissez le mouvement et faites avancer le cadran incrément par incrément jusqu'à ce que vous entendiez un « clic » ; si vous dépassez le nombre de la combinaison, recommencez en faisant faire un tour complet à la molette. Ouvrez les cinq coffres avec cette méthode (leurs combinaisons, de gauche à droite, vous attendent ci-dessous), puis videz-les de leur contenu avant de rejoindre le reste de la bande.

34-69-22
16-40-55
37-1-69
15-7-55
68-12-38

Si vous avez opté pour la manière forte, approchez-vous de chaque coffre et maintenez R2/RT pour y placer de la dynamite. Une fois que vous les avez tous piégés, allumez une mèche en maintenant Ⓐ/Ⓨ, et quittez vite la pièce. Retournez sur place après que les explosions ont eu lieu pour récupérer le butin. Le bruit de la déflagration attire immanquablement l'attention des hommes de loi, qui vous attendent devant le bâtiment : profitez de la séquence initiale de Sang-froid pour en éliminer deux ou trois, puis mettez-vous à couvert derrière le chariot garé sur votre droite. Débarrassez-vous de vos adversaires l'un après l'autre tandis que vous avancez dans la rue principale (méfiez-vous de l'individu posté sur le balcon). Une nouvelle vague d'assaillants déferle quand vous arrivez à l'autre bout de la rue – libre à vous de les ignorer et de foncer vers votre monture avant de prendre la fuite.

Alors que vous vous échappez à cheval, vous êtes pris en chasse par de nombreux hommes de loi qui attaquent par vagues successives. Dès que vous avez un peu de champ devant vous, lâchez brièvement les rênes le temps d'éliminer les poursuivants les plus proches : votre monture continuera à galoper d'elle-même. Continuez à fuir en tirant de courtes salves sur les ennemis qui vous talonnent jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

5 Après que le groupe s'est séparé, chevauchez jusqu'au ranch Downes pour mettre un terme à la mission.

(M) ★ HEUREUX LES ARTISANS DE PAIX ★

Objectifs de médaille	★ Libérez-vous et soignez votre plaie en moins d'une minute ★ Récupérez vos armes dans le campement des O'Driscoll ★ Tuez les O'Driscoll qui vous ont frappé et tiré dessus ★ Échappez-vous du camp des O'Driscoll sans vous faire repérer
Notes	Les O'Driscoll que vous devez tuer sont les deux individus qui se trouvent à proximité immédiate de la bâtisse d'où vous vous échappez : éliminez-les en silence en vous servant des couteaux de lancer que vous récupérez au sous-sol après vous être libéré. Occupez-vous d'abord de celui situé à l'angle sur votre gauche quand vous sortez du bâtiment, puis neutralisez celui qui surveille vos armes.

1 Allez vous entretenir avec Micah dans la tente de Dutch, puis suivez-les à cheval jusqu'au poste d'observation.

2 Depuis votre position privilégiée, surveillez Dutch et Micah avec les jumelles ou à travers la lunette du fusil Rolling Block.

À l'issue de la scène, inclinez Ⓛ en cadence de gauche à droite pour vous balancer, et saisissez-vous dès que possible de la lime posée sur la table en appuyant sur Ⓧ/Ⓐ. Après avoir soigné votre blessure en suivant les instructions à l'écran, éliminez en silence le garde qui ne tarde pas à entrer dans la pièce.

Une fois à l'extérieur, servez-vous des couteaux de lancer que vous venez de récupérer pour neutraliser le garde en faction devant l'abri voisin : lorsque la voie est libre, récupérez vos armes au pied de la porte (elles sont représentées par un icone en forme de pistolet sur le radar) et votre cheval près du feu de camp. Montez en selle et mettez-vous en route.

Quittez le secteur incognito en contournant soigneusement les gardes qui patrouillent dans les environs – servez-vous de la carte et du radar pour vérifier leurs positions. La mission se termine quand vous arrivez au camp.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

(B) ★ UN VILLAGE PITTORESQUE ★

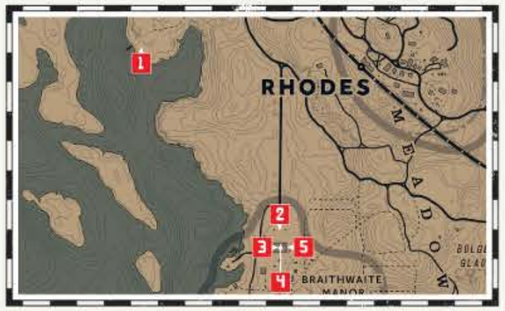
Objectifs de médaille	★ Tuez trois hommes de loi en utilisant le Sang-froid lors du sauvetage de Bill ★ Réussissez 20 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission en n'utilisant que des armes de poing ★ Terminez la mission en moins de quatre minutes et 30 secondes ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Lors de la fusillade, vous vous faciliterez la tâche en maniant deux armes de poing à la fois ; pour une efficacité maximale, recourez à la technique décrite dans l'encadré de la page 47.

1 Rejoignez Bill, Micah et Sean devant la banque de Rhodes. À l'issue de la scène, éliminez vos ennemis les uns après les autres depuis votre poste de tir initial – débarrassez-vous en priorité des hommes postés sur le toit devant vous et sur le balcon sur votre gauche. Lorsque vous avez suffisamment réduit le nombre de vos adversaires, d'autres assaillants surgissent depuis la direction opposée. Mettez-vous à couvert derrière le chariot voisin afin de repousser cet assaut.

Une fois que Micah met son plan à exécution, rendez-vous à l'arrière de l'armurerie, en vous méfiant du tireur qui surgit sur votre gauche (notez également que vous avez l'occasion de ramasser un fusil à double canon appuyé contre le mur). Défoncez la porte, puis levez immédiatement votre arme : vous pourrez ainsi vous débarrasser sur-le-champ de l'ennemi qui déboule au bout du couloir. Après avoir réglé leur compte aux deux individus qui vous attendent derrière l'angle, mettez-vous à couvert sous la fenêtre et engagez le combat avec les hommes postés dans la rue.

3 Lorsque la voie est libre, suivez Micah et éliminez les preneurs d'otage lors de la séquence de Sang-froid qui se déclenche automatiquement.

(D) ★ QUERELLES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI ★



Objectifs de médaille	★ Tirez dans la tête de Gareth et Gerald Braithwaite ★ Réussissez 20 tirs en pleine tête ★ Terminez avec une précision d'au moins 85% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Le premier défi est simple comme bonjour – il vous suffit de résister à l'envie de cribler vos cibles de balles lors de la séquence de Sang-froid qui s'enclenche automatiquement. Pour le reste, appliquez-vous à toucher chaque ennemi à la tête d'une pichenette sur le stick droit chaque fois que vous en verrouillez un.

1 Approchez-vous de la tente de Dutch pour démarrer cette mission, puis chevauchez avec lui et le reste de la bande jusqu'au manoir Braithwaite.

2 À l'issue de la scène, mettez-vous à couvert et engagez le combat avec vos assaillants, en éliminant en priorité ceux postés sur les balcons.

3 Une fois que vous avez fait place nette, entrez dans le manoir et débarrassez-vous immédiatement de l'individu retranché derrière le bureau.

Rejoignez Dutch à l'étage et repoussez depuis le balcon l'assaut des assaillants qui arrivent par l'entrée principale – vos cibles étant initialement regroupées, vous n'en ferez qu'une bouchée si vous les accueillez avec une rafale déclenchée lors d'une séquence de Sang-froid. Une seconde vague d'ennemis envahit le côté est du manoir : appliquez la même stratégie pour accélérer l'issue du combat.

5 Une séquence de Sang-froid se déclenche automatiquement dès que vous enfoncez la porte avec l'aide de John : marquez vos deux cibles au niveau de la tête avec R1/RB, puis faites feu avec R2/RT. À l'issue de la scène, quittez le manoir en compagnie de Dutch pour terminer la mission.

★ LA BATAILLE DE SHADY BELLE ★

Objectifs de médaille	★ Tuez tous les Pillards de Lemoyne à Shady Belle ★ Débarrassez deux corps de Shady Belle en moins d'une minute et 40 secondes ★ Terminez la mission en moins de 11 minutes
Notes	Rendez-vous à Shady Belle en coupant tout droit à travers plaines et forêt. Sur place, éliminez rapidement les premiers gardes pour éviter que John n'en tue un à votre place – si vous ne voulez pas prendre de risque, activez le mode Sang-froid. Veillez enfin à jeter deux cadavres dans les marais avant la fin du délai imparti.

1 Chevauchez avec John jusqu'à Shady Belle, où vous êtes accueilli par deux membres de la bande de Lemoyne. Éliminez-les, puis traquez un à un leurs acolytes qui se cachent à l'intérieur de la maison : vous en trouverez un au rez-de-chaussée et trois autres à l'étage, chacun dans une pièce différente. Une fois que vous avez fait place nette, rejoignez John à l'entrée de la demeure.

2 Soulevez le cadavre marqué sur le radar, et jetez-le dans les marécages depuis le ponton. Débarrassez-vous d'un second corps de la même façon pour déclencher une scène.

3 Il ne vous reste qu'à suivre Dutch jusqu'à Saint Denis pour mettre un terme à la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

CHAPITRE 4 : SHADY BELLE

DANS LE CHAPITRE PRÉCÉDENT...

Arthur et ses comparses se retrouvent mêlés à une querelle entre deux familles locales de Rhodes. Espérant tirer profit de la situation, ils s'acquittent de basses besognes pour le compte des deux camps, avant de réaliser – trop tard – qu'ils se faisaient manipuler. L'histoire se termine mal, à la mort de Sean s'ajoutant la disparition de Jack. Pourchassée par les Pinkerton, la bande lève le camp et part pour Shady Belle, près de la ville de Saint Denis où elle espère retrouver la trace du garçon.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

CHASSE À LA PRIME
- ★ Mark Johnson (page 185)
- ★ Robbie Laidlaw (page 185)

INCONNUS
- ★ Ces liens qui nous unissent (page 187)
- ★ Un jeune inventeur plein d'avenir (page 188)
- ★ À la façon de l'artiste (page 188)
- ★ Les bienfaits du savoir (page 188)
- ★ L'usure et autres péchés V (page 195)

RÉCUPÉRATION DE DETTES
- ★ Algie Davison (page 195)
- ★ Winton Holmes (page 195) (si vous n'avez pas terminé "L'usure et autres péchés – IV")
- ★ Gwyneth Hughes (page 195) (si vous n'avez pas terminé "L'usure et autres péchés – IV")

Après "La bataille de Shady Belle"

LES JOIES DE LA CIVILISATION (page 74)

ARMES
- ★ Pistolet semi-automatique

INCONNUS
- ★ Les deux font la paire (page 186)

ACTIVITÉS
- ★ Attaque de diligence - Micah (page 183)
- ★ Attaque de diligence - Lenny (page 183)
- ★ Attaque de banque - Charles* (page 183)

* Uniquement avec l'édition spéciale/ultime du jeu

NON, NON, TROIS FOIS NON (page 78)

ANGELO BRONTE, UN HOMME D'HONNEUR (page 75)

UN FRÈRE DANS LE BESOIN (page 76)

Après une heure dans le jeu

TOUS FRÈRES ET SŒURS (page 76)
- ★ **Disponibilité limitée** : dernière chance lors de ce chapitre !

INCONNUS
- ★ Petit guide d'idéalisme et de pragmatisme (page 189)

Après deux heures dans le jeu

UNE CAGE DORÉE (page 78)

OBJETS À COLLECTIONNER
- ★ Objets exotiques (page 206)

ACTIVITÉS
- ★ Chasse - Pearson (page 146)
- ★ Vol de bétail - L'Oncle (page 146)

PATERNITÉ ET AUTRES RÊVES (page 77)
- ★ **Disponibilité limitée** : dernière chance lors de ce chapitre !

ET

CAVALIERS ET APOCALYPSES (page 80)

ARMES
- ★ Fusil semi-automatique

LES PLAISIRS DE LA VILLE (page 81)

UNE LONGUE NUIT DE DÉBAUCHE (page 79)

Après avoir rempli les missions d'As de la gâchette 1 à 4

INCONNUS
- ★ De grands hommes, et une femme III (page 193)

INCONNUS
- ★ De grands hommes, et une femme IV (page 193)

PROMENADE DANS LE BAYOU (page 82)

LES PÈRES DE L'AMÉRIQUE I & II (page 84)

Délai de deux heures dans le jeu entre les parties I et II de la mission "Les pères de l'Amérique"

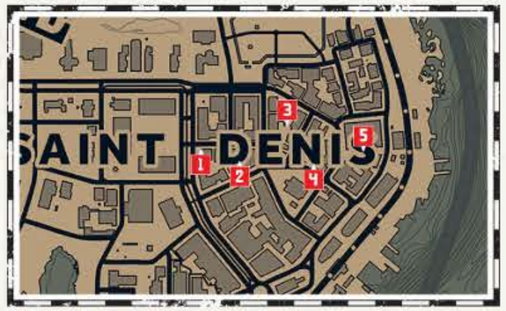
L'APPÉTIT VIENT EN VENGEANT (page 83)

ET

LA BANQUE, CET ANCIEN ART AMÉRICAIN (page 85)

CHAPITRE 5

★ LES JOIES DE LA CIVILISATION ★



Objectifs de médaille	★ Rattrapez le gamin des rues avant qu'il n'atteigne le marché ★ Terminez la mission en moins de cinq minutes et 30 secondes
Notes	Le voleur est facile à attraper une fois que vous savez où le trouver : quand il descend du tramway (voir l'étape 3), suivez-le dans la ruelle, puis foncez sous l'arche sans parler à quiconque ; appuyez sur Ⓞ/Ⓑ dès que vous l'apercevez pour le plaquer au sol.

1 Retrouvez Dutch devant le saloon Bastille, dans la zone en surbrillance la plus à l'ouest. Entrez dans le saloon et appelez le barman jusqu'à ce qu'il vienne vous voir.

2 Sortez du saloon et partez à la recherche des enfants – ils se trouvent juste après le portique en métal dans la ruelle voisine, du côté est de la zone en surbrillance. Suivez-les jusqu'à ce qu'une scène se déclenche, puis lancez-vous aux trousses du voleur ; libre à vous de le poursuivre en courant, ou en chevauchant une monture empruntée en chemin.

Lorsque le garçon descend du tramway, allez dans la zone en surbrillance et parlez aux hommes qui discutent près de la fontaine. Le fuyard réapparaît alors juste derrière l'arche : repartez aussitôt à sa poursuite.

Une porte vous barre bientôt la route : défoncez-la d'un coup de pied ou grimpez par-dessus, puis enjambez la rambarde à la suite du gamin lorsqu'il s'enfuit sur les toits.

Vous le perdez une nouvelle fois de vue en arrivant dans le marché : interrogez les passants pour retrouver sa trace, puis jetez-vous une dernière fois à ses trousses.

Rejoignez Dutch une fois que vous avez récupéré votre sacoche ; votre ami est assis sur un banc, à proximité du saloon.

★ ANGELO BRONTE, UN HOMME D'HONNEUR ★

Objectifs de médaille	★ Croisez le chien et l'ivrogne ★ Ne vous faites pas repérer par les autorités ★ Terminez la mission en moins de 11 minutes ★ Réussissez quatre tirs en pleine tête
Notes	Avant de vous approcher du mausolée dans le coin nord-est du cimetière, n'oubliez pas d'interagir avec le chien et l'ivrogne – vous les trouverez respectivement près de l'entrée sud, et près d'une tombe au nord-est du dôme central.

1 Rejoignez Dutch et John devant le manoir de Bronte. À l'issue de la scène, accompagnez John au cimetière.

Rendez-vous dans le coin nord-est du cimetière ; une fois que vous avez localisé la source du bruit, examinez le mausolée pour déclencher une scène, à l'issue de laquelle vous devez en découdre avec les pilleurs de tombes. Vos ennemis se cachent entre les pierres tombales : dès que vous en repérez un, mettez-vous à couvert derrière une tombe voisine le temps de lui régler son compte puis continuez la traque.

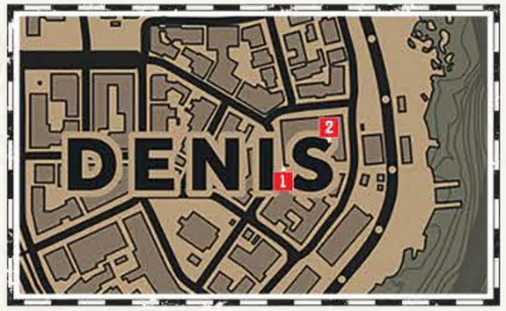
Une fois que vous avez éliminé tous les pilleurs, retournez du côté est du cimetière et examinez la crypte dotée d'une grille métallique pour récupérer leur butin.

4 Après l'arrivée de la police, vous devez quitter les lieux sans vous faire repérer. Suivez John à la trace et glissez-vous vers la sortie en surveillant les mouvements des hommes de loi à l'aide du radar.

5 Dès que vous sortez du cimetière, enfourchez votre monture et retournez au manoir de Bronte ; revenez ensuite dans le camp pour conclure la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ UN FRÈRE DANS LE BESOIN ★

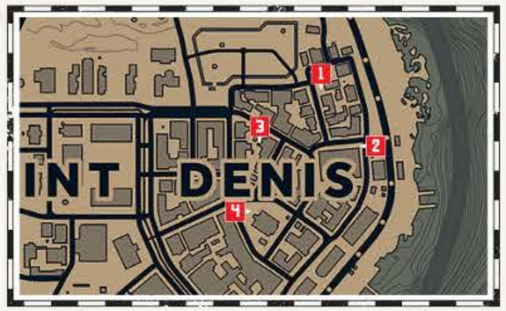


Objectifs de médaille	★ Trouvez les prisonniers sans menacer le propriétaire de la boutique ★ Terminez la mission en moins de deux minutes et 45 secondes
Notes	Une fois que vous connaissez l'emplacement du passage secret, obtenir la médaille d'or est un jeu d'enfant : examinez les éraflures avant d'ouvrir la porte secrète par la force.

1 Suivez le repère en forme de point d'interrogation qui apparaît à l'est de Saint Denis ; l'individu concerné, le frère Dorkins, vous demande d'enquêter sur une boutique située près du marché. Notez que vous recevrez un bonus d'honneur si vous faites un don pour les pauvres pendant la scène.

Ouvrez la porte verte dans la zone en surbrillance et entrez dans la boutique. Si le propriétaire est présent, vous pouvez l'intimider afin qu'il vous dévoile le pot aux roses : en tirant un livre rouge de la bibliothèque, celle-ci révèle une porte secrète. Si vous voulez décrocher la médaille d'or, vous devez trouver la solution par vous-même en examinant les éraflures sur le sol dans la pièce voisine puis en forçant la porte. Une fois le passage libre, descendez au sous-sol, libérez les deux prisonniers, puis retournez auprès de frère Dorkins.

★ TOUS FRÈRES ET SŒURS ★



Objectifs de médaille	★ Trouvez l'enfant en moins de 19 secondes
Notes	Foncez droit jusqu'à l'enfant pour remplir cet objectif juste à temps.

1 Si vous patientez une heure dans le jeu après avoir terminé la mission « Un frère dans le besoin », vous avez l'occasion de retrouver le frère Dorkins sur le perron d'une église au nord de Saint Denis.

2 Précipitez-vous dans la zone en surbrillance au sud et parlez à l'individu qui vient d'être renversé. Un second périmètre de recherche se dessine alors à proximité : une fois sur place, aidez l'enfant en faisant déguerpir l'homme qui l'empoigne, puis ramassez le crucifix.

À l'issue de la scène, filez vers le nord-ouest pour échapper aux forces de l'ordre. Dès que vous êtes sorti de la zone rouge, cachez-vous dans une ruelle et attendez que la jauge de recherche se vide entièrement.

Vous devez ensuite rejoindre la sœur Calderon sans vous faire repérer par les autorités. Entrez dans la zone en surbrillance par le nord-est, puis glissez-vous derrière le garde près du poteau télégraphique avant de retrouver la religieuse devant les marches de l'église.

★ PATERNITÉ ET AUTRES RÊVES ★

Objectifs de médaille	★ Rattrapez la diligence et conduisez-la dans un endroit isolé en moins d'une minute et 45 secondes ★ Amenez Mary au théâtre
Notes	Lorsque vous poursuivez la diligence, galopez à vitesse maximale en appuyant sur ⊗/Ⓐ au rythme du galop de votre monture, de façon à minimiser votre consommation d'énergie.

1 Examinez la lettre dans la chambre d'Arthur pour démarrer cette mission.

2 Rendez-vous au pied du Grand Hôtel de Saint Denis où vous attend Mary. Vous êtes libre de refuser de l'aider, mais dans ce cas vous ne pourrez pas mener à bien cette mission.

Chevauchez jusqu'aux écuries au sud-ouest. À l'issue de la scène, prenez le père de Mary en filature, en restant à distance raisonnable pour ne pas qu'il vous repère. Si vous le perdez de vue, suivez les indications de la jeune femme pour rester sur le bon chemin.

4 Après la cinématique, courez après l'acheteur. Quand la diligence démarre, sifflez votre monture, ou volez un cheval à proximité si votre destrier est hors de portée, et pourchassez le fuyard.

Foncez vers la diligence tandis qu'elle quitte Saint Denis ; quand vous la rattrapez, avancez à sa hauteur et appuyez sur ⊟/⊗ pour vous élancer dessus. Approchez-vous du siège du cocher afin de vous débarrasser des deux hommes à l'avant ; une fois aux commandes de la voiture, conduisez-la à l'endroit indiqué.

Sur place, appuyez sur △/Ⓨ pour sortir l'acheteur de la voiture. Il vous demande 100$ en échange de la broche de Mary ; si vous le malmenez, il baissera successivement son prix à 50 puis 25$, avant finalement de vous la céder gratuitement (il vous en coûtera toutefois quelques points d'honneur).

7 Retournez auprès de Mary pour terminer la mission ; accompagnez-la au théâtre si vous convoitez une médaille.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ NON, NON, TROIS FOIS NON ★

Objectifs de médaille	★ Tuez les deux membres de la bande des Foreman au cours de la poursuite ★ Terminez avec une précision d'au moins 90%
Notes	Vous devez éliminer rapidement vos deux cibles, au risque que Susan vous coupe l'herbe sous le pied quand elle ouvre le feu ; pour maximiser vos chances, abattez-les de loin grâce au mode Sang-froid.

1 Parlez à Mary-Beth dans le camp, puis conduisez le chariot vers le nord-ouest à destination de Radley's House. Une fois sur place, vous pouvez laisser à Susan le soin de neutraliser le garde à l'entrée.

2 La maison est occupée par deux ennemis, qui se trouvent respectivement dans la cuisine et dans la chambre où Tilly est retenue prisonnière. Débarrassez-vous d'eux avant de libérer la jeune femme en maintenant ◎/Ⓑ.

Lorsque la poursuite s'engage, galopez à bride abattue pour vous rapprocher des fuyards, et éliminez tour à tour avec des tirs à la tête les deux premières cibles. Le chef de bande, qui chevauche devant, doit être pris vivant : attrapez-le avec le lasso dès que vous arrivez à portée, puis ramenez-le à Tilly pieds et poings liés.

★ UNE CAGE DORÉE ★

Objectifs de médaille	★ Lors de la fête, servez quelques verres, complimentez un invité sur sa tenue, acceptez un cadeau et sauvez une vie ★ Suivez le domestique sans vous faire repérer
Notes	Voici les différentes actions que vous devez effectuer pour valider le premier objectif : offrez du champagne aux dames assoiffées près du dôme ; complimentez la femme qui se tient devant le dôme ; acceptez le ticket que vous proposent les deux amateurs de théâtre entre le dôme et la fontaine ; enfin, portez secours à Algernon Wasp près du petit buffet à côté de la tente marquise (centrez votre vue sur lui et validez la commande qui s'affiche à l'écran dès qu'il commence à s'étrangler).

1 Hosea vous attend près du kiosque dans le camp. La première partie de la mission ne comporte aucune difficulté particulière : contentez-vous de suivre les instructions à l'écran jusqu'à ce que le feu d'artifice débute. Le maire de la ville, votre objectif, est en pleine conversation près de la fontaine.

2 Dans la seconde partie de la mission, vous devez prendre le domestique en filature. Restez à distance raisonnable pour ne pas éveiller ses soupçons ; observez-le à la dérobée en vous dissimulant derrière un mur chaque fois qu'il s'arrête pour discuter avec un membre du personnel de la maison.

3 Suivez le domestique à l'étage, puis restez en retrait quand il range des papiers dans un tiroir ; dès qu'il passe dans la pièce suivante, examinez le bureau en question. Une fois que vous avez récupéré le document dans le registre, retournez auprès de Dutch et quittez les lieux.

★ UNE LONGUE NUIT DE DÉBAUCHE ★

Objectifs de médaille	★ Gagnez au poker sans l'aide de Strauss ★ Une fois découvert, quittez le bateau en moins de 35 secondes ★ Réussissez cinq tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Lors de la fusillade, éliminez tous les ennemis en enchaînant les tirs à la tête puis approchez-vous en avance de la sortie. Dès que la porte s'ouvre, précipitez-vous à l'extérieur et sautez dans l'eau – la moindre seconde compte si vous voulez valider l'objectif de temps.

1 Retrouvez Trelawny dans la partie nord de Saint Denis. Accompagnez-le chez le tailleur et achetez le costume indiqué à l'écran.

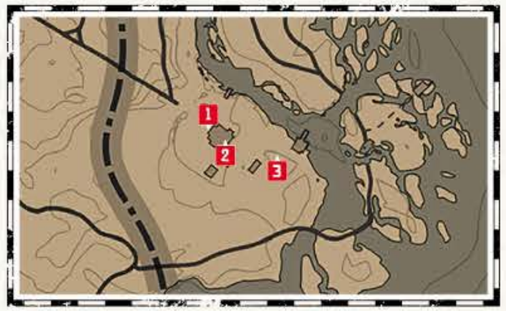
2 Allez ensuite chez le barbier vous refaire une beauté. Lorsque vous êtes fin prêt, montez avec Trelawny dans la calèche qui vous conduit au Grand Korrigan.

3 Une fois à bord du bateau, asseyez-vous à la table de poker. Vous trouverez une présentation complète de ce mini-jeu à la page 220, mais vous n'avez rien à craindre ici : la partie est truquée. Choisissez de vous coucher dès le début de la première manche, puis faites tapis lors des manches suivantes. Accompagnez ensuite le chef de table jusque dans la salle du coffre et désarmez-le. Votre otage se rebelle quand vous tentez d'ouvrir le coffre : éliminez-le dans la cadre de la séquence automatique de Sang-froid, puis fouillez le coffre avant de retourner au bar avec Javier.

Lorsque la fusillade éclate, restez derrière le bar et débarrassez-vous d'un maximum de gardes en les visant à la tête. Une fois que vous en avez abattu suffisamment, Javier s'approche de la sortie et vous invite à le suivre ; foncez jusqu'à la porte puis traversez le couloir en sprintant, avant de sauter dans l'eau pour terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ CAVALIERS ET APOCALYPSES ★



Objectifs de médaille	★ Abattez les O'Driscoll sur le bateau avant qu'ils ne débarquent ★ Réussissez 15 tirs en pleine tête ★ Terminez avec une précision d'au moins 70% ★ Terminez la mission en n'utilisant que des armes de poing ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Une exécution quasi-parfaite est requise pour décrocher la médaille d'or dans cette mission. Les ennemis dont parle le premier objectif entrent en lice quand vous quittez le manoir en sautant par la fenêtre (voir étape 3) : une fois que vous avez rejoint Sadie, mettez-vous à couvert derrière la caisse près du lac et éliminez depuis cet abri les deux ennemis en question.

1

Parlez à Sadie, près de la porte d'entrée de la maison du camp. Une intense fusillade éclate à l'issue de la scène : canardez vos ennemis depuis votre position initiale sur le balcon, en visant en priorité les cibles immobiles pour pouvoir enchaîner les tirs à la tête. Descendez ensuite au rez-de-chaussée et installez-vous sur le porche, conformément aux instructions de Dutch ; quand arrive l'heure de battre en retraite, retournez à l'intérieur et poussez l'armoire pour barricader la porte.

2

Poursuivez le combat en vous mettant à couvert près des fenêtres à l'arrière du manoir (Arthur brise automatiquement les carreaux quand vous visez). Dès que vous entendez les cris de Sadie, sautez par la fenêtre en appuyant sur ▢/✕ et courez la rejoindre derrière la cabane voisine.

3

Mettez-vous à couvert et continuez à mitrailler vos ennemis – éliminez en priorité les deux individus qui arrivent en bateau si vous voulez remplir l'objectif optionnel correspondant. L'affrontement se poursuit ensuite près de l'entrée du manoir. Enchaînez les tirs à la tête et veillez à rester près de Sadie pour pouvoir lui venir en aide en cas de besoin.

★ LES PLAISIRS DE LA VILLE ★

Objectifs de médaille	★ Détroussez tous les clients dans la station de tramway ★ Tuez 10 policiers en étant à bord du tramway ★ Veillez à ce qu'aucun policier ne saute à l'arrière du chariot ★ Tirez sur la dynamite que lance Lenny ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Cette mission requiert une parfaite exécution. N'hésitez pas à recourir à l'effet de ralenti pour toucher plus facilement les policiers à cheval : visez-les à la tête en déclenchant de courtes séquences de Sang-froid – vous pouvez en enchaîner plusieurs d'affilée avec une jauge pleine.

1 Dutch vous attend dans une ruelle au sud-est de Saint Denis.

2 Lors du braquage, menacez les clients avec une arme et détroussez-les tour à tour en appuyant sur △/Y ; obligez ensuite le caissier à ouvrir le coffre.

3 Lorsque la fusillade s'engage, repoussez vos assaillants depuis la rame du tramway, en changeant régulièrement de côté pour en éliminer autant que possible.

4

Après l'accident, tenez en respect les gardes qui vous encerclent jusqu'à ce que Lenny et Dutch vous donnent le signal du départ. Passez sous l'arche et suivez-les jusqu'au chariot garé dans la rue de l'autre côté de la cour ; supprimez tous les ennemis que vous croisez en chemin en vous mettant à couvert.

5

Lors de la course en chariot, éliminez méthodiquement vos poursuivants. Surveillez leurs mouvements sur le radar, et visez en priorité les plus proches pour les empêcher de sauter à l'arrière du véhicule.

6

Quand vous atteignez le pont, prenez pour cible les policiers qui ont dressé un barrage plus loin sur la route, et essayez d'en abattre un ou deux avec des tirs à la tête. Lors de la séquence de Sang-froid qui s'enclenche automatiquement, visez le bâton de dynamite que Lenny lance dans les airs afin de dégager le passage – un coup d'éclat qui signe la fin de la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ PROMENADE DANS LE BAYOU ★

Objectifs de médaille	★ Ramenez Jules au bateau en moins d'une minute et 40 secondes ★ Tirez sur l'alligator mâle cinq fois
Notes	Lorsque vous secourez Jules, foncez droit devant sans dévier de votre trajectoire. Envisagez de fortifier votre jauge d'énergie au préalable pour mettre toutes les chances de votre côté.

1 Parlez à Dutch (vous le trouverez sur le balcon qui surplombe l'entrée du manoir), puis chevauchez à ses côtés jusqu'à Lagras.

2

Suivez Thomas et aidez-le à vider ses pièges dans les marais. Après avoir examiné les deux premiers, écoutez son avertissement et attendez que les alligators s'éloignent avant de continuer votre route. Quand le groupe se sépare, rendez-vous dans la zone en surbrillance et faites signe à Jules, qui se tient sur la branche d'un arbre. Dirigez-vous ensuite vers la barque voisine.

3 Après que l'embarcation a heurté une souche d'arbre, sautez dans le marécage et courez vers Jules ; une fois dans la zone de recherche, continuez à avancer droit devant jusqu'à ce que vous le trouviez. Secourez-le et retournez sur le bateau le plus rapidement possible.

4

Prenez l'alligator pour cible dès que vous remontez à bord du bateau. L'écume à la surface de l'eau trahit sa position : même si vous l'apercevez à peine, mettez-le en joue et ouvrez le feu pour peu que le réticule de visée apparaisse en rouge. Une fois que vous l'avez mis en fuite, soignez les blessures de Jules en suivant les instructions à l'écran. La créature lance un nouvel assaut tandis que vous revenez à votre point de départ : tirez-lui à nouveau dessus pour la pousser à battre en retraite.

★ L'APPÉTIT VIENT EN VENGEANT ★

Objectifs de médaille	★ Fouillez chaque pièce du manoir de Bronte ★ Amenez Bronte à l'embarcation en moins d'une minute et 30 secondes ★ Réussissez 20 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	À l'étage du manoir, fouillez les deux autres zones en surbrillance avant de vous rendre dans celle où se trouve Bronte ; sur le chemin du retour, abattez les ennemis quasiment sans vous arrêter en enchaînant les tirs à la tête.

1 Rendez-vous à Lagras et rejoignez Dutch sur le ponton devant la cabane de Thomas.

2

Pénétrez dans la propriété en escaladant le mur d'enceinte et emboîtez le pas à John. Vous vous heurtez rapidement aux hommes de main de Bronte : affrontez-les en vous mettant à couvert. Avancez progressivement jusqu'à l'autre côté de la fontaine où des renforts arrivent en nombre ; débarrassez-vous en priorité des individus postés sur les balcons, dans la mesure où ils peuvent vous toucher même quand vous vous tenez à couvert.

3 Une nouvelle fusillade s'engage quand vous faites irruption à l'intérieur du manoir. Abritez-vous derrière les murs et éliminez vos adversaires un à un en enchaînant les tirs à la tête. Lorsque la voie est libre, montez à l'étage en mettant hors d'état de nuire les éventuels ennemis restants.

4

Bronte se trouve dans la chambre située juste devant vous quand vous arrivez en haut de l'escalier ; si vous avez l'intention de remplir l'objectif optionnel correspondant, fouillez d'abord les deux pièces latérales avant de lui rendre visite. Le moment venu, chargez le malfrat sur votre dos et sortez de la maison sans vous soucier des policiers qui font irruption.

5 Frayez-vous un chemin sanglant jusqu'à l'embarcation, en éliminant tous les ennemis que vous croisez avec des tirs à la tête. Le fait de porter Bronte vous empêche de vous mettre à couvert : si vous êtes en danger, restez à l'arrière du groupe, en comptant sur vos alliés pour faire le gros du travail. La mission se termine dès que vous montez à bord du bateau.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ LES PÈRES DE L'AMÉRIQUE I & II ★

Objectifs de médaille	★ Infiltrez l'usine en vous cachant dans le chariot ★ Rejoignez le bureau de Danbury sans vous faire repérer ★ Tuez tous vos poursuivants à cheval pendant la fuite ★ Terminez avec une précision d'au moins 80%
Notes	Vous devriez remplir ces objectifs dès votre premier essai si vous suivez les instructions du cheminement.

1 Parlez à Evelyn Miller à Saint Denis pour démarrer cette mission. Laissez s'écouler deux heures sur l'horloge du jeu, et partez à la rencontre d'Aigle-qui-Vole au sud-est de Valentine en suivant le marqueur qui porte ses initiales. Deux options s'offrent à vous pour mener à bien l'opération d'infiltration : vous pouvez vous cacher dans un chariot en partance pour l'usine (2A), ou vous introduire sur place par vos propres moyens (2B) – la première méthode est sans doute la plus facile à mettre en œuvre.

Dès la fin de votre entrevue avec Aigle-qui-Vole, foncez jusqu'au chariot en bas de la colline et grimpez à l'arrière en appuyant sur ▢/✕. Une fois à destination, descendez du véhicule et montez les marches devant vous avant de pénétrer dans le bâtiment par la porte voisine. Quelques pas à peine vous séparent alors de la salle principale.

Si vous avez choisi de ne pas monter dans le chariot, introduisez-vous sur le site de la raffinerie par le coin sud-ouest, en longeant les rails. Un garde vous barre la route quand vous arrivez sur la plateforme ; attendez qu'il s'éloigne, ou neutralisez-le en silence avec l'arc. Quand la voie est libre, dirigez-vous vers la salle principale en marchant accroupi.

Vous devez ensuite vous glisser à l'étage incognito. Si vous êtes arrivé via le chariot (2A), attendez que le garde le plus proche sorte via la grande ouverture sur votre gauche, puis longez ce même côté de la salle en marchant accroupi, jusqu'à ce que vous arriviez devant l'escalier – les machines au centre de la salle vous protégeront du regard des ouvriers. Si vous avez emprunté l'itinéraire 2B, franchissez l'ouverture et prenez à gauche pour atteindre l'escalier.

L'étage ne compte qu'une seule sentinelle, qui se tient habituellement immobile en regardant par la fenêtre. Avancez jusqu'au bureau en vous glissant dans son dos, ou neutralisez-la discrètement si vous préférez.

5 Une fois dans le bureau, malmenez Danbury jusqu'à ce qu'il vous donne le dossier que vous lui réclamez, puis échappez-vous en passant par la fenêtre. Après avoir éliminé les gardes les plus proches, avancez vers le site de l'explosion en passant d'un abri à un autre pour vous débarrasser des ennemis sur votre chemin. Une fois que vous avez rejoint Aigle-qui-Vole au centre de la zone en surbrillance, montez en selle et prenez la fuite avec votre compagnon.

6 Une poignée de gardes se lancent à votre poursuite : sans ralentir votre course, tournez la caméra vers eux et abattez-les tour à tour.

★ LA BANQUE, CET ANCIEN ART AMÉRICAIN ★

Objectifs de médaille	★ Forcez le coffre sans faire une seule erreur ★ Terminez la mission en n'utilisant que des armes de poing ★ Réussissez 25 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Aucune contrainte de temps ne vous étant imposée, ne prenez pas de risque inutile lors des fusillades : abattez calmement vos ennemis un par un avec des tirs à la tête, en vous réfugiant régulièrement à couvert. Veillez également à ranger le fusil que vous donne Javier quand vous passez par le trou creusé dans le mur : vous n'avez droit qu'aux armes de poing. La combinaison que vous devez entrer quand vous forcez le coffre est la suivante : 19 – 72 – 54.

1 Parlez à Dutch dans votre base (vous le trouverez à l'intérieur du manoir), puis suivez le convoi vers Saint Denis. Pendant le trajet, équipez-vous de vos armes préférées en prévision du combat à venir.

2 Après avoir obligé le directeur à ouvrir la chambre forte, forcez le coffre en faisant successivement tourner L vers la gauche, la droite, puis à nouveau la gauche pour entrer la bonne combinaison – chaque fois que les vibrations de la manette s'intensifient, avancez incrément par incrément jusqu'à ce que vous entendiez le « clic » attendu.

3 Lorsque la fusillade s'engage, débarrassez-vous d'un maximum d'ennemis avec des tirs à la tête sans bouger de votre position initiale. Dès que Dutch vous appelle, courez le rejoindre derrière le comptoir ; ramassez la dynamite et placez-la sur le mur voisin. Retournez derrière le comptoir puis tirez sur l'explosif pour provoquer sa détonation.

Passez par l'ouverture dans le mur et escaladez l'échelle, avant de vous rendre à l'endroit indiqué sur le toit. Depuis ce poste privilégié, canardez les policiers en éliminant en priorité ceux postés sur les balcons. Les forces de l'ordre déploient bientôt une mitrailleuse Gatling portée sur une charrette : éliminez sans traîner l'individu qui la manie en visant sa tête, juste au-dessus du canon de l'arme.

5 Une fois rejoint par vos alliés, prenez la fuite sur les toits jusqu'à ce que vous arriviez devant une fenêtre.

À l'issue de la scène, suivez Dutch vers les quais. Lorsque vous traversez un train à l'arrêt, marchez accroupi pour rester incognito. Quand un garde muni d'une lanterne apparaît à l'autre bout de la voiture, cachez-vous rapidement derrière les sièges sur votre gauche.

Une fois sorti du train, faufilez-vous jusqu'à la zone désignée en marchant accroupi, et sifflez pour attirer l'attention des gardes. Dès qu'ils quittent leur poste, contournez les caisses et rejoignez le reste du groupe. Continuez à avancer en position accroupie, en vérifiant régulièrement sur le radar que la voie est libre ; lorsque Charles fait diversion, courez jusqu'au bateau afin de mettre un terme à la mission.

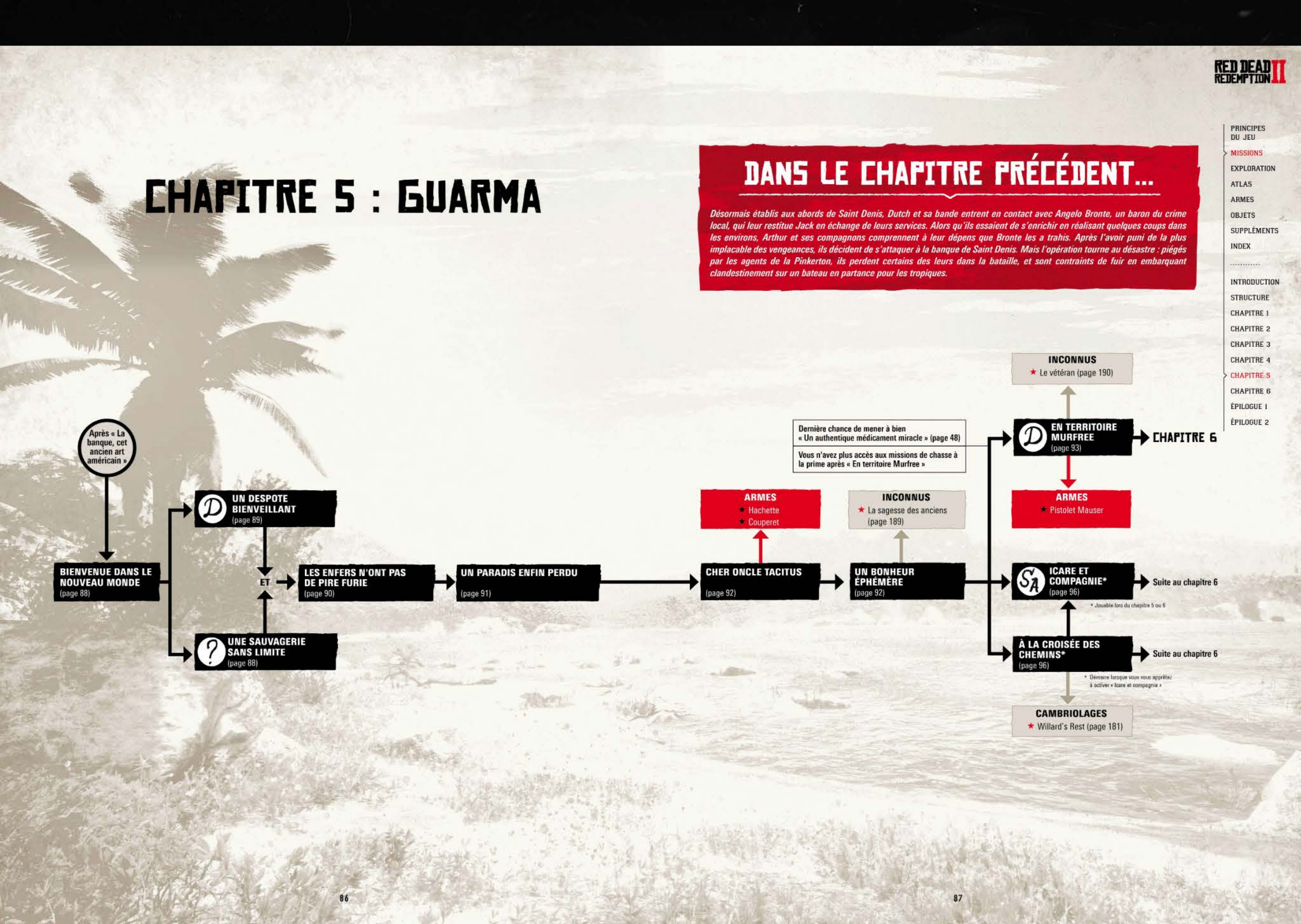
PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

CHAPITRE 5 : GUARMA

DANS LE CHAPITRE PRÉCÉDENT...

Désormais établis aux abords de Saint Denis, Dutch et sa bande entrent en contact avec Angelo Bronte, un baron du crime local, qui leur restitue Jack en échange de leurs services. Alors qu'ils essaient de s'enrichir en réalisant quelques coups dans les environs, Arthur et ses compagnons comprennent à leur dépens que Bronte les a trahis. Après l'avoir puni de la plus implacable des vengeances, ils décident de s'attaquer à la banque de Saint Denis. Mais l'opération tourne au désastre : piégés par les agents de la Pinkerton, ils perdent certains des leurs dans la bataille, et sont contraints de fuir en embarquant clandestinement sur un bateau en partance pour les tropiques.



★ BIENVENUE DANS LE NOUVEAU MONDE ★

Objectifs de médaille	★ Maintenez la cadence quand vous marchez avec les forçats ★ Réussissez 10 tirs en pleine tête
Notes	Le second objectif n'est pas évident. Visez en priorité les ennemis immobiles et à découvert pour augmenter vos chances.

Vous vous réveillez sur une plage. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez à proximité d'un feu de camp.

2 À l'issue de la scène, remettez-vous en route. Vous devez bientôt en découdre lors de deux courtes fusillades successives. Dans les deux cas, éliminez vos cibles depuis votre abri initial.

★ UNE SAUVAGERIE SANS LIMITE ★

Objectifs de médaille	★ Libérez tous les ouvriers en moins de quatre secondes ★ Réussissez huit tirs en pleine tête ★ Terminez la mission en moins de cinq minutes et 40 secondes
Notes	Suivez Leon, puis tirez sur les trois cordes d'affilée, avant d'éliminer dans la foulée les hommes de Fussar à coups de tirs à la tête.

1 Suivez le marqueur en forme de point d'interrogation situé au sud de la rivière pour démarrer cette mission. À l'issue de la scène, essayez (en vain) de vous détacher, puis faites balancer la chaise en cadence de gauche à droite avec Ⓛ. Dès que vous êtes libre, saisissez-vous de votre ravisseur en appuyant sur Ⓐ/Ⓨ, puis passez-le à tabac.

Suivez Leon à la trace dans les ruines, en vous dissimulant derrière les éléments du décor pour passer inaperçu.

3 Porsque vous arrivez à l'autre bout des ruines, neutralisez le garde isolé avant de libérer les ouvriers en tirant sur les cordes. Préparez-vous ensuite à subir l'assaut des hommes de Fussar : mettez-vous à couvert et débarrassez-vous de tous vos assaillants, sans oublier le tireur posté au-dessus du mur opposé.

★ UN DESPOTE BIENVEILLANT ★

Objectifs de médaille	★ Mettez Javier en sécurité en moins de deux minutes ★ Réussissez 10 tirs en pleine tête
Notes	Après avoir libéré Javier, avancez rapidement jusqu'à la rivière sans jamais vous arrêter. Les ennemis ne manquent pas pour atteindre le quota requis de tirs à la tête.

1 Vous retrouvez Dutch du côté sud-est d'Aguasdulces, près de la cascade. Suivez-le sur les rebords qui longent la falaise, puis à travers les grottes en compagnie de Gloria. Inclinez Ⓛ vers le haut et appuyez à plusieurs reprises sur Ⓧ/Ⓐ pour soulever la porte le moment venu.

Une fois de retour à l'air libre, marchez accroupi aux côtés de Dutch pour ne pas alerter les deux gardes stationnés un peu plus loin ; approchez-vous dans leur dos et neutralisez discrètement celui de droite, en laissant à votre camarade le soin de s'occuper du second. Prenez soin de cacher les corps derrière le puits avant de continuer votre route.

3 Procédez de la même façon pour vous débarrasser des deux sentinelles postées dans la raffinerie de sucre (occupez-vous cette fois-ci de la cible de gauche), puis sabotez le bâtiment en interagissant successivement avec la valve, les sacs de sucre et les volets. Quittez ensuite les lieux via la porte située à côté de Dutch.

4 Suivez Dutch jusqu'à ce que vous libériez Javier de sa geôle. Dès lors, votre but est d'escorter votre ami affaibli jusqu'à ce qu'il soit en lieu sûr. Mettez-vous à couvert et éliminez un à un les gardes qui surgissent de toutes parts – surveillez le radar pour anticiper leur arrivée, en changeant de poste de tir aussi souvent que nécessaire.

5 Fuyez avec vos deux comparses à travers les champs de canne à sucre. Chaque fois que des points rouges se font menaçants derrière vous sur le radar, faites brièvement volte-face et supprimez les ennemis en question avant de reprendre votre course.

Une fois à la rivière, réfugiez-vous derrière un des rochers en vue de repousser l'ultime assaut des gardes de Fussar. Réduisez peu à peu le nombre de vos adversaires sans prendre de risque inutile, en recourant à la stratégie habituelle : redressez-vous le temps d'aligner un tir sur la tête d'une cible, puis remettez-vous aussitôt à l'abri et répétez l'opération aux dépens de l'ennemi suivant. Visez en priorité les tireurs postés sur la falaise, car ils peuvent vous toucher même lorsque vous vous tenez à couvert – ils se dissimulent parfois dans la végétation, ce qui peut vous obliger à ajuster manuellement la position du réticule de visée.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ LES ENFERS N'ONT PAS DE PIRE FURIE ★

Objectifs de médaille	★ Empêchez quatre barques d'accoster sur le rivage ★ Coulez le bateau sans rater un coup avec le canon ★ Terminez avec une précision d'au moins 70%
Notes	Le premier objectif est le plus difficile de tous. Les impacts de canon et la distance qui vous sépare de vos cibles vous compliquant la tâche, envisagez de les abattre avec des tirs à la poitrine, sans forcément viser la tête. Une fois que vous avez éliminé les occupants des deux premières barques, passez à celles du côté opposé du pont. Improvisez alors en fonction de l'avancée des barques restantes.

1 Après avoir rejoint vos alliés sur le toit, éliminez les hommes de Fussar présents sur la plage et sur le pont en contrebas. La distance est telle que vous n'avez besoin de donner qu'une infime pichenette sur Ⓡ pour aligner le réticule sur la tête de vos cibles chaque fois que vous les verrouillez. Une fois que vous avez fait place nette, aidez Hercule à pousser le canon (placez-vous derrière et inclinez Ⓛ vers l'avant tout en appuyant de façon répétée sur Ⓧ/Ⓐ).

2 Saisissez-vous du fusil à double canon qui repose sur la caisse en bois au pied de l'escalier, et utilisez-le pour vous débarrasser des ennemis sur votre chemin tandis que vous suivez Dutch et Hercule. Une fois sur la plage, équipez-vous d'une arme mieux adaptée au combat à distance, comme le fusil à verrou ou la carabine à répétition qui bénéficient d'une portée et d'une capacité supérieures.

3

Lorsque vous arrivez au bout du pont, vous devez donner des instructions à vos alliés. Demandez-leur de préférence de couvrir le côté droit, où les bateaux ennemis arrivent généralement en premier. En concentrant sur eux toute votre puissance de feu depuis le pont, vous serez en mesure d'éliminer rapidement la plupart des ennemis à bord – il ne vous reste ensuite qu'à répéter la manœuvre du côté gauche. Une fois que vous avez supprimé le gros des troupes adverses, descendez l'escalier et débarrassez-vous des soldats restants sur la plage, avant de rejoindre vos alliés au niveau du repère.

4

Retournez sur le toit auprès d'Hercule et installez-vous aux commandes de la pièce d'artillerie en vue de bombarder le bateau de Fussar. Pour compenser l'effet de la gravité sur vos projectiles, visez un point situé juste au-dessus du navire. Faites cracher le canon sans relâche, en rechargeant dès que vous arrivez à court de munitions, jusqu'à ce que le bateau coule.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ UN PARADIS ENFIN PERDU ★

Objectifs de médaille	★ Éliminez les deux premières sentinelles sans vous faire repérer ★ Escortez le capitaine jusqu'au bateau en moins d'une minute et 45 secondes ★ Réussissez 25 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission en moins de six minutes et 45 secondes
Notes	La contrainte de temps vous oblige à faire preuve d'une efficacité maximale lors des fusillades ; foncez vers votre destination en enchaînant les tirs à la tête sans vous arrêter un seul instant.

1 Montez la colline aux côtés de vos compagnons ; glissez-vous furtivement dans le dos des deux gardes et neutralisez le premier tandis que Micah s'occupe du second. Éloignez-vous une fois que vous avez placé les explosifs sur le canon.

2

Avancez dans les ruines, en éliminant un à un les soldats que vous rencontrez en chemin – les individus postés en hauteur devant constituer vos cibles prioritaires. Grimpez l'escalier qui conduit à la plateforme d'observation, où se déroule une autre échauffourée.

3 Rendez-vous ensuite dans les quartiers des ouvriers, où se déclenche une nouvelle fusillade. Commencez le combat depuis votre abri initial, puis avancez progressivement jusqu'à la maison dans laquelle se trouve le capitaine. Lors du duel à quatre qui s'ensuit, regardez vers le bas dès que possible puis poussez du pied le pistolet posé au sol pour le faire passer au capitaine.

4 D'autres troupes vous barrent la route lorsque vous rebroussez chemin vers le bateau. Frayez-vous un passage au milieu de vos ennemis, en passant d'un abri à un autre et en enchaînant les tirs à la tête.

5

Votre ultime objectif est de prendre les commandes du canon, à l'autre bout de la zone. Évitez de passer par l'allée centrale, au risque d'être pris pour cible par la tourelle placée en haut de la tour – empruntez plutôt le côté gauche des ruines, en sautant pour franchir les obstacles sur votre chemin.

La mission se termine lorsque vous détruisez le sommet de la tour à coups de canon.

★ CHER ONCLE TACITUS ★

Objectifs de médaille	★ Quittez Shady Belle sans vous faire repérer par la Pinkerton ★ Terminez la mission en moins de huit minutes
Notes	Pour gagner du temps, glissez-vous dans le dos du premier ennemi sans le tuer, et dirigez-vous droit vers l'entrée de la maison en marchant accroupi ; une fois dehors, montez en selle et galopez jusqu'à votre destination.

1 Vous reprenez le contrôle d'Arthur sur le ponton du relais commercial Van Horn. Volez le cheval en haut des marches et galopez jusqu'à Shady Belle.

2 Une fois dans le manoir, récupérez la lettre posée sur la table du séjour.

3

Accroupissez-vous à l'issue de la scène. Une fois que l'agent de la Pinkerton a franchi le seuil de la porte voisine, glissez-vous dans son dos et éliminez-le d'un coup de couteau. Vous êtes libre de réserver le même sort à son camarade qui se trouve dans la pièce voisine, ou de quitter directement les lieux. Une fois à l'extérieur, enfourchez votre monture et chevauchez jusqu'à Lakay.

★ UN BONHEUR ÉPHÉMÈRE ★

Objectifs de médaille	★ Tuez deux agents de la Pinkerton pendant la séquence de Sang-froid ★ Atteignez une précision de 70% avec la Gatling ★ Faites cinq tirs en pleine tête avec la Gatling ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Tirez par rafales très courtes lorsque vous maniez la Gatling, quasiment comme s'il s'agissait d'un fusil, afin de maintenir un niveau de précision élevé.

1 Après avoir suivi Sadie jusqu'à l'autre maison, grimpez à l'intérieur par la trappe et mettez-vous à couvert près de l'entrée.

2 Le combat débute par une séquence automatique de Sang-froid : marquez plusieurs cibles au niveau de la tête afin de les terrasser sur le coup. Poursuivez la fusillade en vous mettant à couvert, et débarrassez-vous de vos ennemis un à un selon la méthode habituelle.

2

3

Au cours du combat, vous êtes invité à manœuvrer la Gatling, dont l'emplacement est marqué en jaune sur le radar. Prenez-en les commandes avec Ⓐ/Ⓨ et maintenez R2/RT pour mitrailler vos cibles – notez que vous pouvez générer d'importantes explosions en tirant sur les caisses rouges. Canardez vos ennemis jusqu'à ce qu'ils prennent la fuite, ce qui met un terme à la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ EN TERRITOIRE MURFREE ★

Objectifs de médaille	★ Réussissez 15 tirs en pleine tête ★ Amenez Meredith à sa mère en moins de deux minutes ★ Terminez avec au moins 85% de précision ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	Si vous visez la médaille d'or, attaquez vos ennemis de front, en recourant au Sang-froid en cas de besoin. Lorsque vous ramenez Meredith, vous pouvez couper à travers les bois lors de la première étape du trajet pour gagner du temps.

1 Dutch se trouve dans le camp de Lakay. Après lui avoir parlé, allez retrouver Charles et suivez-le à cheval. Votre compagnon vous propose de poursuivre le voyage à cheval ou en canoë. Si vous optez pour le canoë, vous n'aurez plus accès à l'équipement stocké sur votre monture pour la suite de la mission ; le cas échéant, veillez à emporter avec vous une carabine ou un fusil à pompe. Une fois à destination, avancez discrètement vers les deux Rejetons de Murfree, et neutralisez en silence celui de gauche, par exemple en le visant avec un couteau de lancer, tandis que Charles s'occupe de l'autre individu. Vous êtes ensuite placé devant une nouvelle alternative : vous pouvez choisir de vous introduire incognito dans le repaire des Murfree (2A), ou au contraire de lancer l'assaut à la dynamite (2B).

2A Si vous privilégiez une approche furtive, glissez-vous dans le dos de la sentinelle à l'entrée de la grotte et neutralisez-la sans un bruit. Réservez le même sort au second garde à l'intérieur de la caverne (ou demandez à Charles de s'occuper de son cas). Vous pouvez ensuite vous débarrasser discrètement de deux autres ennemis en vous laissant tomber du rebord sur votre droite. Votre opération d'infiltration s'interrompt toutefois inévitablement quand vous frappez votre prochaine cible, qui donne l'alerte quoi qu'il arrive.

2B

Si vous avez choisi de faire parler la poudre, approchez-vous de l'entrée du repaire et lancez un bâton de dynamite sur la sentinelle. Une nuée d'ennemis se précipite hors de la caverne après l'explosion : mettez-vous à couvert le temps de repousser leur assaut, puis pénétrez dans la grotte dès que la voie est libre.

3

La grotte est le théâtre d'une bataille sanglante contre les Rejetons de Murfree. Vos ennemis sont susceptibles de vous foncer dessus à tout moment pour vous frapper avec une arme de mêlée ; cet assaut pouvant s'avérer fatal, faites preuve d'une extrême prudence tandis que vous progressez dans leur repaire. Surveillez leurs mouvements à l'aide du radar, et repoussez leurs éventuelles charges avec des salves de fusil à pompe ou de carabine – vous ferez des ravages si vous attirez vos cibles dans des goulets d'étranglement. Une fois que vous avez vidé la grotte de ses occupants, approchez-vous de la cage et libérez la prisonnière.

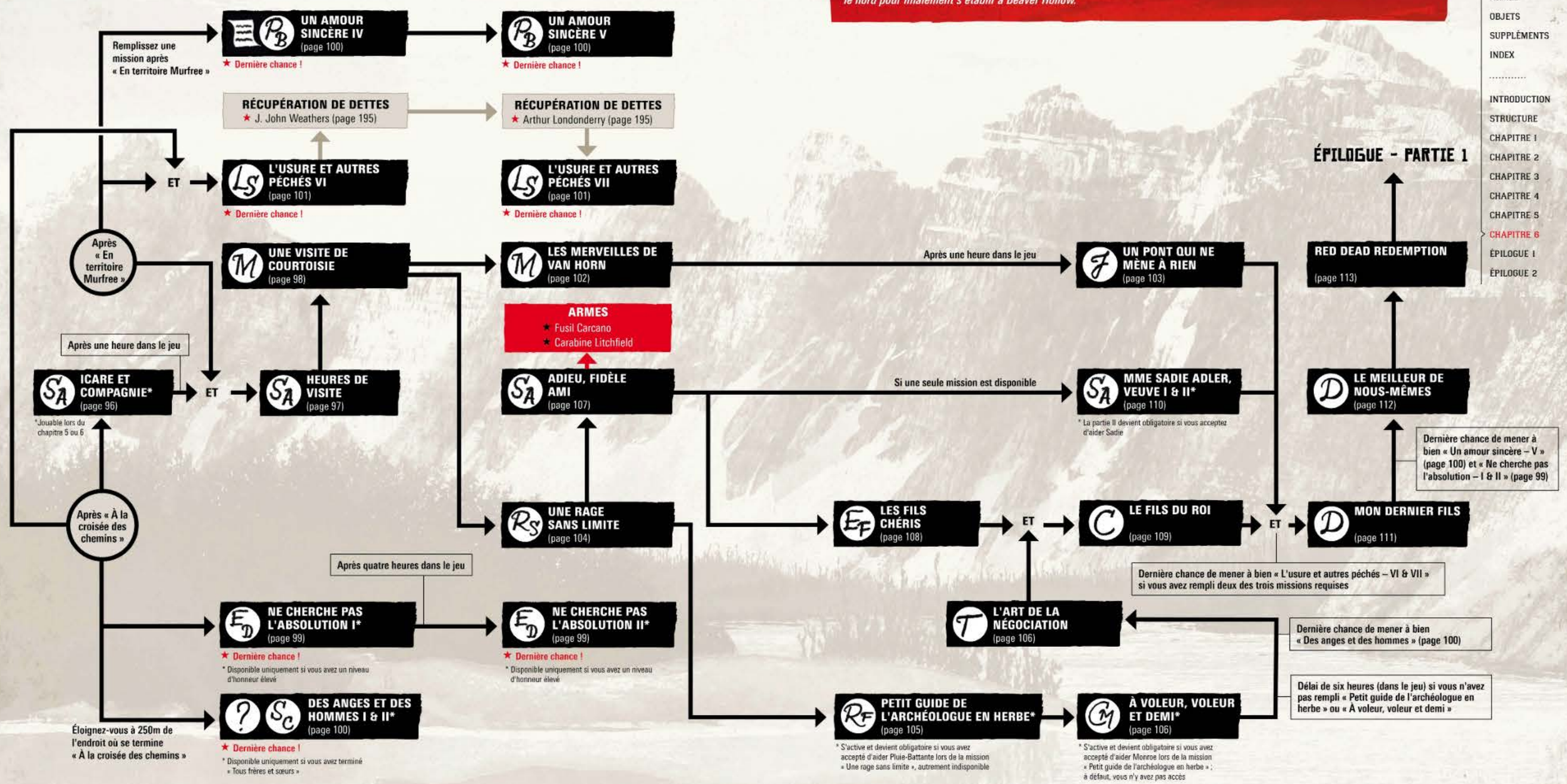
4 Ramenez Meredith à Annesburg à cheval. Notez que le fait d'accepter ou de refuser l'argent que vous propose la mère de la fillette n'a pas d'impact sur votre honneur.

CHAPITRE 6 : BEAVER HOLLOW

DANS LE CHAPITRE PRÉCÉDENT...

Échoués sur la petite île caraïbéenne de Guarma après le naufrage de leur bateau, Arthur et ses compagnons sont faits prisonniers par Fussar, un colonel qui règne en despote sur les plantations de canne à sucre de l'île. Aidés par un groupe de résistants local, ils parviennent à s'échapper et à regagner l'Amérique. À peine réunis dans un nouveau camp à Lakay, ils se font de nouveau attaquer par les agents de la Pinkerton. Traquée, la bande de Van der Linde, ou ce qu'il en reste, s'enfuit vers le nord pour finalement s'établir à Beaver Hollow.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2



À LA CROISÉE DES CHEMINS

Cette courte mission s'engage automatiquement alors que vous approchez du repère de Sadie à Saint Denis pour démarrer « Icare et compagnie ». Il s'agit essentiellement d'une séquence cinématique que vous n'aurez aucun mal à réussir par vous-même. Terminez en moins de trois minutes et cinq secondes pour décrocher une médaille d'or.

Cet évènement a également une conséquence importante en termes de gameplay : dorénavant, vos noyaux d'attribut se vident un peu plus rapidement qu'auparavant. Rendez-vous à la page 166 pour plus de détails.

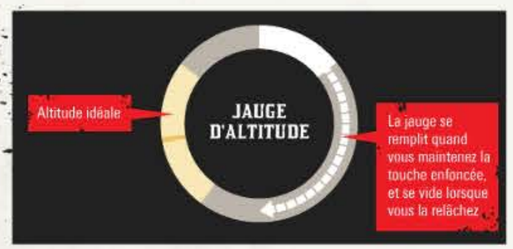
★ ICARE ET COMPAGNIE ★

Objectifs de médaille	★ Restez à la bonne altitude durant toute la mission ★ Réussissez cinq tirs en pleine tête depuis la montgolfière ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 70% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objet de soin
Notes	N'hésitez pas à recourir au Sang-froid lors du passage en montgolfière. Soyez méthodique pendant la bataille finale, en frappant vite et fort et en minimisant le temps que vous passez à découvert.

Notez que vous pouvez participer à cette mission à la fin du chapitre 5 ou au début du chapitre 6.

1 Rejoignez Sadie à Saint Denis et suivez-la en périphérie de la ville.

2 La jauge dans le coin inférieur droit de l'écran mesure votre altitude. Elle se remplit lorsque vous montez dans le ciel en maintenant R2/RT, et se vide peu à peu quand vous relâchez la touche pour redescendre vers la terre ferme. L'altitude idéale à laquelle vous devez voler est indiquée par le segment jaune : votre objectif est de constamment vous maintenir dans cette zone optimale pendant toute la durée du vol.



La taille de la zone jaune vous laisse une marge de manœuvre confortable : il vous suffit d'appuyer régulièrement sur la touche pendant quelques secondes pour maintenir le ballon à la bonne altitude. Vous devez toutefois garder un œil attentif sur la jauge, car le segment jaune se déplace peu à peu à mesure que vous vous rapprochez de votre destination – ce qui traduit le fait qu'il est nécessaire de descendre en altitude pour pouvoir espionner la prison.

3

Une fois que la montgolfière se trouve en position stationnaire au-dessus du pénitencier, servez-vous des jumelles pour identifier John parmi les prisonniers qui travaillent dans les champs – n'oubliez pas que vous pouvez zoomer en inclinant L vers le haut. Dès que vous l'avez repéré, reprenez de l'altitude pour échapper aux tirs des gardiens.

4 Vous devez ensuite éliminer depuis le ballon les O'Driscoll qui poursuivent Sadie en contrebas. Dès que vous arrivez à portée (le réticule doit s'afficher en rouge quand vous l'alignez sur une cible), ouvrez le feu.

5

Une fois seul dans la montgolfière, vous êtes de nouveau responsable du contrôle de l'altitude – veillez comme précédemment à maintenir la jauge dans la zone dessinée en jaune. Prenez de la hauteur afin de pouvoir passer au-dessus du pont, puis redescendez aussitôt de façon à ce que Sadie puisse attraper la corde. Hissez-la dans la nacelle en inclinant L vers le haut et en appuyant à plusieurs reprises sur ⊗/A.

6 La mission se termine par une violente fusillade qui vous oppose aux O'Driscoll. Éliminez un à un les ennemis en approche depuis votre abri initial, et tenez-vous prêt à repousser une seconde vague d'assaillants qui surgissent dans votre dos. Le nombre et l'agressivité des nouveaux venus vous obligent à la plus grande prudence : comme d'habitude, essayez d'enchaîner les tirs à la tête de façon à minimiser le temps que vous passez à découvert.

6

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ HEURES DE VISITE ★

Objectifs de médaille	★ Tuez les deux gardiens d'un tir en pleine tête depuis le mirador ★ Fuyez jusqu'au bateau en moins de deux minutes et 45 secondes ★ Terminez la mission en moins de neuf minutes ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Votre priorité dans cette mission est de faire vite. Pour gagner du temps lors de la fuite vers le bateau, courez sans relâche, en n'interrompant votre course que pour éliminer les ennemis les plus menaçants. Vous n'avez pas grand-chose à craindre des autres tant que vous restez en mouvement.

1 Rejoignez Sadie sur le ponton situé au nord-ouest du pénitencier. Montez dans le bateau et ramez jusqu'à l'île-prison.

2 Suivez Sadie jusqu'au mirador en marchant accroupi pour ne pas vous faire repérer. Montez à l'échelle et neutralisez discrètement le garde posté en haut de la tour.

3 Ramassez le fusil de précision et observez à la lunette le groupe situé sur votre droite, devant la grange. Éliminez les deux gardes en les visant à la tête, puis descendez immédiatement sur place.

4 À l'issue de la scène, conduisez votre otage jusqu'à l'entrée de la prison. Dès que la fusillade s'engage, courez vous réfugier derrière les caisses et les tonneaux de l'autre côté du pont – une excellente position défensive, d'abord parce qu'elle vous protège en partie des tireurs postés sur les murs du pénitencier, et ensuite parce que le pont fait office de goulet d'étranglement pour vos assaillants.

4

5

Dès que Sadie et John se mettent à courir, suivez-les tout en éliminant les ennemis les plus menaçants. Lorsque vous arrivez à l'autre bout du champ, mettez-vous à couvert derrière les caisses et les ballots de coton, et canardez vos poursuivants – tenez cette position jusqu'à ce que vos compagnons se remettent en route, puis rejoignez-les au plus vite.

6 Vous devez repousser un dernier assaut depuis le bateau ; dans la mesure où vous ne pouvez pas vous mettre à couvert, efforcez-vous d'enchaîner les tirs à la tête avec la technique habituelle pour réduire au plus vite le nombre de vos assaillants.

7 Dès que vous avez regagné le continent, enfourchez votre monture et suivez vos amis jusqu'à Beaver Hollow.

★ UNE VISITE DE COURTOISIE ★

Objectifs de médaille	★ Après avoir tué Cornwall, rejoignez les chevaux en moins de deux minutes et 45 secondes ★ Tuez trois cavaliers ennemis d'un tir en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Pour réussir le premier objectif, vous devez vous frayer un chemin au milieu des ennemis le plus vite possible en enchaînant les tirs à la tête.

1 Parlez à Micah à Annesburg pour démarrer cette mission – vous le trouverez entre deux petites maisons en bois. Suivez-le avec Dutch, et mettez-vous à couvert derrière la caisse comme vous y invite le jeu.

2 Lorsque la fusillade s'engage, éliminez les hommes sur le bateau depuis votre position initiale ; ensuite, retournez-vous et réfugiez-vous derrière une des caisses pour faire face aux assaillants qui surgissent dans votre dos.

Suivez Dutch lorsqu'il part à la recherche de Micah, en éliminant tous les ennemis que vous croisez en chemin. Si vous perdez sa trace quand vous atteignez l'usine, montez l'escalier.

Les ennemis qui se dressent sur votre chemin dans l'usine ne devraient pas spécialement vous poser de problème. Veillez simplement à ne pas vous attarder sur les marches de part et d'autre du tapis roulant, où vous êtes exposé de tous les côtés aux tirs adverses. Un dernier groupe d'assaillants vous accueille quand vous arrivez en haut de l'escalier : vous avez l'occasion d'en éliminer au moins deux d'emblée en tirant sur la cuve en face de vous. Lorsque la voie est libre, avancez jusqu'à l'endroit indiqué pour libérer les chevaux.

5 Lors de la poursuite, vous devez résister aux assauts de plusieurs groupes de cavaliers. Il est délicat de diriger sa monture tout en visant les ennemis, donc n'hésitez pas à vous concentrer sur une seule tâche à la fois : dès que vous avez un peu de champ devant vous, lâchez L pendant quelques secondes (le cheval continue à galoper de lui-même), le temps d'éliminer les cibles à portée avec des tirs à la tête. Quand vous reprenez les rênes, rattrapez Dutch et Micah au triple galop s'ils vous ont un peu distancé.

★ NE CHERCHE PAS L'ABSOLUTION - I & II ★

Objectifs de médaille (Partie I)	★ Terminez la mission en moins d'une minute et 20 secondes
Notes	Galopez jusqu'à la mine ; lors du combat à mains nues, neutralisez rapidement votre adversaire en ripostant chaque fois que vous parez ses assauts.

Objectifs de médaille (Partie II)	★ Trouvez Edith Downes en moins d'une minute et 10 secondes
Notes	Rendez-vous directement au point 5 montré sur la carte, sans vous arrêter au niveau du pont.

1 Si le niveau de votre honneur est au moins égal à 4, vous avez l'occasion de rencontrer Edith Downes près de l'usine d'Annesburg.

2 Dirigez-vous vers la mine, en haut de la colline, où le jeune Archie Downes se fait maltraiter par le contremaître : interposez-vous et donnez une bonne leçon à ce dernier.

3 Quatre heures plus tard (sur l'horloge du jeu), vous pouvez retrouver Archie dans une petite ruelle perpendiculaire à la rue principale d'Annesburg, juste à côté du vendeur de journaux.

Suivez la voie ferrée jusqu'à la zone en surbrillance, au nord-est de la ville. Activez l'Œil de lynx pour révéler une piste qui démarre sous le pont et conduit vers le nord-ouest.

La piste vous mène à un cheval attaché à un arbre, puis à Edith Downes un peu plus loin. Persuadez-la de revenir en ville en sélectionnant n'importe laquelle des deux options de dialogue proposées, puis ramenez-la à Archie pour terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ DES ANGES ET DES HOMMES ★

1 Saluez sœur Calderón devant son église à Saint Denis. Elle vous demande de lui apporter de quoi nourrir les plus démunis. Vous pouvez satisfaire immédiatement à sa requête en lui remettant quatre aliments prélevés dans vos provisions, ou 10 dollars (ou une combinaison d'argent et de nourriture).

★ UN AMOUR SINCÈRE - IV & V ★

1 Rendez-vous dans votre tente et lisez la lettre de Penelope. La jeune femme vous attend devant la cabane située face au kiosque où vous l'avez rencontrée pour la première fois. Faites-la monter sur votre cheval et emmenez-la à la gare de Rhodes.

2 Une fois sur place, achetez des billets de train pour le couple. Interposez-vous quand ils se font agresser par les cousins de Beau. Lors de la rixe qui s'ensuit, restez sur la défensive : ripostez en donnant un ou deux coups dès que vous parez un assaut, et continuez ainsi jusqu'à mettre KO vos deux adversaires. Montez à bord du train à l'issue du combat.

3

Quand le train est attaqué, rendez-vous sur le wagon plat à l'arrière du convoi et mettez-vous à couvert le temps d'éliminer les bandits avec des tirs à la tête. Prenez ensuite les commandes de la locomotive et conduisez jusqu'à la gare de Riggs.

Objectifs de médaille	★ Réussissez cinq tirs en pleine tête lors de la poursuite ★ Terminez la mission en moins de sept minutes et 30 secondes
Notes	Vous pouvez gagner du temps en montant dans le train avant la fin du combat à mains nues. Pour maximiser vos chances, recourez au mode Sang-froid lorsque vous visez vos cibles depuis le train en marche.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ L'USURE ET AUTRES PÉCHÉS - VI & VII ★

1 Parlez à Strauss dans le camp pour qu'il vous donne les coordonnées de deux nouveaux débiteurs.

2

Vous surprenez **John Weathers** alors qu'il répare son chariot sur le bord d'une route à l'ouest de Moonstone Pond. Le malheureux est également poursuivi par un groupe de soldats, qui passent à l'assaut pendant votre conversation. Éliminez toutes les cibles à portée depuis votre position initiale, puis allez dénichez les survivants. Vous devez ensuite choisir de récupérer la dette ou de l'annuler : la seconde option vous rapporte 10 points d'honneur ; la première vous vaut l'obtention d'un médaillon en argent, pour un déficit de cinq points d'honneur.

3

Partez à la recherche d'**Arthur Londonderry** à la mine d'Annesburg. Après avoir interrogé le garde à l'entrée, entrez dans le tunnel et parlez au contremaître. Il ne vous reste plus qu'à retrouver la veuve du débiteur : elle vous attend devant une petite cabane à Butcher Creek, au sud de votre position actuelle. Arthur décide automatiquement d'effacer sa dette, mais vous pouvez également choisir de lui donner un peu d'argent – un investissement qui vous rapportera 20 points d'honneur.

4 Pour finir, retournez au camp pour vous expliquer avec Strauss.

M ★ LES MERVEILLES DE VAN HORN ★

Objectifs de médaille	★ Éliminez cinq soldats d'un tir en pleine tête avec un fusil de précision ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 85%
Notes	Si vous avez du mal à aligner des tirs à la tête avec un fusil de précision, activez le mode sang-froid pour vous faciliter la tâche – quitte à consommer un fortifiant afin de régénérer la jauge si vous la videz entièrement.

1 Retrouvez Micah au niveau du repère à l'ouest du relais commercial Van Horn, puis suivez Bill jusqu'au lieu de l'embuscade.

2

Montez à l'étage de la maison abandonnée et mettez-vous à couvert près d'une fenêtre ; depuis cette position, tirez sur les gardes qui escortent la voiture. Une fois que vous les avez tous éliminés, quittez votre poste et rejoignez Bill sur le chariot.

3

Vous êtes pris en chasse sur le chemin du camp. Étant donnée la nature de votre chargement, vous devez vous débarrasser au plus vite de vos poursuivants, dont les tirs sont susceptibles de provoquer une explosion qui vous serait fatale. Pour une efficacité maximale, visez vos cibles à la tête (recourez au mode Sang-froid si vous avez du mal à suivre leurs mouvements), et éliminez en priorité les ennemis les plus proches de l'arrière du chariot. La mission se termine une fois que vous avez rejoint Micah.

7 ★ UN PONT QUI NE MÈNE À RIEN ★

Objectifs de médaille	★ Placez la dynamite en moins d'une minute et 35 secondes ★ Fuyez le train en moins de 19 secondes
Notes	Ces objectifs sont simples mais ils requièrent une parfaite exécution. Vous pouvez gagner de précieuses secondes en mémorisant à l'avance l'emplacement exact de chaque pilier.

1 Rejoignez John à la gare de Bacchus. John et vous-même devez actionner les bras de la draisine à tour de rôle pour la faire avancer : maintenez Ⓧ/Ⓐ pour abaisser le levier, relâchez la touche quand c'est au tour de votre camarade, et ainsi de suite.

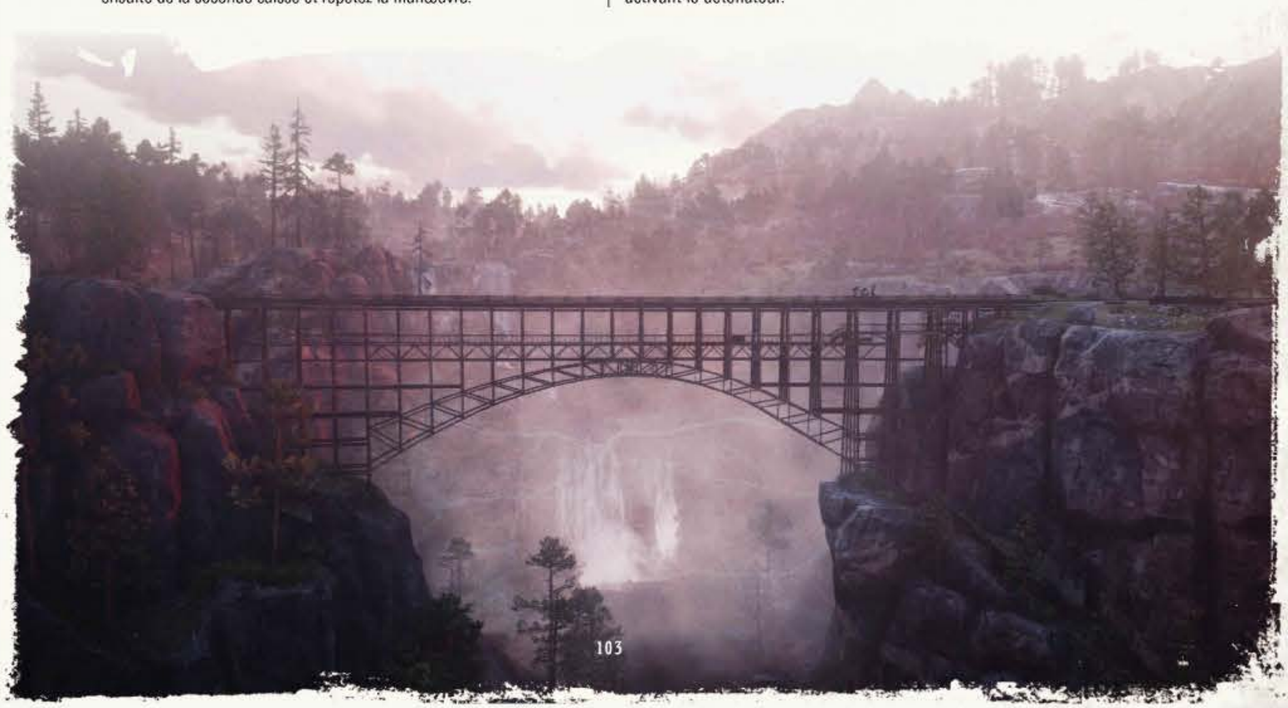
2

Vous devez désormais déplacer les caisses de dynamite. Prenez la première caisse et approchez-vous de John, qui vous attend à l'étage inférieur, afin de lui passer le colis. Pour ce faire, maintenez tour à tour L2/LT et R2/RT jusqu'à ce qu'il puisse s'en saisir. Emparez-vous ensuite de la seconde caisse et répétez la manœuvre.

3

Vous devez ensuite piéger les piliers du pont en y plaçant de la dynamite : faites trois allers-retours successifs entre la caisse d'explosifs en bas de l'échelle et chacun des endroits marqués pour valider cette étape.

4 À l'issue de la scène, courez vous installer avec John sur la draisine et utilisez le véhicule pour échapper au train qui vous fonce dessus. Il ne vous reste ensuite qu'à faire exploser le pont en activant le détonateur.



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ UNE RAGE SANS LIMITE ★

Objectifs de médaille	★ Assommez discrètement deux soldats sur le bateau ★ Rassemblez les chevaux et rejoignez le rivage en moins d'une minute et 30 secondes
Notes	Si vous ne traînez pas en route, vous devriez remplir ces objectifs sans trop de difficulté.

1 Parlez au révérend Swanson dans le camp, puis suivez Dutch et Aigle-qui-Vole jusqu'à la plage.

2 Montez dans le canoë, puis ramez en direction du bateau. Dirigez l'embarcation avec Ⓛ, et appuyez sur Ⓧ/Ⓐ en même temps qu'Arthur enfonce sa pagaie dans l'eau pour accélérer l'allure.

3

Une fois sur le pont du bateau, assommez discrètement le garde qui se trouve en face de vous. Réservez le même sort à l'individu qui sort de l'endroit où sont installés les chevaux (ce qui vous permet de valider le second objectif optionnel), tandis que vos alliés s'occupent des soldats voisins. Trois hommes sont encore présents à bord : vous les surprendrez en train de jouer aux cartes à l'avant du bateau. Si vous voulez les neutraliser sans les tuer, assommez le premier d'entre eux après vous être glissé dans son dos, puis mettez KO les deux autres à coups de poing – mais à ce stade, rien ne vous empêche de sortir votre arme et de les abattre sans autre forme de procès. Lorsque la voie est libre, placez de la dynamite sur l'ancre.

4

Après la scène, nagez jusqu'aux trois chevaux sous votre responsabilité et enfourchez l'un d'entre eux ; les deux autres étalons vous suivront d'eux-mêmes tandis que vous avancez vers le rivage.

5 Lors de la scène qui se déclenche quand Dutch vous rejoint dans la zone en surbrillance, vous devez choisir d'aider ou non Pluie-Battante. Si vous refusez de lui prêter main-forte, vous n'aurez pas accès aux missions « Petit guide de l'archéologue en herbe » et « A voleur, voleur et demi ».

★ PETIT GUIDE DE L'ARCHÉOLOGUE EN HERBE ★

Objectifs de médaille	★ Récupérez les reliques sans vous faire repérer ★ Récupérez les reliques en moins d'une minute et 30 secondes
Notes	Rapidité et discrétion sont les maîtres mots ici. Dévalez la colline au triple galop et mettez pied à terre un peu avant le campement. Dès que la sentinelle s'éloigne, avancez en position accroupie droit vers les reliques ; une fois que vous les avez récupérées, retournez immédiatement à votre monture et galopez jusqu'à Pluie-Battante.

1 Pluie-Battante vous attend dans la tente située près du feu de camp, à l'intérieur de la réserve indienne Wapiti. Enfourchez votre monture et accompagnez-le vers les terres sacrées de sa tribu. Au cours de la chevauchée, Monroe sollicite votre aide : si vous accédez à sa requête, vous débloquez la mission « A voleur, voleur et demi » (voir la page suivante).

2 Pluie-Battante s'arrête à deux reprises en chemin pour ramasser des herbes. La température diminue à mesure que vous gravissez la montagne : pensez à vous protéger contre le froid en faisant un détour dans les menus pour revêtir une tenue adaptée.

3 Lorsque vous arrivez à destination, activez l'Œil de lynx et examinez les indices qui apparaissent dans la zone en surbrillance.

4 Descendez vers le campement de l'armée situé au pied de la montagne. Vous pouvez récupérer les objets sacrés en deux temps trois mouvements si vous optez pour une approche discrète – une stratégie doublement payante puisqu'une récompense vous est promise pour peu que vous ne fassiez pas couler le sang. Le seul garde

4

potentiellement gênant est celui qui patrouille autour du camp : une fois qu'il s'est éloigné, avancez jusqu'aux objets sacrés en marchant accroupi (ils reposent près de la marmite), puis rebroussez chemin avant de quitter les lieux.

5 Retournez auprès de Pluie-Battante en haut de la montagne. Si vous n'avez tué aucun garde, l'ancien vous offre en récompense l'amulette Plume de hibou, un puissant artefact qui réduit de 15% la vitesse à laquelle se vident vos noyaux d'attribut.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ À VOLEUR, VOLEUR ET DEMI ★

Objectifs de médaille	★ Récupérez le vaccin sans vous faire repérer ★ Terminez la mission en moins de cinq minutes
Notes	Galopez droit jusqu'à l'arrière du chariot et alignez-vous avec lui, avant de sauter à bord dès que la commande s'affiche à l'écran. Une fois que vous avez récupéré le vaccin, remontez sur votre cheval et foncez jusqu'à Monroe.

1 Parlez à Monroe dans la réserve indienne Wapiti, puis suivez-le.

2

Votre objectif est de récupérer les vaccins transportés dans un chariot de ravitaillement qui fait route vers la fabrique de Cornwall Kerosene & Tar. Rien ne vous empêche de braquer ledit véhicule, mais une approche discrète est également possible – et plus conforme aux souhaits de Monroe. Approchez-vous de la calèche par l'arrière, puis avancez-vous à sa hauteur, en restant dans le dos des cochers, avant de vous élancer dessus. Fouillez les caisses pour récupérer les médicaments, sautez du chariot, puis retournez à cheval auprès de Monroe dans la réserve. Notez que vous serez obligé de recourir à la force brute si vous attendez que le chariot soit arrivé dans la fabrique pour intervenir.

★ L'ART DE LA NÉGOCIATION ★

Objectifs de médaille	★ Tuez la monture d'un poursuivant pendant la fuite à cheval ★ Terminez la mission en moins de neuf minutes et 30 secondes ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 75% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Rien ne vous interdit d'éliminer vos cibles en les visant directement à la poitrine – le cas échéant, utilisez une arme puissante et des munitions améliorées afin de maximiser votre efficacité.

1 Trelawny se trouve dans le camp, à proximité de votre tente. Parlez-lui, puis chevauchez aux côtés de Charles et Pluie-Battante jusqu'au lieu de la réunion.

2 Quand vous reprenez le contrôle d'Arthur, reculez avec votre otage en direction de votre cheval. Dès que vous êtes monté en selle, partez au triple galop avec vos compagnons. Vous êtes aussitôt pris en chasse : tournez la caméra vers l'arrière et éliminez vos poursuivants sans interrompre votre course.

2

3

La forêt dans laquelle vous vous réfugiez à la suite de Monroe sert de cadre à une intense bataille. Eliminez vos ennemis un à un en vous mettant à couvert derrière les arbres et les rochers, et si possible en les visant à la tête. Lorsque la voie est libre, remontez en selle et fuyez avec Charles en direction de la gare – tâchez de vous débarrasser des quelques cavaliers qui se lancent à vos trousses avant d'arriver à votre destination.

★ ADIEU, FIDÈLE AMI ★

Objectifs de médaille	★ Trouvez le tireur embusqué en moins de 45 secondes ★ Réussissez huit tirs en pleine tête avec le fusil à lunette ★ Terminez la mission en moins de six minutes et 30 secondes
Notes	Pour rejoindre au plus vite le tireur posté sur le toit, suivez le premier des deux itinéraires décrits dans le cheminement. Si vous avez du mal à effectuer des tirs à la tête avec le fusil à lunette, activez brièvement le mode Sang-froid pour ajuster la mire chaque fois que vous avez une cible en vue.

1 Rejoignez Sadie et Dutch dans le saloon de Saint Denis, puis suivez-les jusqu'à la potence.

2 Après le départ de Dutch, montez sur le toit comme vous l'entendez, par exemple via l'un des deux itinéraires suivants :

★ Passez sous les arches situées devant vous, puis montez les marches jusqu'au dernier étage, avant de grimper l'échelle au bout du balcon.

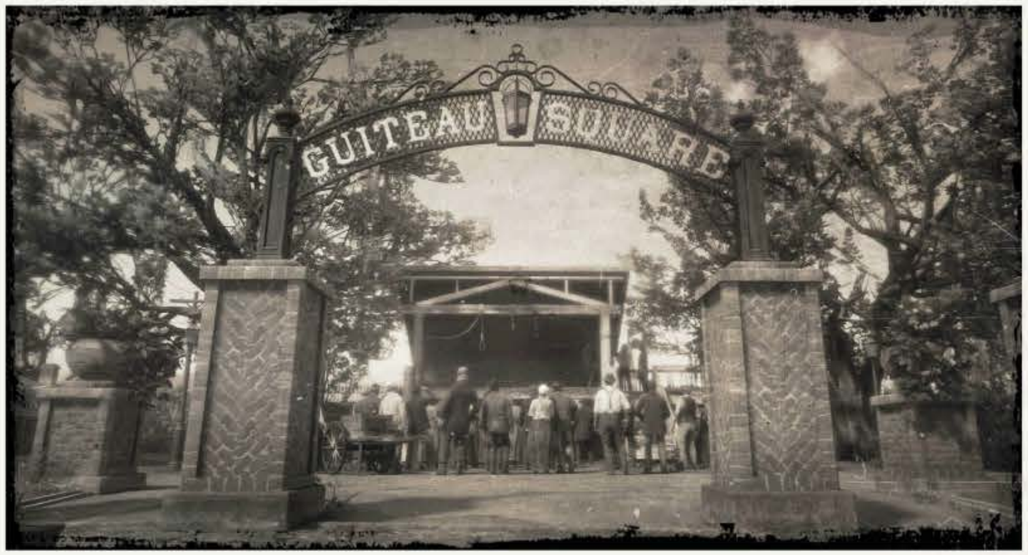
★ Escaladez l'échelle sur votre gauche, puis entrez dans la maison située sur votre droite ; montez l'escalier et accédez au toit par la fenêtre.

2

3 Vous êtes attaqué par un O'Driscoll quand vous arrivez sur le toit. Martelez ◎/Ⓑ pour échapper à votre agresseur, puis engagez le combat au corps à corps. Une méthode efficace pour le mettre hors d'état de nuire est de se saisir de lui avec Ⓐ/Ⓨ, avant de le poignarder aussitôt en appuyant sur R2/RT.

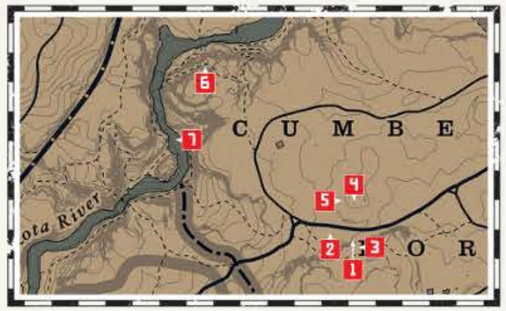
4

Lorsque la fusillade éclate, éliminez autant d'ennemis que possible. Vos cibles sont identifiables à leurs chapeaux melons caractéristiques, mais vous pouvez également les repérer en suivant la direction des tirs de Dutch. Visez en priorité ceux qui représentent une menace immédiate pour vos alliés, en essayant de les toucher à la tête pour plus d'efficacité.



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ LES FILS CHÉRIS ★



Objectifs de médaille	★ Éliminez le garde sur le canon en moins de 45 secondes ★ Réussissez 35 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Pour gagner du temps, montez la colline sur laquelle se trouve le canon par le flanc gauche, en éliminant avec des tirs à la tête les cibles sur votre chemin. Vos ennemis arrivent par vagues incessantes lors de l'étape 6, ce qui vous donne l'occasion d'atteindre le quota requis de tirs à la tête.

1 Dutch et Aigle-qui-Vole se trouvent en haut d'une falaise au cœur de la zone en surbrillance, dans la région de Cumberland Forest.

2 Ramassez la bobine et rendez-vous successivement aux quatre endroits indiqués pour attacher le fil à la dynamite ; repliez-vous ensuite en haut de la colline, et faites sauter les explosifs une fois que tous les soldats ont franchi la première charge.

3

Depuis votre position en haut de la colline, vous avez une vue privilégiée sur vos ennemis lorsque la fusillade s'engage ; éliminez-les rapidement avec des tirs à la tête, puis tournez votre attention vers ceux qui se dirigent vers vous en montant la colline.

4

Une fois que vous avez fouillé quelques-unes de vos victimes, d'autres soldats équipés d'un canon passent à l'assaut depuis la colline opposée. Mettez-vous à couvert et éliminez autant de cibles que possible avec des tirs à la tête ; frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la pièce d'artillerie (vous rencontrerez moins de résistance si vous passez par le flanc gauche de la colline), et débarrassez-vous du soldat qui la manie.

5 De nouveaux coups de canons et l'arrivée de cavaliers vous obligent bientôt à prendre la fuite : courez jusqu'à votre monture et éloignez-vous au triple galop aux côtés de Dutch. Lorsque vous atteignez le canyon, mettez-vous à couvert et supprimez les soldats postés sur la falaise. Reprenez ensuite votre marche en avant, en faisant de courtes haltes chaque fois que vous devez affronter des ennemis.

6

Alors que vous descendez un chemin étroit, vous êtes attaqué par derrière par un flot incessant de soldats : repoussez leur assaut initial, puis tournez les talons dès que Dutch vous suggère de prendre la fuite. Une scène démarre quand vous arrivez au bout du chemin : levez les mains en l'air avec △/Ⓨ, puis reculez lentement en inclinant Ⓛ vers le bas avant d'appuyer sur ▢/Ⓧ pour sauter du haut de la falaise.

7

Alors que vous êtes emporté par les rapides, nagez vers la gauche pour attraper la main de Dutch et mettre un terme à la mission.

★ LE FILS DU ROI ★

Objectifs de médaille	★ Lors de l'infiltration de Fort Wallace, tuez avec des tirs à la tête tous les soldats sur votre chemin ★ Tuez 15 ennemis pendant votre fuite en canoë ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80%
Notes	Prenez les choses en mains lors de l'opération d'infiltration, afin de pouvoir tuer vous-même toutes les cibles requises avec des tirs à la tête. Lorsque vous êtes confronté à deux gardes à la fois, activez le Sang-froid pour ne pas laisser à Charles le temps d'intervenir. Lors de la fuite en canoë, surveillez le radar pour connaître l'emplacement des ennemis et éliminez-les aussi vite que possible – le mouvement du bateau vous compliquant la tâche, envisagez de viser vos cibles au corps, de préférence avec des munitions améliorées.

1 Parlez à Charles dans la réserve indienne Wapiti, puis rejoignez Pluie-Battante dans sa tente. À l'issue de la scène, chevauchez avec Charles jusqu'à Fort Wallace.

2

L'utilisation de l'arc s'impose lors de l'attaque du fort, car vous n'avez pas le loisir de vous faire repérer avant d'avoir délivré le prisonnier. Commencez l'opération d'infiltration en tirant une flèche sur la tête de l'un des deux gardes postés près de l'entrée – Charles s'occupera de neutraliser la seconde cible de façon synchrone. Suivez ensuite votre compagnon en longeant le mur pour vous soustraire au regard de la sentinelle en surplomb, puis débarrassez-vous de la paire de gardes suivante en procédant de la même façon. Une fois à l'intérieur du fort, éliminez tour à tour les deux soldats isolés en les visant à la tête avec des flèches. Un autre couple de soldats vous barre la route un peu plus loin : mettez-les hors d'état de nuire en travaillant de concert avec votre partenaire. Après avoir tué en silence le prochain ennemi sur votre chemin, franchissez la porte et arrêtez-vous derrière les caisses aux côtés de Charles.

3

Escaladez l'échelle dans la tour voisine, puis éliminez discrètement la sentinelle isolée, avant de tirer une flèche sur la lanterne. Dès que le feu commence à se propager, avancez en position accroupie jusqu'à l'échelle suivante et pénétrez dans la prison avec Charles. Une fois que vous avez récupéré les clés en fouillant le garde, libérez Aigle-qui-Vole.

4 Une violente fusillade éclate sur le chemin du retour. Procédez de la façon habituelle : déplacez-vous d'un abri à un autre en éliminant toutes les cibles à portée avec des tirs à la tête. Lorsque vous vous heurtez à une porte close, prenez les commandes du canon voisin : faites-le pivoter, puis visez l'obstacle avant de tirer pour dégager le passage.

5

Vous êtes pris en chasse par des soldats lors de votre fuite à cheval. Tout en continuant de galoper, lâchez de temps en temps Ⓛ et tournez la caméra vers l'arrière pour éliminer vos poursuivants les plus proches – veillez toutefois à ne pas vous faire distancer par Charles. Une fois que vous avez atteint le rivage, prenez le temps d'éliminer les soldats restants puis montez à bord du canoë.

6

Alors que vous descendez la rivière en canoë, vous devez repousser les assauts de nombreux ennemis sur les deux berges et sur le pont en surplomb. Dès que vous apercevez des points rouges sur le radar, sortez votre arme et éliminez la menace au plus vite ; ne recommencez à pagayer que quand vous êtes sûr que la voie est libre. Lorsque le courant devient plus faible, avancez jusqu'au rivage pour mettre un terme à la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ MME SADIE ADLER, VEUVE – I & II ★

Objectifs de médaille	★ Tuez le tireur dans la grange d'un tir en pleine tête ★ Sécurisez la grange sans subir de dégâts ★ Terminez la mission en moins de cinq minutes et 30 secondes
Notes	Pour remplir le critère de temps, vous devez vous montrer agressif tout au long de la bataille, en vous efforçant d'enchaîner inlassablement les tirs à la tête, en particulier sur le tireur perché à l'étage de la grange. Dans la grange, éliminez un à un tous les ennemis, y compris ceux susceptibles de se cacher à l'étage ; une fois que vous avez fait le ménage, rejoignez rapidement Sadie dans le grenier de la cabane.

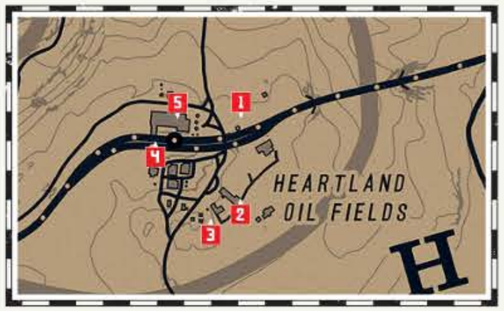
1 Sadie sollicite votre aide quand vous la retrouvez au camp : accédez à sa demande, sans quoi vous n'aurez pas l'occasion de mener cette mission à bien. Vous pouvez alors choisir de partir immédiatement avec elle pour Hanging Dog Ranch, ou de la rejoindre ultérieurement par vos propres moyens.

2 Le ranch est le théâtre d'une violente bataille qui débute dès votre arrivée. Vos ennemis surgissant de toutes parts, restez

constamment à couvert et suivez leurs mouvements sur le radar ; changez de poste de tir dès que la situation l'exige, en veillant par-dessus tout à ne pas vous laisser encercler. Méfiez-vous du tireur qui s'installe à la fenêtre de la grange pendant la bataille : dès qu'il entre en lice, éliminez-le d'un tir en pleine tête pour remplir l'objectif optionnel correspondant.

Une fois que vous avez fait place nette, Sadie vous demande de sécuriser la grange. Dès que vous entrez dans le bâtiment, mettez-vous à couvert derrière le poteau en bois qui se trouve sur votre gauche : vos ennemis devraient d'eux-mêmes s'approcher de votre position, ce qui vous donne l'occasion de les éliminer sans prendre de risque inutile. Lorsque vous avez vidé la grange de ses occupants, rejoignez Sadie à l'étage de la maison.

★ MON DERNIER FILS ★



Objectifs de médaille	★ Sauvez Paytah ★ Réussissez 30 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Vous devez faire preuve d'une efficacité maximale lors de la fusillade. Restez à couvert et enchaînez les tirs à la tête en inclinant brièvement Ⓡ chaque fois que vous verrouillez une cible. Vous n'avez pas de limite de temps à gérer : votre priorité est d'être précis.

Retrouvez Dutch et Micah dans le camp, puis suivez le groupe. La bataille se déroule dans les champs pétrolifères. Dès que vous descendez de cheval, courez vous mettre à couvert et lancez les hostilités en éliminant les tireurs postés sur la tour. Occupez-vous ensuite des autres ennemis, en vous aidant du radar pour les localiser.

Une fois sur les passerelles en bois, foncez vers le bâtiment voisin. Un soldat surgit soudain devant vous, prêt à tuer Aigle-qui-Vole – réagissez immédiatement en le neutralisant d'un tir en pleine tête.

La difficulté monte d'un cran à ce stade, avec des soldats qui arrivent de toutes les directions à la fois. Passez d'un abri à un autre à mesure que vous supprimez tous les ennemis à portée, et surveillez attentivement le radar pour ne pas risquer d'être pris à revers. Lorsque vous arrivez en vue du train, tournez-vous vers la maison en construction et tuez d'un tir en pleine tête le soldat qui se bat avec un de vos alliés sur la terrasse. Dès que les gardes déploient la mitrailleuse Gatling, mettez-vous promptement à couvert et abattez l'individu qui la manie en visant sa tête, juste au-dessus du canon de l'arme. Débarrassez-vous ensuite des cibles restantes pour finir de sécuriser le secteur.

Les combats se poursuivent de l'autre côté du train. Vous apercevrez bientôt Paytah sur votre gauche, à la lutte avec un soldat : éliminez rapidement son agresseur d'un tir à la tête.

Vous vous heurtez à une dernière poche de résistance tandis que vous contournez la fabrique et que vous retrouvez le reste de la bande : avec l'aide de vos alliés, vous ne devriez faire qu'une bouchée de vos ennemis. Après avoir parlé à Dutch, suivez-le dans l'usine et fouillez le bureau à l'étage. Vous êtes à nouveau attaqué quand vous rebroussez chemin : débarrassez-vous de vos assaillants depuis votre position initiale au pied de l'escalier. Une séquence de Sang-froid se déclenche automatiquement à l'issue de la scène : appuyez simplement sur la détente au moment où le réticule de visée (dont vous ne contrôlez pas le déplacement) est aligné sur votre cible. Il ne vous reste ensuite qu'à retourner dans la réserve indienne Wapiti pour terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

DERNIÈRE CHANCE !

Vous atteignez ici un point de non-retour : avant d'entamer le sprint final, assurez-vous que vous êtes satisfait de votre progression actuelle. Il s'agit également de votre dernière opportunité de mener à bien certaines tâches secondaires ; si vous voulez être sûr de n'en avoir raté aucune, référez-vous au diagramme de la page 94.

La mission « Le meilleur de nous-mêmes » et les deux suivantes s'enchaînent sans temps mort. Vous serez de nouveau libre de poursuivre l'exploration du monde du jeu et de participer à ses innombrables activités une fois que vous aurez terminé ce pan de l'histoire.

★ LE MEILLEUR DE NOUS-MÊMES ★

Objectifs de médaille	★ Effectuez un tir en pleine tête en mode Sang-froid après avoir sauté du cheval de Dutch ★ Terminez la mission en moins de 11 minutes ★ Terminez votre combat dans le train avec une précision de 80 % ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Vous devez faire preuve d'une efficacité maximale pour remplir l'objectif de temps : comme toujours, la clé réside dans votre capacité à enchaîner les tirs à la tête. Notez que le critère de précision n'entre plus en ligne de compte lorsque vous maniez la Gatling, ce qui vous laisse libre de canarder vos cibles sans relâche.

1 Parlez à Dutch dans sa tente, puis quittez le camp avec le reste de la bande. Récupérez la dynamite avec John, avant de rejoindre vos camarades à l'entrée de Saint Denis.

2

Attendez que le train traverse la gare, puis lancez-vous à sa poursuite. Une fois que vous l'avez rattrapé, approchez-vous et sautez à son bord.

3

Tandis que vous vous dirigez vers l'avant du train, éliminez les ennemis sur votre chemin en profitant des multiples abris disponibles. Un soldat qui manie deux armes à la fois vous barre bientôt le passage : dès qu'il marque une pause pour recharger, sortez de votre abri et neutralisez-le d'un tir bien placé.

4

Au moment où le wagon devant vous prend feu, approchez-vous de John et sautez depuis le train sur le cheval de Dutch. Laissez-le vous amener à hauteur du wagon plat suivant, puis bondissez dessus. À l'issue de la scène, une séquence de Sang-froid se déclenche automatiquement : visez le soldat à la tête et appuyez sur la gâchette.

5 Vous devez alors prendre les commandes d'une mitrailleuse Gatling pour repousser vos assaillants qui arrivent de deux côtés du train. Localisez-les sur le radar et fauchez-les tour à tour en tirant sans relâche.

6 Lorsque la voie est libre, approchez-vous du wagon blindé et placez un bâton de dynamite sur la porte avant de provoquer son explosion (soit en tirant dessus à distance, soit en allumant la mèche avant de vous éloigner). Fouillez-le, puis sautez du train avant qu'il ne tombe du pont que vous avez détruit dans une précédente mission.

★ RED DEAD REDEMPTION ★

Objectifs de médaille	★ Réussissez sept tirs en pleine tête pendant que vous couvrez Sadie depuis le phare ★ Après que Sadie a été capturée, retrouvez Abigail et Sadie en moins d'une minute ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 70% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	N'hésitez pas à activer le mode Sang-froid pour garantir la réussite de vos tirs à la tête quand vous couvrez Sadie depuis le phare. Pour valider le second objectif, envisagez de foncer directement vers votre destination, en ne marquant des pauses que pour vous débarrasser des ennemis directement sur votre chemin.

1 Suivez Sadie jusqu'au relais commercial Van Horn.

2

Rendez-vous tout en haut du phare via l'échelle extérieure, l'escalier et une seconde échelle à l'intérieur de la tour. Depuis cette position, vous devez couvrir Sadie avec votre fusil de précision en éliminant les ennemis qui la prennent pour cible. L'image ci-dessus montre l'itinéraire qu'elle suit depuis sa position de départ jusqu'au bâtiment dans lequel Abigail est retenue. La séquence démarre lorsque vous tirez votre premier coup de feu.

3

Lancez les hostilités en visant les deux hommes postés légèrement sur la droite par rapport au point de départ de Sadie. L'image précédente vous aidera à garder la trace de la jeune femme, qui se déplace rapidement. Pour repérer vos ennemis (ceux postés sur les balcons sont parfois bien cachés), suivez la direction des tirs de Sadie ; les traînées laissées par les balles qui fusent dans les airs et la fumée qui s'échappe d'un canon peuvent également vous aider à localiser vos cibles. Notez que vous disposez de suffisamment de munitions pour vous permettre de tirer sans compter.

4 La bataille continue une fois que vous êtes descendu de votre perchoir. Repoussez la première vague d'assaillants depuis votre position initiale, puis dirigez-vous vers la jetée. Vous subissez les assauts d'autres agents de la Pinkerton en chemin : dès que vous apercevez des points rouges sur le radar, mettez-vous à couvert le temps d'éliminer la menace en question. Une séquence de Sang-froid s'enclenche automatiquement quand vous entrez dans le bâtiment indiqué sur la mini-carte : marquez les têtes de vos deux cibles et ouvrez le feu. Lors de la scène qui suit, appuyez à plusieurs reprises sur Ⓞ/Ⓑ quand le jeu vous y invite.

5 Vous êtes poursuivi par de nombreux ennemis lorsque vous fuyez à cheval. Si vous avez du mal à vous en défaire, n'hésitez pas à recourir au mode Sang-froid : en enchaînant de courtes séquences et en visant la tête, vous pouvez tous les éliminer sans dépenser plus d'une jauge. Après avoir fait une courte halte à Butcher Creek, repartez sur les traces de Dutch.

6 À l'issue de la scène qui se déroule à Beaver Hollow, vous êtes à nouveau attaqué par les agents de la Pinkerton. Repoussez leur assaut sans bouger de votre position initiale. Lorsque John vous donne le signal, battez en retraite dans la grotte. Suivez-le dans les tunnels, puis frayez-vous un chemin jusqu'à la sortie en haut du conduit en grimpant sur les échelles, plateformes et autres rebords.

7 Lors de la fuite à cheval, galopez à vitesse maximale pour échapper au plus vite à vos poursuivants. Une fois que vous avez mis pied à terre, débarrassez-vous des Pinkerton postés en haut de la colline. À ce stade, vous devez choisir de retourner dans la grotte (8A), ou d'aider John à se mettre à l'abri (8B), ce qui occasionne respectivement une perte et un gain de 10 points d'honneur. Cette décision correspond à un embranchement scénaristique important, qui donne lieu à deux conclusions différentes pour la mission.

8A Si l'appât du gain a été le plus fort, vous devez revenir sur vos pas et vous frayer un chemin jusqu'à Beaver Hollow avec un équipement limité. Avancez prudemment vers le repère, en éliminant uniquement les ennemis qui vous barrent directement la route. Pensez à fouiller régulièrement les dépouilles de vos victimes pour renouveler votre stock de munitions, et n'hésitez pas à vous emparer de leurs armes si elles sont plus performantes que celles en votre possession. Une fois que vous avez récupéré le coffre dans la zone en surbrillance, sortez de la grotte.

8B Si vous avez décidé d'aider John, suivez-le tandis qu'il gravit la colline, sans vous préoccuper des tirs lointains de vos ennemis. Lorsque vous approchez du sommet, tenez les agents de la Pinkerton en respect jusqu'à l'arrivée de Micah.

9 Le dernier combat se déroule à mains nues et vous oppose à Micah. Vous sortirez vainqueur de votre duel à condition d'adopter une stratégie défensive : dès que vous parez un de ses assauts, ripostez en le frappant à une reprise – mais ne poussez pas plus loin votre avantage, sans quoi vous serez contré à votre tour. Continuez ainsi jusqu'à ce que se déclenche une scène, dont le contenu dépend de la décision que vous avez prise plus tôt dans la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

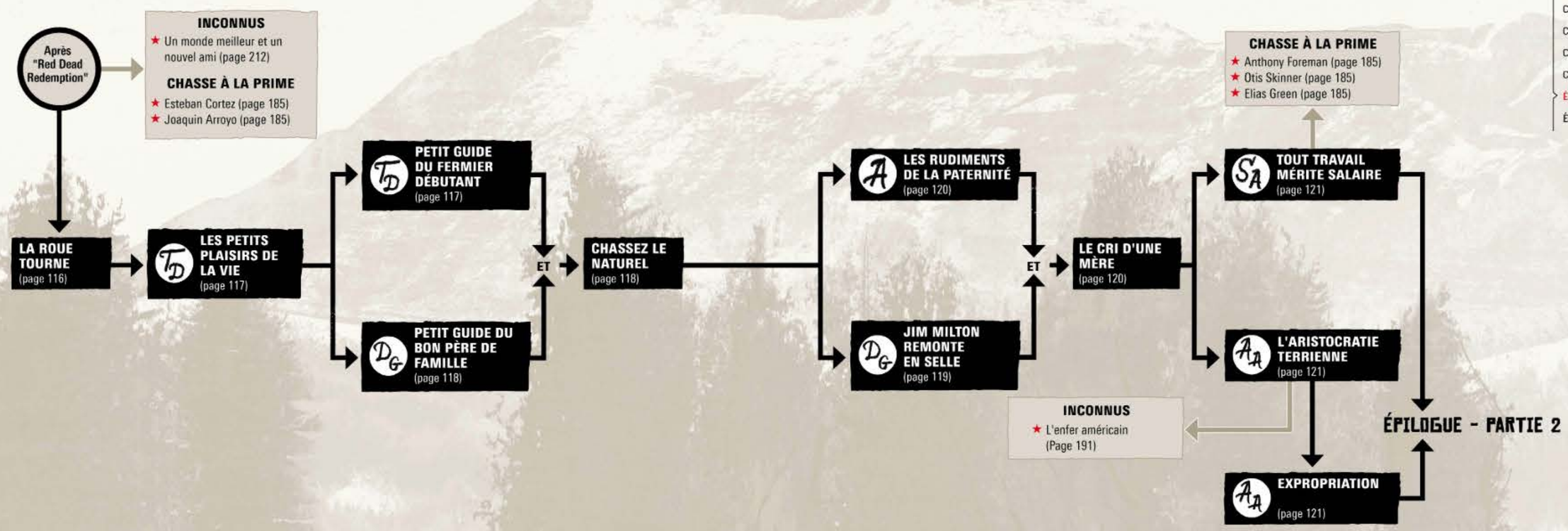
PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

DANS LE CHAPITRE PRÉCÉDENT...

Toujours traquée par les agents de la Pinkerton, la bande de Van der Linde chercher à réaliser un dernier coup d'éclat : un vol audacieux qui lui permettrait de se retirer loin du monde civilisé. Dutch met sur pied une entreprise périlleuse, se servant d'une tribu locale d'amérindiens pour créer une diversion – sans se soucier des conséquences désastreuses de sa machination. La bande en profite pour dévaliser un train transportant la paye des soldats de la région, au prix toutefois de nombreuses pertes humaines – un coût inacceptable aux yeux de certains, à commencer par Arthur et John.

Et alors que la bande de Van der Linde se déchire de l'intérieur, les agents de la Pinkerton surgissent au pire moment pour lui porter le coup de grâce.

ÉPILOGUE – PARTIE 1 : PRONGHORN RANCH



★ LA ROUE TOURNE ★

Objectifs de médaille	★ Atteignez Pronghorn sans rien faire tomber ★ Reprenez le chariot et ramenez-le en moins d'une minute
Notes	Le premier défi est plus difficile qu'il n'en a l'air : pour le réussir, vous devez rouler très prudemment, en ralentissant l'allure dès que se présente un obstacle sur la route.

1 Cette mission démarre automatiquement à l'issue de la précédente. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre personnage, conduisez le chariot jusqu'à Strawberry.

2 Arrêtez-vous juste avant le pont et entrez dans le magasin pour vous entretenir avec le commerçant. Allez ensuite retrouver Abigail, qui vous attend de l'autre côté de la rivière dans le cabinet du médecin. Enfin, reprenez place sur le chariot et roulez jusqu'à Pronghorn Ranch.

3

À l'issue de la scène, montez sur le cheval devant vous et lancez-vous à la poursuite des voleurs. Vous pouvez les stopper en vous positionnant devant eux pour leur bloquer la route, ou en sautant directement sur le chariot depuis votre monture. Ramenez aussitôt le véhicule au ranch.

★ LES PETITS PLAISIRS DE LA VIE ★

Objectifs de médaille	★ Lors de la traite, remplissez un seau en moins de 10 secondes ★ Terminez la mission en moins de cinq minutes et 15 secondes
Notes	Inclinez les sticks tour à tour et à un rythme soutenu pour réussir le premier défi.

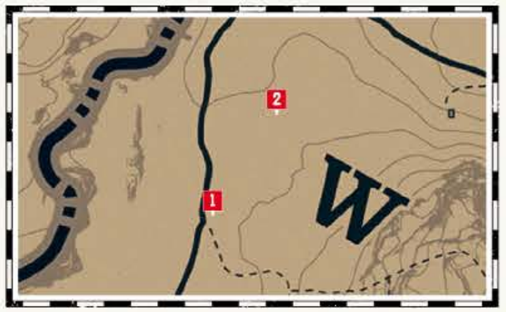
1 Parlez à M. Geddes, puis laissez Abe vous conduire devant la vache.

2 Pour traire la vache, inclinez alternativement Ⓛ et Ⓡ vers le bas.

3

Vous devez ensuite nettoyer les boxes de l'écurie. Après vous être emparé de la fourche en maintenant Ⓐ/Ⓨ, appuyez sur ▢/Ⓧ pour ramasser le fumier, puis déposez-le dans la brouette à l'aide de la même commande. Une fois votre corvée terminée, posez la fourche et allez retrouver Abigail dans la maison.

★ PETIT GUIDE DU FERMIER DÉBUTANT ★



Objectifs de médaille	★ Réparez la première clôture en moins d'une minute et 30 secondes ★ Ne vous faites pas toucher par le taureau
Notes	Lorsque le taureau charge, le seul moyen de l'éviter est de se réfugier dans un endroit auquel il ne peut pas accéder, par exemple sur un rocher ou un chariot. Inutile d'essayer de l'esquiver ou de le distancer, vous n'y parviendrez pas.

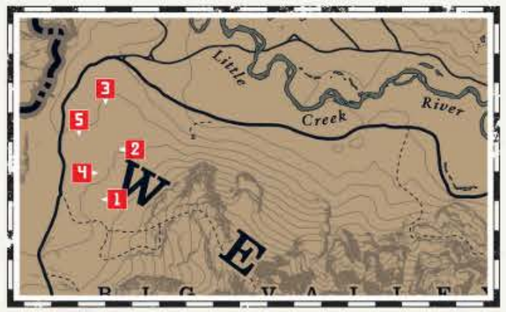
1 Rejoignez Tom Dickens à la périphérie sud du ranch. La réparation de la clôture s'effectue comme suit : plantez d'abord le piquet en appuyant de façon répétée sur ⊗/Ⓐ, puis placez tour à tour les longerons à l'aide de la même touche, après les avoir positionnés comme il faut avec Ⓛ.

2

Vos services sont ensuite requis du côté du corral. Approchez-vous du taureau et tentez de le capturer à l'aide du lasso. Vous aurez besoin de plusieurs essais avant d'arriver à vos fins ; courez vous mettre à l'abri si la bête vous charge. Dès que vous parvenez à l'attraper, avancez lentement vers elle en continuant de maintenir L2/L1, et calmez-la en appuyant régulièrement sur ▢/Ⓧ comme vous y invite le jeu.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ PETIT GUIDE DU BON PÈRE DE FAMILLE ★



Objectifs de médaille	★ Fatiguez Jeremiah en moins de 45 secondes ★ Donnez une friandise à Jeremiah ★ Apprenez à Jack à monter à cheval sans qu'il ne tombe après une ruade ★ Battez Jack dans la course qui vous ramène à Pronghorn Ranch
Notes	La méthode la plus efficace pour fatiguer Jeremiah est de le faire sauter sans arrêt (□/✕) ; lorsque sa jauge d'énergie est épuisée, faites-le galoper à toute allure pour entamer le noyau d'attribut. Vous pouvez lui donner une friandise au préalable, dans l'écurie, ou juste avant de rejoindre Duncan dans le corral. Lors de l'exercice de dressage, veillez à ce que la monture de Jack n'avance pas plus vite que le petit galop.

1 Rejoignez David Geddes au fond de la ferme.

2 Duncan, le fils de David, rencontre des difficultés avec un cheval fougueux répondant au nom de Jeremiah. Une fois sur place, centrez votre vue sur l'animal en maintenant L2/L1, puis appuyez simultanément sur □/✕ quand le jeu vous y invite pour le calmer.

3 Une fois le cheval apaisé, enfourchez-le et faites-le galoper dans les champs en martelant la touche ✕/A jusqu'à ce que sa jauge d'énergie soit entièrement vide. Une fois que vous l'avez épuisé (notez que vous arriverez au même résultat si vous lui faites enchaîner les sauts), conduisez-le dans le corral où vous attend Duncan.

4 Accompagnez ensuite Mme Geddes dans l'écurie, où vous devez aider une jument à mettre bas. Commencez par faire tourner L pour trouver les jambes du poulain – les vibrations de la manette s'intensifient quand vous êtes à proximité. Une fois que vous avez assuré votre prise, inclinez L et appuyez de façon répétée sur ✕/A pour tirer le poulain.

5

Retournez dans votre maison et parlez à Abigail. À l'issue de la scène, montez en selle pour commencer la leçon d'équitation. Concentrez votre attention sur Jack en maintenant L2/L1 et appuyez sur □/✕ et ○/B pour le faire accélérer et ralentir respectivement. N'allez pas plus vite que le petit galop, sans quoi le garçon risque de tomber. Une course s'engage lorsque vous atteignez le ruisseau : regagnez le ranch en galopant à toute bride si vous voulez l'emporter et remplir ainsi l'objectif optionnel correspondant.

★ CHASSEZ LE NATUREL ★

Objectifs de médaille	★ Battez votre adversaire sans prendre un seul coup ★ Battez votre adversaire en moins de 25 secondes
Notes	Restez sur la défensive et lancez de brèves ripostes.

1

Cette mission démarre automatiquement une fois que vous avez terminé les deux précédentes. Après avoir identifié la cause de l'agitation, donnez une bonne leçon au fauteur de trouble – pour un combat rondement mené, exécutez de courts combos chaque fois que vous parez un de ses assauts.

★ JIM MILTON REMONTE EN SELLE ★

Objectifs de médaille	★ Tuez 10 ennemis en maniant deux armes de poing à la fois ★ Réussissez 15 tirs en pleine tête ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Vos armes de poing donneront de meilleurs résultats si vous vous rapprochez au maximum de vos ennemis. Face à des cibles éloignées ou en mouvement, activez brièvement le mode Sang-froid.

1 Rejoignez David Geddes et sa femme devant l'entrée de l'écurie. À l'issue de la scène, précipitez-vous vers les boxes et préparez-vous à en découdre. Laissez l'initiative à vos adversaires, et contentez-vous de leur infliger un ou deux coups chaque fois que vous bloquez un de leurs assauts. Après les avoir mis KO, récupérez vos armes et mettez-vous en route pour Hanging Dog Ranch.

2

Le combat contre la bande des Laramie est inévitable, quoi que vous leur disiez. Dès que la fusillade éclate, réfugiez-vous derrière un élément du décor et éliminez vos adversaires un à un avec des tirs à la tête ; lorsque la voie est libre, avancez vers un autre abri (fiez-vous au radar pour savoir où se trouvent les cibles les plus proches) et renouvelez l'opération. Méfiez-vous des tireurs en hauteur, notamment ceux postés sur la tour et à l'étage de la grange. Une fois que vous avez fait place nette, pénétrez dans la grange, où vous attend votre dernier adversaire. Échappez à son étreinte en martelant ○/B, puis affrontez-le dans un combat à mains nues. Après l'avoir achevé, retournez à Pronghorn pour terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ LES RUDIMENTS DE LA PATERNITÉ ★

Objectifs de médaille	★ Tuez les trois ennemis en utilisant le mode Sang-froid ★ Après l'embuscade, revenez à Pronghorn Ranch en moins d'une minute et 30 secondes
Notes	Dès que vous êtes en face des trois bandits, abattez-les tous en une brève séquence de Sang-froid. Galopez ensuite jusqu'au ranch – notez que vous pouvez gagner de précieuses secondes en coupant les virages, notamment celui en épingle à cheveux au début du parcours.

1 Retrouvez Abigail dans votre maison ; à l'issue de la scène, mettez-vous en route pour Strawberry à bord du chariot.

2 Après vous être garé, allez récupérer votre courrier dans le bureau de poste puis repartez immédiatement vers le ranch. Sur le chemin du retour, vous pouvez demander à Jack d'accélérer ou de ralentir en appuyant sur ◻/Ⓧ ou ◯/Ⓑ respectivement.

3

Votre voyage est interrompu par l'arrivée de trois bandits. Toute tentative de désamorcer la situation est vaine : activez la compétence Sang-froid dès que vous dégainez votre arme, et débarrassez-vous instantanément de vos trois adversaires à la fois. Reprenez ensuite votre route vers Pronghorn.

★ LE CRI D'UNE MÈRE ★

Objectifs de médaille	★ Terminez la mission en moins d'une minute et 30 secondes
Notes	Courez en permanence et choisissez de traire la vache.

1 Cette mission débute automatiquement une fois que vous avez fini la précédente. Suivez Abe et saluez l'employé pour obtenir un télégramme, puis rendez-vous à votre demeure.

2 À l'issue de la scène, vous devez choisir une corvée à effectuer dans le ranch, parmi les trois dont vous vous êtes déjà acquitté précédemment. Une fois que vous en avez terminé (référez-vous si nécessaire aux instructions fournies à l'écran), allez chez les Geddes.

★ TOUT TRAVAIL MÉRITE SALAIRE ★

Objectifs de médaille	★ Après votre arrivée à Strawberry, repérez le criminel recherché en moins de 30 secondes ★ Après avoir sauté sur votre cheval, attrapez le criminel en moins d'une minute et 15 secondes
Notes	Rendez-vous directement à la chambre de votre cible, à l'intérieur du pavillon de villégiature de Strawberry ; lors de la poursuite, coupez les virages quand vous sortez du ravin pour gagner du temps.

Notez que vous pouvez jouer cette mission soit à la fin de l'Épilogue – Partie 1, soit au début de l'Épilogue – Partie 2.

1 Retrouvez Sadie dans le saloon de Valentine, puis suivez-la à cheval jusqu'à Strawberry.

2

Une fois en ville, interrogez les gens autour de vous pour glaner des informations sur Nathan Kirk. En parlant au propriétaire du pavillon de villégiature, vous apprenez ainsi qu'il se trouve dans la chambre 3, à l'étage. Votre proie s'enfuit par la fenêtre au moment même où vous entrez dans la pièce ; suivez-le puis sautez du balcon avant d'enfourcher votre monture.

3

Vous devez capturer le fugitif vivant, ce qui vous prive de la possibilité de faire usage de vos armes. Suivez ses déplacements à l'aide du radar, et comblez votre retard en prenant des raccourcis à la moindre occasion (par exemple en tournant à droite quand vous sortez du petit ravin). Après que Kirk a provoqué la dispersion du troupeau de moutons, slalomez entre les bêtes effrayées, ou sautez par-dessus celles sur votre passage. Une fois que vous avez rattrapé le fuyard, capturez-le avec le lasso, puis ligotez-le avant de le charger sur la monture de Sadie.

★ L'ARISTOCRATIE TERRIENNE & EXPROPRIATION ★

Objectifs de médaille	★ Terminez en moins de deux minutes et 30 secondes
Notes	Lorsque vous revenez de la banque avec l'Oncle, dirigez-vous tout droit vers Beecher's Hope au lieu de suivre l'itinéraire suggéré.

1 Ansel Atherton vous attend dans son bureau, à l'intérieur de la banque de Blackwater.

2

Rendez-vous à Beecher's Hope, à l'ouest. Vous pouvez déloger les intrus en leur donnant 10 dollars pour qu'ils quittent les lieux (ce qui vous vaut un bonus d'honneur), ou en recourant à la violence. Si vous optez pour le second scénario, abattez-les sans leur laisser le temps de réagir en déclenchant immédiatement une séquence de Sang-froid.

3 À l'issue de la scène qui se déroule à la banque, retournez à Beecher's Hope avec l'Oncle.

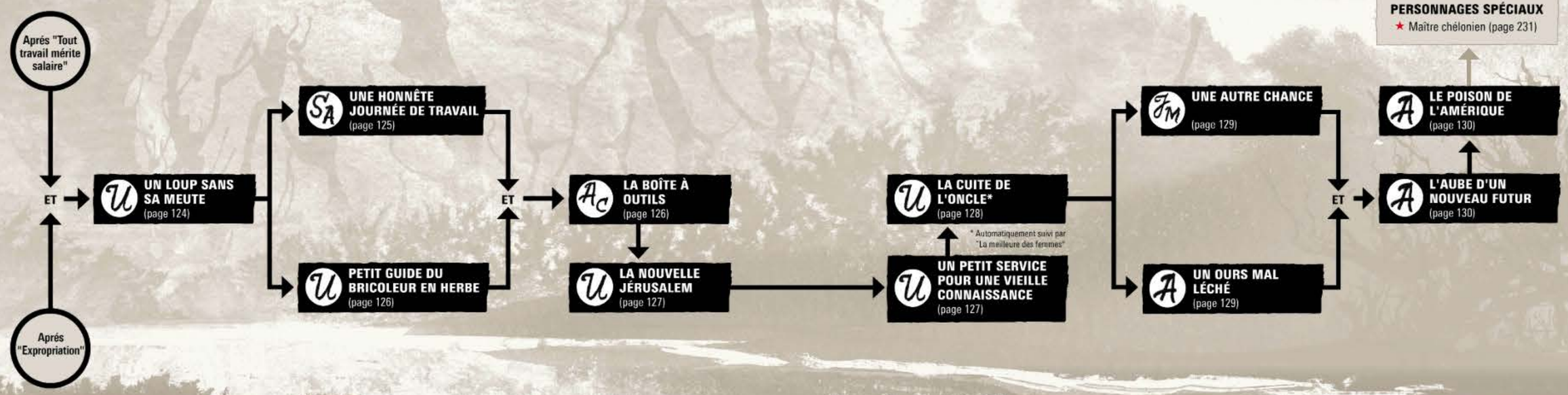
PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

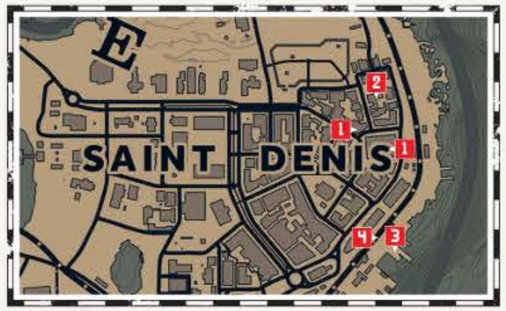
ÉPILOGUE – PARTIE 2 : BEECHER'S HOPE

DANS LE CHAPITRE PRÉCÉDENT...

Désireux d'offrir à Abigail la vie qu'elle a toujours voulue, vous acceptez de travailler comme employé à Pronghorn Ranch. Mais malgré vos efforts pour laisser le passé de côté, des mauvaises habitudes et des vieilles connaissances compromettent ces nouveaux projets. Pour la convaincre de vous accorder une dernière chance, vous décidez d'acheter votre propre ferme – un petit bout de terre à l'ouest de Blackwater appelé Beecher's Hope.



★ UN LOUP SANS SA MEUTE ★



Objectifs de médaille	★ Après votre arrivée à Saint Denis, trouvez Charles en moins d'une minute et 50 secondes ★ Tuez tous les hommes de Martelli en moins de 10 secondes
Notes	Galopez à bride abattue jusqu'au saloon et interrogez le barman avant de vous rendre à Saint Saturnines le plus vite possible. Vous n'aurez aucun mal à tuer les quatre assaillants dans le temps imparti si vous les visez à la tête dans le cadre d'une séquence de Sang-froid.

Parlez à l'Oncle à Beecher's Hope. Une fois à Saint Denis, votre objectif est de retrouver Charles. Vous obtiendrez des informations à son sujet en interrogeant le barman du saloon ou le recéleur local. Les deux hommes vous orientent vers Saint Saturnines, au nord-est de Saint Denis.

2 Une fois sur place, pariez sur Charles pour gagner un peu d'argent, puis suivez-le à l'issue du combat.

Lorsque la fusillade éclate sur les quais, éliminez les quatre assaillants avec des tirs à la tête depuis votre position initiale. Montez dans le chariot une fois que la voie est libre.

4 Évitez d'attirer l'attention des hommes de loi lorsque vous quittez Saint Denis. Le trajet devrait se dérouler sans encombre si vous faites profil bas.

★ UNE HONNÊTE JOURNÉE DE TRAVAIL ★

Objectifs de médaille	★ Après avoir défini votre approche, échappez-vous avec Shane Finley en moins de cinq minutes ★ Tuez tous les hommes de Langton lors de la fuite à cheval ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 70% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	À partir du moment où vous avez choisi une stratégie avec Sadie en haut du canyon, vous avez cinq minutes pour charger la cible du contrat sur votre cheval. Pour réussir, lancez un assaut frontal et enchaînez les tirs à la tête tandis que vous descendez la pente en passant d'un abri à un autre. Aucune contrainte de temps ne vous étant imposée lors de la fuite à cheval, progressez prudemment, en éliminant jusqu'au dernier tous les ennemis sur votre passage – surveillez votre radar pour être sûr de ne pas en oublier un seul.

1 Retrouvez Sadie dans le saloon de Blackwater, puis suivez-la à cheval.

2 Depuis la colline qui surplombe Armadillo, sortez vos jumelles pour surveiller le secteur compris entre votre position et la ville. Une fois que vous avez identifié vos ennemis, remontez en selle et suivez Sadie. Au moment de passer à l'offensive, la jeune femme vous demande de choisir la stratégie à adopter : vous pouvez éliminer quelques gardes isolés via une opération d'infiltration (**3A**), lancer une attaque surprise depuis votre position actuelle (**3B**), ou encore annoncer votre présence en proférant des menaces. Cette dernière option n'offrant aucun avantage tactique, privilégiez une des deux premières, qui vous permettent d'engager le combat en position de force.

Une approche furtive vous donne l'occasion de vous débarrasser d'un maximum de quatre hommes avant que n'éclate la fusillade. Les deux premières cibles se tenant côte à côte, vous devez les éliminer avec l'aide de Sadie : descendez vers elles, et frappez-en une avec un couteau de lancer tandis que la jeune femme s'occupe de la seconde. Après que votre camarade a neutralisé le malfrat suivant, avancez sur le pont en position accroupie, puis terrassez un quatrième individu avec un couteau de lancer dès que vous arrivez à portée. À ce stade, l'alerte est donnée quoi qu'il arrive et le combat s'engage.

3B La stratégie consistant à lancer les hostilités depuis votre position initiale donne également d'excellents résultats ; une fois que vous avez abattu un premier ennemi par surprise, vous pouvez profiter de votre situation privilégiée pour en tuer d'autres dans une relative impunité, leurs tirs de riposte ne représentant pas une réelle menace. Lorsque plus aucune cible n'est à portée, descendez le canyon avec Sadie pour engager la bataille à proprement parler.

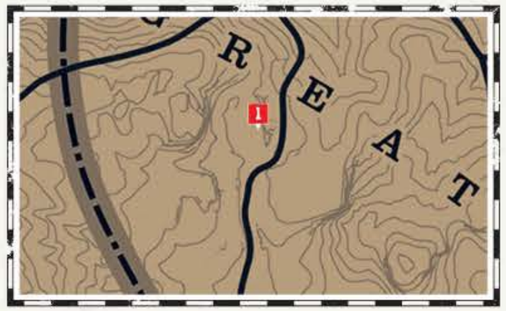
Une bataille difficile se déroule dans le canyon. Vous y êtes confronté à un grand nombre d'adversaires sur un terrain qui offre peu d'abris. Avancez prudemment, en éliminant de façon méthodique tous les ennemis à portée, et faites des tireurs postés sur la ligne de crête vos cibles prioritaires.

5 Une fois que vous avez éliminé la plupart des ennemis dans la partie supérieure du canyon, de nouveaux assaillants arrivent d'en bas, certains d'entre eux à cheval. Accueillez-les en les canardant depuis votre abri, en veillant à ce qu'aucun tireur ne puisse vous prendre à revers. Lorsque vous avez repoussé leur assaut, continuez votre avancée et débarrassez-vous des derniers adversaires en bas du canyon.

6 Soulevez la cible du contrat et chargez-la sur un cheval. Alors que vous quittez le canyon, des tireurs embusqués en haut des falaises et des cavaliers ouvrent le feu. Si vous visez la médaille d'or, avancez lentement et éliminez-les de façon méthodique ; sinon, prenez la fuite en partant au triple galop. Une fois que vous avez franchi ce dernier obstacle, retournez avec Sadie à Blackwater et déposez le criminel dans la prison du bureau du shérif pour terminer la mission.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ PETIT GUIDE DU BRICOLEUR EN HERBE ★



Objectifs de médaille	★ Finissez en moins de 18 secondes
Notes	Appuyez sur les touches indiquées à l'écran dès que vous reprenez le contrôle du personnage, sans perdre une seconde.

1 Parlez à l'Oncle près du feu de camp à Beecher's Hope. À l'issue de la scène, penchez-vous en arrière en inclinant Ⓛ vers le bas, et appuyez à plusieurs reprises sur Ⓧ/Ⓐ pour tirer les rênes.

★ LA BOÎTE À OUTILS ★

Objectifs de médaille	★ Tuez tous les ennemis cachés dans les arbres ★ Trouvez M. Wayne en moins de deux minutes et 15 secondes ★ Terminez la mission en n'utilisant que des armes de poing ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Le compte à rebours du second objectif démarre une fois que la boîte à outils a été volée. Sachant que vous êtes confronté à un grand nombre d'ennemis (dont deux cachés dans les arbres dans la clairière) et que vous ne pouvez utiliser que des armes de poing, vous faites face à un défi de taille. Pour vous faciliter la tâche, pensez à recourir au tir double, et efforcez-vous d'enchaîner les tirs à la tête avec la technique habituelle.

1 Rendez-vous dans la scierie de Blackwater et parlez à Albert Cakes, avant de suivre Charles jusqu'au relais de Manzanita.

2

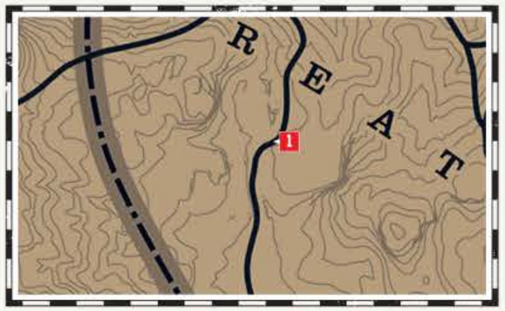
Vous tombez dans une embuscade sur le chemin qui vous ramène à Beecher's Hope. Commencez à réduire le nombre de vos assaillants en les canardant depuis votre abri initial, puis réfugiez-vous derrière le chariot sur votre droite. Méfiez-vous tout spécialement des individus qui vous foncent dessus pour vous frapper avec une machette – leur assaut peut vous être fatal. Essayez de les éliminer à distance en les visant à la tête pendant leur approche ; en cas d'urgence, vous pouvez toujours tirer à l'aveuglette. Si l'un d'entre eux se saisit de vous, appuyez de façon répétée sur ◎/Ⓑ pour vous libérer.

3

Une fois que vous avez repoussé la première vague, d'autres ennemis apparaissent – et l'un d'entre eux vous subtilise la boîte à outils. Poursuivez-les jusque dans la clairière, cadre à une nouvelle fusillade. Mettez-vous à couvert derrière l'arbre déraciné et débarrassez-vous de vos cibles une à une, en vous méfiant des deux individus cachés dans les arbres et en veillant à assurer la protection de Charles.

4 Le dernier combat vous oppose à de nombreux ennemis, dont certains équipés de machettes. Réfugiez-vous derrière les arbres et éliminez ces derniers en priorité. Une fois que vous avez fait place nette, rendez-vous dans la zone en surbrillance pour récupérer la boîte à outils – elle est posée par terre, près du corps de M. Wayne. Remontez ensuite dans le chariot et rentrez à Beecher's Hope.

★ LA NOUVELLE JÉRUSALEM ★



Objectifs de médaille	★ Plantez les clous avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission en moins de trois minutes et 35 secondes
Notes	Pour planter les clous, vous devez appuyer sur Ⓧ/Ⓐ de façon répétée, chaque pression servant à impulser le mouvement du marteau – vous trouverez rapidement le bon rythme après quelques coups. Restez concentré pendant toute la durée de l'exercice, en vous tenant prêt à valider les commandes qui s'affichent régulièrement à l'écran, y compris aux moments les plus inattendus.

1 Cette mission démarre quand vous parlez à l'Oncle à Beecher's Hope ; il vous suffit de suivre les instructions à l'écran pour la mener à bien.

★ UN PETIT SERVICE POUR UNE VIEILLE CONNAISSANCE ★

Objectifs de médaille	★ Obligez les hommes de Cortez à quitter Rhodes en moins de 30 secondes ★ Tuez quatre ennemis en tirant sans viser ★ Réalisez cinq tirs en pleine tête avec le fusil de précision lorsque vous protégez Sadie ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Une approche agressive vous permettra de faire d'une pierre deux coups lors de la première fusillade : sortez immédiatement du bureau du shérif et canardez vos ennemis en activant le mode Sang-froid ; dans la foulée, faites quatre nouvelles victimes en tirant à l'aveuglette avec une arme puissante afin de remplir le second objectif ; enfin, débarrassez-vous sans tarder des cibles restantes. L'objectif associé au fusil de précision ne devrait pas vous poser de difficulté particulière, à plus forte raison si vous recourez au mode Sang-froid.

1 Après avoir réveillé l'Oncle, montez en selle et chevauchez avec lui jusqu'à la scierie de Blackwater.

2 Parlez au propriétaire des lieux, puis rendez-vous à Painted Sky en compagnie de Sadie.

3 Un combat à mains nues s'engage avec la cible du contrat quand vous pénétrez dans la grange. Comme toujours, laissez l'initiative à votre adversaire et mettez-le KO en contrant chacun de ses assauts.

4 Une fusillade démarre après que vous avez conduit Cortez dans le bureau du shérif. Éliminez toutes les cibles à portée depuis votre position initiale près de la porte (vous avez l'occasion de faire un carnage en enclenchant immédiatement une séquence de Sang-froid), puis sortez du bâtiment pour vous débarrasser des ennemis restants dans la rue. À l'issue de la scène, montez en selle et suivez Sadie jusqu'à Dewberry Creek.

5

Quand Sadie part seule à l'assaut du camp, vous devez la couvrir à distance avec le fusil de précision. Abattez un à un les ennemis qui la prennent pour cible au fur et à mesure de son avancée. Si vous avez du mal à repérer certains de ses assaillants, essayez de déterminer leur emplacement en observant la direction des tirs qui visent votre partenaire.

6 Lorsque Sadie vous appelle, rejoignez-la près du feu de camp. Postez-vous derrière les poteaux en bois sous le pont ferroviaire, et débarrassez-vous depuis cette position de tous les ennemis à portée – libre à vous de continuer à vous servir du fusil de précision, ou de manier une autre arme en vue de bénéficier du système de verrouillage automatique. Avancez ensuite vers la plage, en décimant les adversaires sur votre chemin ; une fois sur place, mettez-vous à couvert derrière les rochers le temps de supprimer vos dernières cibles.

7 Arrêtez Cortez qui tente de fuir en bateau en le visant avec votre arme. À l'issue de la scène, vous êtes confronté à une dernière vague d'assaillants, que vous pouvez éliminer jusqu'au dernier depuis votre position initiale. Lorsque la voie est libre, soulevez Cortez et placez-le sur le cheval, avant de le conduire dans le bureau du shérif à Rhodes.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ LA CUITE DE L'ONCLE ★

Objectifs de médaille	★ Effectuez cinq tirs en pleine tête avec l'arc ★ Après avoir libéré l'Oncle, ramenez-le à Beecher's Hope en moins de trois minutes et 10 secondes ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Tâchez de valider le premier objectif avant votre arrivée au camp : vous atteindrez le quota requis en prenant successivement pour cible une des deux sentinelles, les trois individus qui composent la patrouille, et enfin le conducteur du chariot. Vous devez faire preuve d'une efficacité maximale pour remplir le critère de temps – la clé résidant dans votre capacité à enchaîner rapidement les tirs à la tête tandis que vous vous frayez un chemin jusqu'aux chevaux.

1 Rejoignez l'Oncle devant la nouvelle grange de Beecher's Hope, puis rendez-vous avec Charles dans la région de Tall Trees.

2 Laissez votre cheval à l'endroit indiqué, puis continuez votre route à pied. Vous apercevez rapidement deux sentinelles : éliminez-en une en tirant une flèche, et laissez à votre compagnon le soin de s'occuper de la seconde.

Un peu plus loin ; vous croisez une patrouille composée de trois individus. Libre à vous de l'attaquer ou de la laisser passer en vous tenant à l'écart – si vous visez la médaille d'or, éliminez ces cibles en les visant à la tête avec des flèches. Filez ensuite le chariot qui traîne derrière lui un homme attaché à une corde ; restez à distance raisonnable, et débarrassez-vous du conducteur avec une flèche bien placée quand il descend pour examiner le corps du supplicié.

Grimpez sur le rocher à l'emplacement indiqué et observez le camp avec les jumelles pour découvrir l'Oncle en mauvaise posture.

5 Lors de la séquence de Sang-froid qui s'enclenche à l'issue de la scène, appuyez sur la détente au moment où le réticule s'aligne sur la tête de l'ennemi qui s'attaque à Charles.

6 Lancez l'assaut en vous mettant à couvert près de l'entrée du camp. Une fois que vous avez éliminé tous les ennemis à portée, changez de poste de tir en vous servant du radar pour localiser vos prochaines cibles – continuez ainsi jusqu'à vider le camp de tous ses occupants. Dès que la voie est libre, allez libérer l'Oncle.

Le combat reprend de plus belle quand vous quittez le camp. Positionnez-vous quelques mètres devant vos alliés, et ouvrez-leur le passage en éliminant au plus vite les ennemis qui surgissent au fur et à mesure de votre avancée – méfiez-vous tout spécialement des individus armés de machettes, et mettez-vous à couvert chaque fois que vous êtes trop exposé. Dès que vous atteignez les chevaux, montez en selle et partez au triple galop sans demander votre reste ; après avoir réglé leur compte à une poignée d'ennemis supplémentaires, vous pourrez tranquillement continuer votre route jusqu'à Beecher's Hope.

★ UNE AUTRE CHANCE ★

Objectifs de médaille	★ Pêchez un poisson ★ Terminez en moins de cinq minutes et 20 secondes
Notes	Maintenez ⊗/Ⓐ tandis que vous avancez vers la rivière pour gagner du temps.

1 Rejoignez Jack devant votre maison à Beecher's Hope, et accompagnez-le jusqu'à la rivière.

2 Installez-vous au bord de l'eau et pêchez un poisson en utilisant les commandes habituelles. Lorsque Jack commence à s'inquiéter pour son chien, rangez votre canne et partez à la recherche de Rufus.

Explorez la zone en surbrillance à l'est du chemin conduisant au site de pêche ; dès que Jack vous appelle, retournez en courant auprès de lui et retirez le venin de la plaie en suivant les instructions à l'écran.

★ UN OURS MAL LÉCHÉ ★

Objectifs de médaille	★ Tirez quatre fois sur l'ours pendant qu'il charge ★ Tuez d'un tir à la tête les deux chasseurs de prime en mode Sang-froid ★ Terminez en moins de sept minutes et 15 secondes
Notes	Lorsque vous arrivez au camp abandonné, restez en selle et avancez directement vers la cabane pour gagner du temps. La séquence de Sang-froid qui s'active automatiquement pendant la charge de l'ours vous facilite la tâche. Une fois que l'animal s'est enfui, régénérez votre jauge avec un fortifiant en prévision de la confrontation à venir.

1 Abigail vous attend dans votre maison à Beecher's Hope. À l'issue de la scène, montez en selle et suivez Sadie dans la région de Tall Trees.

Après avoir effectué une brève halte dans un campement abandonné, avancez avec Sadie sur la piste du fuyard. Lorsqu'elle perd sa trace, activez l'Œil de lynx pour faire apparaître des empreintes, qui vous conduisent à une petite cabane.

3 Lorsque l'ours vous fonce dessus, criblez-le de balles, en profitant de l'activation automatique du Sang-froid. Lors de la lutte qui s'ensuit, martelez ◎/Ⓑ button pour vous libérer.

Vous devez ensuite escorter Sadie jusqu'au bureau du shérif de Blackwater. Les deux chasseurs de prime que vous rencontrez en chemin ne sont pas animés des meilleures intentions : le combat étant inévitable, n'hésitez pas à ouvrir le feu sans même leur laisser le temps de dégainer. Si vos réserves de Sang-froid le permettent, profitez de l'effet de ralenti pour vous en débarrasser sur-le-champ.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

★ L'AUBE D'UN NOUVEAU FUTUR ★

Objectifs de médaille	★ Terminez en moins de sept minutes et 30 secondes
Notes	Hâtez-vous lors de vos déplacements à cheval, à pied et en bateau, et vous décrocherez la médaille d'or à coup sûr.

1 Allez retrouver Abigail dans votre maison à Beecher's Hope. À l'issue de la scène, montez dans le chariot et roulez jusqu'à Blackwater.

2 Garez le chariot à l'endroit indiqué, puis entrez dans le studio de photographie. Choisissez un fond et prenez le cliché.

3 Emmenez ensuite Abigail à l'Imperial Theatre, de l'autre côté de la rue.

4 Enfin, rendez-vous sur la rive du lac voisin et montez dans la barque ; ramez quelques instants, puis validez les commandes qui s'affichent à l'écran.

★ LE POISON DE L'AMÉRIQUE ★

Objectifs de médaille	★ Aidez Sadie à capturer Cleet en moins de 35 secondes ★ Éliminez d'un tir en pleine tête l'individu qui tire sur Charles ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 85% ★ Terminez la mission sans utiliser d'objets de soin
Notes	Pour attraper Cleet dans les temps, vous devez traverser le pont dès que vous arrivez à Strawberry afin de démarrer la poursuite immédiatement. Le cheminement vous aidera à remplir les autres objectifs, mais il vous faudra faire preuve d'une grande habileté au tir pour atteindre le pourcentage de précision requis.

Rejoignez Abigail dans votre maison à Beecher's Hope, puis suivez Sadie jusqu'à Strawberry. Vous tombez directement sur Cleet alors que vous traversez le pont au milieu de la ville : lancez-vous à ses trousses dès qu'il prend la poudre d'escampette.

2 Une fois le fuyard rattrapé, tabassez-le puis traînez-le jusqu'à la potence avant de suivre les instructions à l'écran. Après avoir décidé du sort du prisonnier (notez que vous recevez un bonus d'honneur si vous choisissez de l'épargner), montez en selle et partez avec vos compagnons en direction du mont Hagen.

Lorsque Charles se fait tirer dessus, courez vous réfugier derrière le rocher le plus proche. Vous pouvez abattre l'homme qui vous prend pour cible depuis votre position de départ en utilisant un fusil de précision ; une autre option consiste à se rapprocher en sprintant d'abri en abri, avant de le viser avec une arme classique. Dans les deux cas, tâchez de le toucher à la tête (en déclenchant si besoin une séquence de Sang-froid) afin de valider l'objectif optionnel correspondant. Retournez ensuite auprès de Charles, puis continuez votre route avec Sadie.

Alors que vous montez la colline, vous êtes attaqué par de nombreux ennemis, dont des tireurs en position surélevée qui font figure de cibles prioritaires. Avancez prudemment, en passant d'une couverture à une autre à mesure que vous éliminez vos adversaires. Tout au long de la séquence, maintenez votre noyau de santé à un haut niveau de façon à ce que votre jauge puisse se régénérer entre deux confrontations.

Une scène se déclenche quand vous arrivez en haut de la colline. À son issue, réglez leur compte aux trois individus auxquels vous êtes confronté, puis remettez-vous en route. Dans la mesure où le secteur n'offre que peu d'abris potentiels, efforcez-vous de vous débarrasser au plus vite des ennemis que vous croisez en chemin, en recourant à la technique habituelle (inclinez brièvement R dès que vous verrouillez une cible pour effectuer un tir à la tête instantané).

Une fois que vous avez franchi l'étroit passage rocheux et tué les ennemis de l'autre côté, réfugiez-vous derrière le rocher voisin pour repousser les assaillants qui surgissent dans votre dos. Terrassez-les les uns après les autres, sans oublier ceux qui se sont postés sur la falaise.

7 Un groupe de trois ennemis vous attaque quand vous arrivez en haut de la colline suivante. Étant donné que vous n'avez nulle part où vous abriter, éliminez-les au plus vite en enchaînant les tirs à la tête. Lancez-vous ensuite à l'assaut du second campement, en veillant cette fois-ci à vous mettre à couvert – vos assaillants pouvant survenir à l'improviste, restez sur vos gardes. Attendez-vous également à faire face à quelques adversaires quand vous approchez de chacune des quatre zones en surbrillance.

La confrontation finale avec Micah se déroule devant un refuge de montagne, au cœur de la dernière zone en surbrillance. Aussi rapide pour faire feu que pour se mettre à couvert, votre adversaire ne vous laisse quasiment aucune marge de manœuvre, si bien qu'un duel de front n'est pas vraiment envisageable. La solution réside dans la lanterne qui surplombe l'angle derrière lequel Micah se met à couvert : tirez dessus pour provoquer un petit incendie et contraindre votre rival à se réfugier dans la réserve de bois. Répondez à ses tirs pendant qu'il recharge, et vous finirez par le pousser à se replier derrière le cabanon des toilettes – à ce stade, la victoire vous tend les bras. Il ne vous reste qu'à profiter des dernières séquences du jeu, pour lesquelles aucune aide spécifique n'est requise.

APRÈS LE GÉNÉRIQUE DE FIN

Vous venez de terminer l'aventure principale, mais vous êtes vraisemblablement loin d'avoir découvert tous les secrets de *Red Dead Redemption 2*. À l'issue du générique, vous reprenez la partie à Beecher's Hope. Vous avez alors la possibilité de poursuivre l'exploration du monde du jeu en participant à ses innombrables activités en tous genres.

Missions d'inconnu, chasse à la prime, braquages, défis, quête des 100%… le chapitre Exploration qui débute à la page suivante vous présente l'intégralité des défis que vous réserve le jeu.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
STRUCTURE
CHAPITRE 1
CHAPITRE 2
CHAPITRE 3
CHAPITRE 4
CHAPITRE 5
CHAPITRE 6
ÉPILOGUE 1
ÉPILOGUE 2

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

EXPLORATION

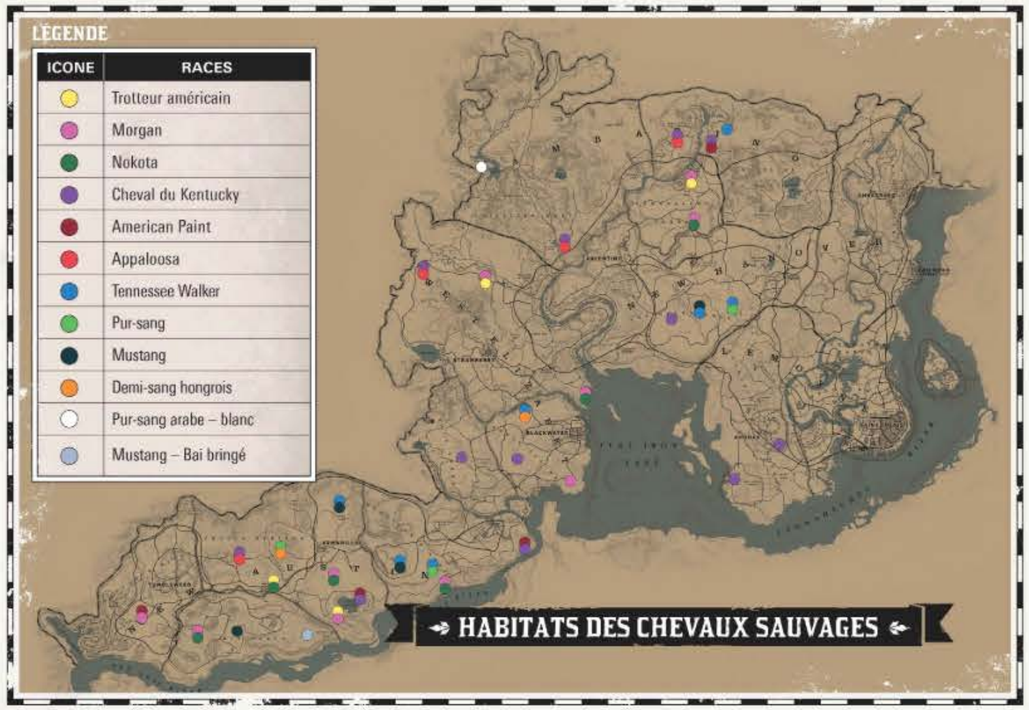
Ce chapitre passe au crible les multiples fonctionnalités de *Red Dead Redemption 2*, ainsi que les activités diverses et variées qui vous sont proposées en marge de l'aventure principale.

INTRODUCTION

Partir à la découverte de splendides panoramas, interagir avec l'environnement de mille et une manières, s'adonner à une multitude d'activités diverses et variées… voilà quelques-unes des innombrables opportunités que vous propose *Red Dead Redemption 2*, même quand vous n'êtes pas engagé dans une mission.

Ce chapitre examine toutes les possibilités qui vous sont offertes, ainsi que les mécanismes sous-jacents qui gouvernent les fonctionnalités essentielles du jeu. N'oubliez pas que vous disposez d'un système d'onglets sur le bord droit de chaque double page : il vous permet de naviguer entre les différentes sections pour trouver rapidement les informations dont vous avez besoin.

LES CHEVAUX



Les chevaux remplissent plusieurs fonctions dans le monde de *Red Dead Redemption 2*. En plus de constituer un moyen de déplacement incontournable, ils portent une grande partie de votre équipement sur leur selle et peuvent également servir à charrier des charges lourdes, comme des prisonniers ou des carcasses d'animaux.

Il existe trois méthodes principales pour faire l'acquisition d'une nouvelle monture :

- **Sauvage :** Lorsque vous parcourez les grands espaces, vous rencontrez régulièrement des chevaux sauvages que vous pouvez domestiquer.
- **Volé :** Vous êtes libre de vous emparer des chevaux d'autrui, aussi bien ceux attachés à un poteau en ville par leurs propriétaires affairés, que ceux qui tirent les chariots et les diligences ; il vous suffit pour cela de défaire leurs liens, mais méfiez-vous des éventuels témoins de vos larcins.
- **Ecurie :** Enfin, vous pouvez acheter de nouvelles montures dans les écuries.

Un cheval ne devient votre monture principale qu'à partir du moment où vous le sellez – une fonctionnalité à laquelle vous avez accès à l'issue de la mission « Une blessure d'amour-propre » (voir page 46). La selle n'existe qu'en un seul exemplaire, et doit donc être enlevée chaque fois que vous voulez changer de monture principale : centrez la vue sur votre cheval actuel à l'aide de L2/LT, et maintenez ✥ pour le desseller ; approchez-vous ensuite du nouveau spécimen avec la selle à la main, et posez-la sur son dos en maintenant ✥.

★ LES CHEVAUX SAUVAGES ★

Les chevaux sauvages sont nombreux à parcourir les grands espaces de l'ouest américain, chaque espèce évoluant dans des territoires particuliers. La carte ci-dessus vous indique l'emplacement de ces habitats.

Le domptage d'un cheval sauvage s'effectue en plusieurs étapes. Centrez votre vue sur l'animal et approchez-vous lentement de lui en appuyant régulièrement sur □/X pour le calmer – vous pouvez également l'attraper au préalable avec le lasso. Lorsque vous arrivez à portée, enfourchez-le en maintenant △/Y pour débuter une séance de rodéo, durant laquelle vous devez réussir à rester en équilibre sur son dos à l'aide de L : inclinez le stick dans la direction opposée à celle vers laquelle vous pousse le cheval à

chacune de ses ruades pour l'empêcher de vous désarçonner. Une fois qu'il s'est apaisé, chevauchez-le pendant un moment, en appuyant régulièrement sur L3/R3, pour le caresser. À l'issue de cette promenade, le cheval est dressé et il répond désormais à toutes vos commandes ; il vous faudra toutefois l'équiper de la selle si vous voulez en faire votre monture principale.

Il existe dans le jeu trois spécimens de chevaux sauvages qui sortent du lot par rapport aux autres :

- Le **pur-sang arabe blanc** et le **mustang bai bringé**, qui peuvent être capturés aux endroits montrés sur la carte ci-jointe.
- L'**American Paint balzan**, un cheval susceptible d'apparaître aléatoirement près de campements de fortune établis dans la nature par des groupes de bandits.

★ LES ATTRIBUTS DES CHEVAUX ★

En plus de ses deux attributs principaux (énergie et santé), chaque cheval est également évalué dans les domaines de la vitesse et de l'accélération. Ces deux dernières caractéristiques sont visibles dans la fenêtre d'informations qui s'affiche quand vous étudiez une monture (voir la page suivante), mais aussi lorsque vous ouvrez la roue du cheval ou quand vous vous rendez dans une écurie.

Énergie : Les réserves d'énergie dont le cheval dispose pour nager, sauter ou galoper à bride abattue.

Santé : La quantité de dégâts que peut encaisser le cheval avant de mourir.

Vitesse : Détermine la vitesse maximale que peut atteindre le cheval.

Accélération : Détermine le temps nécessaire au cheval pour atteindre sa vitesse maximale après un départ arrêté.

Chacun de ces attributs possède une valeur de base initiale, qui correspond au nombre de segments de la jauge correspondante. Par exemple, un Morgan a pour statistiques d'origine « 2/3/3/2 », ce qui signifie que ses jauges d'énergie, de santé, de vitesse et d'accélération comptent respectivement 2,3,3 et 2 segments. Les attributs des chevaux peuvent être améliorés par le biais des méthodes suivantes :

- **Equipement pour cheval :** La selle et les étriers peuvent conférer divers bonus (mentionnés dans le menu de pause ➤ Joueur ➤ Cheval ➤ Sellerie), comme par exemple diminuer la vitesse à laquelle se dégradent les noyaux, ou augmenter le taux de régénération des jauges.
- **Liens d'affection :** Votre cheval gagne un segment de santé et d'énergie supplémentaire chaque fois que l'affection qui vous unit à lui monte d'un niveau (voir page 140).

Voici quelques informations supplémentaires à retenir :

- La jauge de chaque attribut est plafonnée à dix segments au maximum.
- Si le noyau d'énergie du cheval est entièrement vide, sa vitesse maximale est réduite d'un tiers ; une pénalité similaire s'applique quand le niveau de son noyau de santé est dangereusement bas.
- Quand un cheval porte une personne supplémentaire ou une carcasse, sa vitesse maximale est réduite ; sa jauge d'énergie diminue par ailleurs plus vite que la normale lorsqu'il monte une pente.
- Les deux noyaux d'attribut du cheval sont entièrement régénérés quand vous dormez. Le fait d'attacher un cheval à un poteau et de le guider restaure les noyaux à hauteur de 55% et 45% de leur niveau maximal respectivement.
- Si vous demandez à votre monture de galoper à toute allure alors que sa jauge d'énergie est vide, elle s'agite et peut même vous désarçonner. Elle est susceptible de montrer des signes de nervosité similaires quand un prédateur rôde à proximité.

★ LES CATÉGORIES DE CHEVAUX ★

Les chevaux se classent en sept catégories, qui déterminent le niveau moyen de leurs attributs. En règle générale, les chevaux dits « supérieurs » sont dotés des meilleures caractéristiques, tandis que les chevaux de selle sont les moins performants.

- **Chevaux de selle :** La plupart des chevaux que vous pouvez capturer ou voler appartiennent à cette catégorie. Les chevaux de selle sont généralement dotés d'attributs médiocres.
- **Chevaux de trait :** Lents et corpulents, ces spécimens bénéficient d'attributs légèrement supérieurs à ceux des chevaux de selle. Ils sont généralement utilisés pour tirer les chariots et les diligences.
- **Chevaux de course :** Ces chevaux sont dotés d'une vitesse et d'une accélération élevées, mais affichent des performances médiocres dans les domaines de l'énergie et de la santé.
- **Chevaux de guerre :** Ces chevaux bénéficient d'une santé et d'une énergie excellentes, mais leur vitesse et leur accélération sont inférieures à la moyenne.
- **Chevaux de labeur :** Ces chevaux se caractérisent par une énergie élevée, une santé et une vitesse moyennes, et une accélération médiocre.
- **Chevaux polyvalents :** Ces chevaux appartiennent à deux catégories à la fois. Rares et onéreux, ils bénéficient généralement de statistiques au-dessus de la normale.
- **Chevaux supérieurs :** Ces chevaux d'exception possèdent souvent des attributs exceptionnels.

★ AUTRES ATTRIBUTS ★

MANIEMENT

Le maniement est un attribut qui détermine la façon générale dont le cheval répond à vos commandes. Comme le montre le tableau suivant, le type de maniement associé à une monture dépend de sa catégorie ; de façon générale, plus vous descendez dans la liste et plus les chevaux se montrent réactifs et agiles.

TYPES DE MANIEMENT

TYPE	CATÉGORIE DE CHEVAUX
Lourd	Chevaux de trait
Standard	Chevaux de selle, de guerre, de labeur et polyvalents
Course	Chevaux de course
Elite	Chevaux supérieurs

POIDS DU CHEVAL

Le poids du cheval dépend de la fréquence à laquelle vous le nourrissez. Ce paramètre est mesuré par un nombre compris entre 0 et 100, le poids d'un cheval en bonne santé devant se stabiliser aux alentours de 50. La valeur de cet attribut augmente avec les calories absorbées par le cheval quand vous l'alimentez ; elle diminue peu à peu quand celui-ci est privé de nourriture pendant de longues périodes. Notez que la valeur nutritive de tous les aliments pour chevaux est indiquée dans le chapitre Objets (voir page 302).

La vitesse maximale de votre cheval diminuant s'il est amaigri ou en surpoids, vous avez tout intérêt à le nourrir suffisamment mais sans excès.

PROPRETÉ

Votre cheval se salit peu à peu à mesure que vous le chevauchez. Une accumulation excessive de crasse entraîne une hausse de 25% de la vitesse à laquelle se réduit le noyau de santé, qui se colore alors en rouge.

Pour annuler cette pénalité, vous devez nettoyer le cheval en le brossant, ou en l'emmenant dans l'eau.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ BASE DE DONNÉES DES CHEVAUX ★

Lorsque vous observez un cheval (soit de près en maintenant L2/LT, soit de loin avec les jumelles), vous pouvez l'étudier de façon à afficher à l'écran certaines de ses données – maintenez pour cela R1/RB jusqu'à ce que la jauge circulaire soit remplie, puis appuyez une nouvelle fois sur la touche.

Les pages qui suivent examinent chacune des espèces de chevaux que vous pouvez rencontrer dans le jeu.

La colonne intitulée « Valeur de base » révèle le prix que vous devez payer pour acheter un spécimen de la race concernée. Lorsque vous revendez le cheval en question, la somme que vous pouvez en tirer correspond à un pourcentage de cette valeur de base. Comme l'indique le tableau suivant, ce taux est déterminé par trois facteurs : le fait que vous ayez acquis la monture légalement ou non ; le niveau du lien d'affection qui vous unit à elle ; et la nature de l'acheteur.

PRIX DE REVENTE DES CHEVAUX : TAUX APPLIQUÉ À LA VALEUR DE BASE ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

	ACQUIS LÉGALEMENT ET VENDU DANS UNE ÉCURIE				VOLÉ ET VENDU DANS UNE ÉCURIE					VOLÉ ET VENDU AU RECÉLEUR DE CHEVAUX				
NIVEAU D'AFFECTION	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
TAUX APPLIQUÉ	50%	65%	80%	95%	2%	4%	10%	15%	20%	4%	8%	12%	20%	30%

Tennessee Walker

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
3	4	2	2

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
« Les hors-la-loi venus de l'ouest » (chapitre 1)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 60,00	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Bai marron	NIV.0 $ 1,20	NIV.1 $ 2,40	NIV.2 $ 6,00	NIV.3 $ 9,00	NIV.4 $ 12,00

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de selle	NIV.0 $ 2,40	NIV.1 $ 4,80	NIV.2 $ 7,20	NIV.3 $ 12,00	NIV.4 $ 18,00

Trotteur américain

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
3	3	5	4

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Valentine (chapitre 2)	Course

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 150,00	NIV.1 $ 75,00	NIV.2 $ 97,50	NIV.3 $ 120,00	NIV.4 $ 142,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Palomino pommelé	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de course	NIV.0 $ 6,00	NIV.1 $ 12,00	NIV.2 $ 18,00	NIV.3 $ 30,00	NIV.4 $ 45,00

Demi-sang bongrois

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	4	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Valentine (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 150,00	NIV.1 $ 75,00	NIV.2 $ 97,50	NIV.3 $ 120,00	NIV.4 $ 142,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Gris foncé pommelé	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de guerre	NIV.0 $ 6,00	NIV.1 $ 12,00	NIV.2 $ 18,00	NIV.3 $ 30,00	NIV.4 $ 45,00

Cheval du Kentucky

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
3	2	3	2

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Volé/Sauvage/Écurie de Valentine (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 50,00	NIV.1 $ 25,00	NIV.2 $ 32,50	NIV.3 $ 40,00	NIV.4 $ 47,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Grise	NIV.0 $ 1,00	NIV.1 $ 2,00	NIV.2 $ 5,00	NIV.3 $ 7,50	NIV.4 $ 10,00

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de selle	NIV.0 $ 2,00	NIV.1 $ 4,00	NIV.2 $ 6,00	NIV.3 $ 10,00	NIV.4 $ 15,00

Tennessee Walker

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
3	3	2	2

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Volé/Sauvage/Écurie de Valentine (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 60,00	NIV.1 $ 30,00	NIV.2 $ 39,00	NIV.3 $ 48,00	NIV.4 $ 57,00

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Rubican	NIV.0 $ 1,20	NIV.1 $ 2,40	NIV.2 $ 6,00	NIV.3 $ 9,00	NIV.4 $ 12,00

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de selle	NIV.0 $ 2,40	NIV.1 $ 4,80	NIV.2 $ 7,20	NIV.3 $ 12,00	NIV.4 $ 18,00

Hollandais à sang chaud

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
4	5	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Scarlett Meadows (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 150,00	NIV.1 $ 75,00	NIV.2 $ 97,50	NIV.3 $ 120,00	NIV.4 $ 142,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Isabelle sooty	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de labeur	NIV.0 $ 6,00	NIV.1 $ 12,00	NIV.2 $ 18,00	NIV.3 $ 30,00	NIV.4 $ 45,00

Shire

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
4	4	3	2

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
« Une blessure d'amour-propre » (chapitre 2)	Lourd

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 130,00	NIV.1 $ 65,00	NIV.2 $ 84,50	NIV.3 $ 104,00	NIV.4 $ 123,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Noir corbeau	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de trait	NIV.0 $ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Hollandais à sang chaud

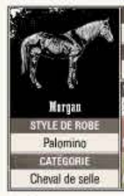
SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	6	4	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Valentine (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 450,00	NIV.1 $ 225,00	NIV.2 $ 292,50	NIV.3 $ 360,00	NIV.4 $ 427,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Rouan chocolat	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de labeur	NIV.0 $ 18,00	NIV.1 $ 36,00	NIV.2 $ 54,00	NIV.3 $ 90,00	NIV.4 $ 135,00



Morgan

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
2	3	3	2

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Volé/Écurie de Valentine (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 15,00	NIV.1 $ 7,50	NIV.2 $ 9,75	NIV.3 $ 12,00	NIV.4 $ 14,25

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Palomino	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de selle	NIV.0 $ 0,60	NIV.1 $ 1,20	NIV.2 $ 1,80	NIV.3 $ 3,00	NIV.4 $ 4,50

Morgan

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
2	3	3	2

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Volé/Sauvage/Écurie de Valentine (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 55,00	NIV.1 $ 27,50	NIV.2 $ 35,75	NIV.3 $ 44,00	NIV.4 $ 52,25

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Bai rouanné	NIV.0 $ 1,10	NIV.1 $ 2,20	NIV.2 $ 5,50	NIV.3 $ 8,25	NIV.4 $ 11,00

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de selle	NIV.0 $ 2,20	NIV.1 $ 4,40	NIV.2 $ 6,60	NIV.3 $ 11,00	NIV.4 $ 16,50

Ardennais

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	4	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Scarlett Meadows (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 140,00	NIV.1 $ 70,00	NIV.2 $ 91,00	NIV.3 $ 112,00	NIV.4 $ 133,00

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Bai rouanné	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de guerre	NIV.0 $ 5,60	NIV.1 $ 11,20	NIV.2 $ 16,80	NIV.3 $ 28,00	NIV.4 $ 42,00

Andalou

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	4	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Strawberry (chapitre 2)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 140,00	NIV.1 $ 70,00	NIV.2 $ 91,00	NIV.3 $ 112,00	NIV.4 $ 133,00

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Bai brun	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de guerre	NIV.0 $ 5,60	NIV.1 $ 11,20	NIV.2 $ 16,80	NIV.3 $ 28,00	NIV.4 $ 42,00

Hollandais à sang chaud

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
4	5	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Strawberry (chapitre 3)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 150,00	NIV.1 $ 75,00	NIV.2 $ 97,50	NIV.3 $ 120,00	NIV.4 $ 142,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Noir pangaré	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de labeur	NIV.0 $ 6,00	NIV.1 $ 12,00	NIV.2 $ 18,00	NIV.3 $ 30,00	NIV.4 $ 45,00

Missouri Fox Trotter

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	6	7	5

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Scarlett Meadows (chapitre 4)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 950,00	NIV.1 $ 475,00	NIV.2 $ 617,50	NIV.3 $ 760,00	NIV.4 $ 902,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Champagne ambre	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Polyvalent – Course/Labeur	NIV.0 $ 38,00	NIV.1 $ 76,00	NIV.2 $ 114,00	NIV.3 $ 190,00	NIV.4 $ 285,00

Nokota

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
3	3	7	5

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Saint Denis (chapitre 4)	Course

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 450,00	NIV.1 $ 225,00	NIV.2 $ 292,50	NIV.3 $ 360,00	NIV.4 $ 427,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Rouan pommelé inversé	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de course	NIV.0 $ 18,00	NIV.1 $ 36,00	NIV.2 $ 54,00	NIV.3 $ 90,00	NIV.4 $ 135,00

Andalou

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
7	5	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Van Horn (chapitre 6)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 440,00	NIV.1 $ 220,00	NIV.2 $ 286,00	NIV.3 $ 352,00	NIV.4 $ 418,00

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Alezan grisonnant	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de guerre	NIV.0 $ 17,60	NIV.1 $ 35,20	NIV.2 $ 52,80	NIV.3 $ 88,00	NIV.4 $ 132,00

Ardennais

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
7	5	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Van Horn (chapitre 6)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 450,00	NIV.1 $ 225,00	NIV.2 $ 292,50	NIV.3 $ 360,00	NIV.4 $ 427,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Rouan fraise	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de guerre	NIV.0 $ 18,00	NIV.1 $ 36,00	NIV.2 $ 54,00	NIV.3 $ 90,00	NIV.4 $ 135,00

Trotteur américain

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
4	4	5	4

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Tumbleweed (Épilogue 1)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 400,00	NIV.1 $ 200,00	NIV.2 $ 260,00	NIV.3 $ 320,00	NIV.4 $ 380,00

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Isabelle queue argentée	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de course	NIV.0 $ 16,00	NIV.1 $ 32,00	NIV.2 $ 48,00	NIV.3 $ 80,00	NIV.4 $ 120,00

Pur-sang arabe

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
7	7	6	6

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Blackwater (Épilogue 1)	Élite

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 1 250,00	NIV.1 $ 625,00	NIV.2 $ 812,50	NIV.3 $ 1 000,00	NIV.4 $ 1 187,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Bai grisonnant	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Supérieur	NIV.0 $ 50,00	NIV.1 $ 100,00	NIV.2 $ 150,00	NIV.3 $ 250,00	NIV.4 $ 375,00

Tennessee Walker

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
4	5	3	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Tumbleweed (Épilogue 1)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 150,00	NIV.1 $ 75,00	NIV.2 $ 97,50	NIV.3 $ 120,00	NIV.4 $ 142,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Rouan crins lavés	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de selle	NIV.0 $ 6,00	NIV.1 $ 12,00	NIV.2 $ 18,00	NIV.3 $ 30,00	NIV.4 $ 45,00

Pur-sang

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
3	3	7	5

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Strawberry (chapitre 3)	Course

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 450,00	NIV.1 $ 225,00	NIV.2 $ 292,50	NIV.3 $ 360,00	NIV.4 $ 427,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Bringée	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de course	NIV.0 $ 18,00	NIV.1 $ 36,00	NIV.2 $ 54,00	NIV.3 $ 90,00	NIV.4 $ 135,00

Pur-sang arabe

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
6	6	6	6

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Saint Denis (chapitre 4)	Élite

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 1 050,00	NIV.1 $ 525,00	NIV.2 $ 682,50	NIV.3 $ 840,00	NIV.4 $ 997,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Noire	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Supérieur	NIV.0 $ 42,00	NIV.1 $ 84,00	NIV.2 $ 126,00	NIV.3 $ 210,00	NIV.4 $ 315,00

Turkoman

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
7	5	6	5

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Saint Denis (chapitre 4)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 950,00	NIV.1 $ 475,00	NIV.2 $ 617,50	NIV.3 $ 760,00	NIV.4 $ 902,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Dorée	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Polyvalent – Course/Guerre	NIV.0 $ 38,00	NIV.1 $ 76,00	NIV.2 $ 114,00	NIV.3 $ 190,00	NIV.4 $ 285,00

Appaloosa

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	6	4	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Van Horn (chapitre 6)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 430,00	NIV.1 $ 215,00	NIV.2 $ 279,50	NIV.3 $ 344,00	NIV.4 $ 408,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Léopard	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de labeur	NIV.0 $ 17,20	NIV.1 $ 34,40	NIV.2 $ 51,60	NIV.3 $ 86,00	NIV.4 $ 129,00

American Paint

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	5	4	4

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Tumbleweed (Épilogue 1)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 425,00	NIV.1 $ 212,50	NIV.2 $ 276,25	NIV.3 $ 340,00	NIV.4 $ 403,75

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Overo gris	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de labeur	NIV.0 $ 17,00	NIV.1 $ 34,00	NIV.2 $ 51,00	NIV.3 $ 85,00	NIV.4 $ 127,50

Appaloosa

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	6	4	3

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Tumbleweed (Épilogue 1)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 450,00	NIV.1 $ 225,00	NIV.2 $ 292,50	NIV.3 $ 360,00	NIV.4 $ 427,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Léopard brun	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -

CATÉGORIE	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)				
Cheval de labeur	NIV.0 $ 18,00	NIV.1 $ 36,00	NIV.2 $ 54,00	NIV.3 $ 90,00	NIV.4 $ 135,00

Missouri Fox Trotter

SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
5	6	7	5

DISPONIBILITÉ	MANIEMENT
Écurie de Blackwater (Épilogue 1)	Standard

VALEUR DE BASE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)			
$ 950,00	NIV.1 $ 475,00	NIV.2 $ 617,50	NIV.3 $ 760,00	NIV.4 $ 902,50

STYLE DE ROBE	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)			
Pinto pommelé silver	NIV.0 $ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $

PRIX DE REVENTE DES CHEVAUX : TAUX APPLIQUÉ À LA VALEUR DE BASE (SUITE)

Turkoman	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	7	5	6	5
DISPONIBILITÉ	Écurie de Tumbleweed (Epilogue 1)		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 950,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Argentée	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Polyvalent – Course/Guerre	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ -	NIV.1 $ -	NIV.2 $ -	NIV.3 $ -	NIV.4 $ -
NIV.0	$ 38,00	NIV.1 $ 76,00	NIV.2 $ 114,00	NIV.3 $ 190,00	NIV.4 $ 285,00

Belge	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	3	3
DISPONIBILITÉ	Volé		MANIEMENT	Lourd
VALEUR DE BASE	$ 120,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Alezan pangaré	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de trait	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,40	NIV.1 $ 4,80	NIV.2 $ 12,00	NIV.3 $ 18,00	NIV.4 $ 24,00
NIV.0	$ 4,80	NIV.1 $ 9,60	NIV.2 $ 14,40	NIV.3 $ 24,00	NIV.4 $ 36,00

Shire	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	4	3	3	2
DISPONIBILITÉ	Volé		MANIEMENT	Lourd
VALEUR DE BASE	$ 120,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Gris clair	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de trait	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,40	NIV.1 $ 4,80	NIV.2 $ 12,00	NIV.3 $ 18,00	NIV.4 $ 24,00
NIV.0	$ 4,80	NIV.1 $ 9,60	NIV.2 $ 14,40	NIV.3 $ 24,00	NIV.4 $ 36,00

Suffolk Punch	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	4	3	2
DISPONIBILITÉ	Volé		MANIEMENT	Lourd
VALEUR DE BASE	$ 120,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Oseille	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de trait	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,40	NIV.1 $ 4,80	NIV.2 $ 12,00	NIV.3 $ 18,00	NIV.4 $ 24,00
NIV.0	$ 4,80	NIV.1 $ 9,60	NIV.2 $ 14,40	NIV.3 $ 24,00	NIV.4 $ 36,00

Cheval du Kentucky	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	2	3	2
DISPONIBILITÉ	Volé/Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 50,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Alezan pinto	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de selle	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 1,00	NIV.1 $ 2,00	NIV.2 $ 5,00	NIV.3 $ 7,50	NIV.4 $ 10,00
NIV.0	$ 2,00	NIV.1 $ 4,00	NIV.2 $ 6,00	NIV.3 $ 10,00	NIV.4 $ 15,00

Morgan	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	2	3	3	2
DISPONIBILITÉ	Volé/Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 55,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Baie	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de selle	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 1,10	NIV.1 $ 2,20	NIV.2 $ 5,50	NIV.3 $ 8,25	NIV.4 $ 11,00
NIV.0	$ 2,20	NIV.1 $ 4,40	NIV.2 $ 6,60	NIV.3 $ 11,00	NIV.4 $ 16,50

Tennessee Walker	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	2	2
DISPONIBILITÉ	Volé/Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 60,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Rabicano noir	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de selle	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 1,20	NIV.1 $ 2,40	NIV.2 $ 6,00	NIV.3 $ 9,00	NIV.4 $ 12,00
NIV.0	$ 2,40	NIV.1 $ 4,80	NIV.2 $ 7,20	NIV.3 $ 12,00	NIV.4 $ 18,00

Tennessee Walker	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	2	2
DISPONIBILITÉ	Volé/Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 60,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Bai pommelé	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de selle	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 1,20	NIV.1 $ 2,40	NIV.2 $ 6,00	NIV.3 $ 9,00	NIV.4 $ 12,00
NIV.0	$ 2,40	NIV.1 $ 4,80	NIV.2 $ 7,20	NIV.3 $ 12,00	NIV.4 $ 18,00

American Paint	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	4	3	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Overo	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de labeur	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

American Paint	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	5	3	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 140,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Balzane	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de labeur	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,80	NIV.1 $ 5,60	NIV.2 $ 14,00	NIV.3 $ 21,00	NIV.4 $ 28,00
NIV.0	$ 5,60	NIV.1 $ 11,20	NIV.2 $ 16,80	NIV.3 $ 28,00	NIV.4 $ 42,00

Trotteur américain	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	4	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Course
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Noire	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de course	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Appaloosa	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	4	3	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Capée	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de labeur	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Pur-sang arabe	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	5	5	6	6
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Elite
VALEUR DE BASE	$ 1 200,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Blanche	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Supérieur	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 24,00	NIV.1 $ 48,00	NIV.2 $ 120,00	NIV.3 $ 180,00	NIV.4 $ 240,00
NIV.0	$ 48,00	NIV.1 $ 96,00	NIV.2 $ 144,00	NIV.3 $ 240,00	NIV.4 $ 360,00

Demi-sang hongrois	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	4	3	3	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Alezan crins lavés	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de guerre	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Demi-sang hongrois	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	4	3	3	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Pie tobiano	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de guerre	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Mustang	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	4	4	3	2
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Grullo	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Polyvalent – Guerre/Labeur	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Mustang	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	5	5	4	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 450,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Bai bringé	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Polyvalent – Guerre/Labeur	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 9,00	NIV.1 $ 18,00	NIV.2 $ 45,00	NIV.3 $ 67,50	NIV.4 $ 90,00
NIV.0	$ 18,00	NIV.1 $ 36,00	NIV.2 $ 54,00	NIV.3 $ 90,00	NIV.4 $ 135,00

Mustang	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	4	4	3	2
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Standard
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Bai sauvage	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Polyvalent – Guerre/Labeur	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Nokota	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	4	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Course
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Noir rouanné	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de course	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Nokota	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	4	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Course
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Rouan blanc	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de course	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Pur-sang	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	4	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Course
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Bai acajou	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de course	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

Pur-sang	SANTÉ	ÉNERGIE	VITESSE	ACCÉLÉRATION
	3	3	4	3
DISPONIBILITÉ	Sauvage		MANIEMENT	Course
VALEUR DE BASE	$ 130,00	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (ACQUIS LÉGALEMENT)		
STYLE DE ROBE	Gris pommelé	PRIX DE VENTE EN ÉCURIE (VOLÉ)		
CATÉGORIE	Cheval de course	PRIX DE VENTE CHEZ LE RECÉLEUR (VOLÉ)		

NIV.0	$ 2,60	NIV.1 $ 5,20	NIV.2 $ 13,00	NIV.3 $ 19,50	NIV.4 $ 26,00
NIV.0	$ 5,20	NIV.1 $ 10,40	NIV.2 $ 15,60	NIV.3 $ 26,00	NIV.4 $ 39,00

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ LIENS D'AFFECTION ★

À mesure que vous passez du temps avec votre cheval, vous développez des liens d'affection avec lui.

Il existe quatre niveaux d'affection au-delà du stade de familiarisation initial. Vous accumulez peu à peu des points d'affection (XP) en réalisant des actions spécifiques liées à votre cheval ; quand ce total atteint certains seuils, son affection monte d'un niveau. Le nombre de points requis pour passer d'un niveau à un autre dépend de la valeur combinée des attributs du cheval : énergie, santé, vitesse et accélération.

AFFECTION : PALIERS DE NIVEAU POSSIBLES

NIVEAU D'AFFECTION		GROUPE 1 (ATTRIBUTS : 1-12)	GROUPE 2 (ATTRIBUTS : 13-16)	GROUPE 3 (ATTRIBUTS : 17-21)	GROUPE 4 (ATTRIBUTS : 22-30)
	0	0 XP	0 XP	0 XP	0 XP
	1	50 XP	50 XP	50 XP	50 XP
	2	200 XP	250 XP	300 XP	350 XP
	3	300 XP	450 XP	600 XP	750 XP
	4	400 XP	700 XP	1 000 XP	1 300 XP
Total requis		1 050 XP	1 450 XP	1 950 XP	2 450 XP

Les chevaux que vous achetez sont déjà au niveau 1 d'affection. Les chevaux sauvages et volés commencent quant à eux au niveau 0. Vous devez dans un premier temps gagner leur confiance en les calmant, en les chevauchant ou en effectuant toute autre action recensée dans le tableau suivant ; une fois qu'ils ont atteint le niveau 1 d'affection, ils deviennent des montures « temporaires » et répondent dès lors normalement à vos commandes.

ACTIONS RAPPORTANT DES POINTS D'AFFECTION

CATÉGORIE	ACTION	XP	NOTES
Cheval sauvage ou volé	Dompter un cheval sauvage	25	Lorsque vous domptez un cheval sauvage
	Confiance gagnée	15	Après avoir chevauché la monture pendant un moment
	Selle équipée	Fait passer le total de XP à 50	Pas de gain de XP si votre total dépasse déjà 50
Réconfort	Caresser	5	Lorsque le cheval est calme ; les caresses doivent être espacées d'au moins 45 secondes
	Calmer	15	Lorsque le cheval est agité
Soins	Mettre de la pommade	5	-
	Brossage (cheval sale)	15	Niveau de saleté compris entre 10 et 100
	Brossage (cheval propre)	1	Niveau de saleté compris entre 0 et 9
Nourriture	Donner une friandise	5	À n'importe quel moment
	Donner un aliment très nourrissant	15 / 5 / 1	Aliment qui régénère au moins 50% du noyau ; 15, 5 ou 1 XP gagnés selon le niveau du noyau concerné : 0-75, 76-85, ou 86-100 respectivement
	Donner un aliment nourrissant	5 / 1	Aliment qui régénère entre 25 et 49% du noyau ; 5 ou 1 XP gagné selon le niveau du noyau concerné : 0-75 ou 76-100 respectivement
Déplacement	Marcher/trotter	2 toutes les 5 secondes	Si le cheval porte une charge : 1 toutes les 5 secondes
	Galop/grand galop	1 toutes les 5 secondes	Même si le cheval porte une lourde charge
	Guider le cheval	2 toutes les 5 secondes	Même si le cheval porte une lourde charge
Voyage	Attacher le cheval	15 / 1	Seulement une fois par secteur et par tranche de 12 heures dans le jeu ; sinon rapporte 1 XP seulement
	Décharger	15 / 1	Le cheval doit avoir porté la charge pendant au moins deux heures et demie (sur l'horloge du jeu) ; sinon, rapporte seulement 1 XP.

À mesure que le niveau de l'affection qui vous lie à un cheval augmente, vous débloquez divers bonus et récompenses qui améliorent les performances de la monture en question.

BONUS D'AFFECTION PAR NIVEAU

AFFECTION	JAUGE D'ÉNERGIE	JAUGE DE SANTÉ	FENÊTRE DE RÉANIMATION	COMMANDE DÉBLOQUÉE	PORTÉE DU SIFFLEMENT	JAUGE DE RÉPONSE
Niveau 1	–	–	12 minutes	–	185-205 m	4 segments
Niveau 2	+1 segment	+1 segment	25 minutes	Cabrer (R1/RB + □/X à l'arrêt)	225-260 m	6 segments
Niveau 3	+1 segment	+1 segment	30 minutes	Tourner en dérapant (R1/RB + ✕/A) S'arrêter en dérapant (R1/RB + □/X)	280-330 m	8 segments
Niveau 4	+1 segment	+1 segment	60 minutes	Piétiner (maintenir □/X à l'arrêt) Pas de côté (maintenir □/X)	350 m	8 segments

★ RÉACTIVITÉ ★

La **portée du sifflement** indique jusqu'à quelle distance le cheval répondra à vos appels. Par défaut, cette distance est de 185 mètres. Elle augmente d'un mètre chaque fois que vous gagnez 10 XP d'affection, jusqu'à un maximum de 205 mètres pour le niveau 1. Lorsque vous atteignez le niveau 2 vous recevez un bonus de 20 mètres, ce qui porte la distance initiale pour ce niveau à 225 mètres. Les mêmes cycles se répètent ensuite, jusqu'à la portée maximale de 350 mètres atteinte au niveau 4.

Un paramètre caché détermine la vitesse de réaction de votre cheval quand vous le sifflez : la **jauge de réponse**. La taille de cette jauge augmente avec le niveau d'affection (elle compte quatre segments au niveau 1, six au niveau 2, et huit aux niveaux 3 et 4). Elle se remplit graduellement quand vous sifflez : à chaque pression sur ✪ elle gagne un demi-segment au niveau 1, un segment aux niveaux 2 et 3, et deux segments au niveau 4. Plus vous la remplissez et plus le cheval vous rejoint rapidement, comme le montre le tableau suivant – avec une jauge pleine de 8 segments par exemple, le cheval passe du petit galop au trot quand il arrive à 20 mètres de vous, puis au pas à 10 mètres.

En résumé, vous pouvez appuyer de façon répétée sur ✪ pour faire venir à vous votre cheval plus rapidement, une technique d'autant plus efficace que son niveau d'affection est élevé.

RÉACTIVITÉ DU CHEVAL

ALLURE	SEGMENTS DE RÉPONSE				
	1	2-3	4-5	6-7	8
Petit galop jusqu' à…	50m	50m	40m	30m	20m
Au trot jusqu'à…	30m	25m	20m	15m	10m
Au pas jusqu'à…	10m	10m	10m	10m	-

★ MORT DES CHEVAUX ★

Lorsque la jauge et le noyau de santé de votre cheval principal se vident entièrement, il ne meurt pas sur le coup : vous disposez d'une courte fenêtre pour le sauver en sélectionnant dans votre sacoche un objet spécial appelé « réanimateur ». Plus le niveau d'affection de la monture est élevé et plus vous avez de temps pour intervenir, comme indiqué dans le tableau des « Bonus d'affection ». Les réanimateurs pour chevaux sont vendus pour une somme modique dans les écuries ; vous pouvez également vous en procurer via l'artisanat ou en fouillant l'environnement.

Si votre cheval principal meurt pour de bon, vous pouvez récupérer la selle manuellement (elle est représentée sur les cartes par le symbole « 🐎 ») ; sinon, elle vous sera automatiquement rendue lors de votre prochaine mission ou visite dans une écurie. Notez que les chevaux exclusifs à l'édition spéciale/ultime du jeu ou obtenus comme bonus de précommande réapparaissent dans l'écurie de Valentine lorsqu'ils meurent.

LES CHEVAUX TEMPORAIRES

Vous pouvez posséder jusqu'à deux chevaux actifs en même temps : un cheval principal (🐎) et un cheval temporaire (🐎).

- ★ Le cheval principal est celui qui porte votre selle.
- ★ Un cheval temporaire est un cheval qui n'a jamais porté la selle et avec lequel vos liens d'affection sont au moins de niveau 1. Un cheval peut passer de « principal » à « temporaire » si vous transférez la selle sur une autre monture.
- ★ Les chevaux avec lesquels vous n'avez pas atteint le niveau 1 d'affection n'apparaissent pas sur votre radar, et ne répondent pas à vos commandes.

★ LES OBJETS POUR CHEVAUX ★

Vous pouvez utiliser de nombreux objets pour régénérer les jauges d'énergie et de santé d'un cheval, ou pour restaurer ses noyaux d'attribut.

LISTE DES OBJETS POUR CHEVAUX

OBJET	SEGMENTS DE SANTÉ	SEGMENTS D'ÉNERGIE	NOYAU DE SANTÉ (%)	NOYAU D'ÉNERGIE (%)
NOURRITURE				
Repas pour cheval	-	-	100 + doré (1 jour)	100 + doré (1 jour)
Betterave	-	-	62	62
Carotte	-	-	62	62
Foin	-	-	62	62
Galettes d'avoine classiques	-	-	62	62
Carotte sauvage	-	-	62	62
Céleri	-	-	12	25
Maïs	-	-	50	50
Pomme	-	-	25	25
Pêche	-	-	25	25
Poire	-	-	25	25
Ginseng	-	-	12	25
Origan	-	-	25	12
Bardane	-	-	25	12
Baie de gaulthérie couchée	-	-	25	-
Bolet bai	-	-	25	-
Chanterelle	-	-	25	-
Coulemelle	-	-	25	-
Poule des bois	-	-	25	-
Menthe sauvage	-	-	25	-
Mûre	-	-	25	-
Framboise	-	-	25	-
Thym sauvage	-	-	25	-
Sauge	-	-	-	25
Petite baie	-	-	-	25
Camomille sauvage	-	-	-	25
Morceau de sucre	-	-	-	25
Menthe	-	-	-	12
Achillée visqueuse	-	-	-	12
Jonc commun	-	-	-	12
REMÈDES				
Réanimateur pour cheval	5	-	-	-
Réanimateur spécial pour cheval	10	-	100 + doré (1 jour)	-
Remède entamé	10	-	-	-
Remède normal	10 + renforcé (2 heures)	-	-	-
Remède puissant	10 + renforcé (4 heures)	-	-	-
Remède spécial	10 + renforcé (10 heures)	-	-	-
STIMULANTS				
Entamé	-	10	-	-
Normal	-	10 + renforcé (2 heures)	-	-
Puissant	-	10 + renforcé (4 heures)	-	-
Spécial	-	10 + renforcé (10 heures)	-	-
PANSAGE				
Pommade	-	-	50	100 + doré (1 jour)
Ensemble de soins	-	-	100 + doré (1 jour)	100 + doré (1 jour)

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES VOYAGES

L'utilisation du train et de la diligence, ainsi que la fonction de voyage rapide facilitent les longs déplacements ; ces trois fonctionnalités sont particulièrement utiles lorsque vous vous adonnez à des activités qui favorisent les allées et venues, telles que la chasse aux trésors et la collecte de ressources.

★ ★ ★ ★ ★

LE VOYAGE RAPIDE

Une fois que vous avez amélioré vos quartiers dans le camp de Van der Linde en interagissant avec le registre (voir page 143), une carte apparaît sur le côté du chariot d'Arthur (ou dans sa chambre dans le manoir de Shady Belle). Examinez-la en maintenant Ⓐ/Ⓥ pour ouvrir le menu de voyage rapide, qui regroupe une sélection des principales destinations que vous avez déjà visitées dans le jeu. Sélectionnez-en une et vous serez automatiquement transporté à l'endroit en question après une courte scène.

Destinations possibles :

- ★ Annesburg
- ★ Emerald Ranch
- ★ Lagras
- ★ Rhodes
- ★ Saint Denis
- ★ Strawberry
- ★ Valentine
- ★ Relais commercial Van Horn
- ★ Blackwater*

LE TRAIN

Les trains assurent la liaison entre les principales villes du jeu. Pour utiliser ce moyen de transport, il vous suffit d'acheter un billet dans une gare et vous serez conduit à la destination de votre choix en l'espace de quelques secondes.

Lieux desservis :

- ★ Annesburg
- ★ Benedict Point
- ★ Emerald Ranch
- ★ Rhodes
- ★ Gare de Riggs
- ★ Saint Denis
- ★ Valentine
- ★ Gare de Wallace

LES DILIGENCES

Les diligences peuvent vous conduire dans des endroits qui ne sont desservis ni par le train ni par le voyage rapide. Examinez une borne marquée par l'icone « » ou parlez directement au conducteur, puis achetez un billet pour la destination de votre choix. Vous y serez transporté le temps d'une courte scène.

Lieux desservis :

- ★ Annesburg
- ★ Armadillo*
- ★ Blackwater
- ★ Gare d'Emerald
- ★ Ranch MacFarlane*
- ★ Rhodes
- ★ Saint Denis
- ★ Strawberry
- ★ Tumbleweed*
- ★ Valentine
- ★ Relais commercial Van Horn

* À partir de l'épilogue 1

TRAMWAY DE SAINT DENIS

À Saint Denis, vous avez la possibilité à tout moment de monter à bord des tramways qui circulent lentement dans les rues de la ville – notez toutefois qu'il est plus rapide de se déplacer à pieds qu'avec ce mode de transport.

LE CAMP

Tout au long de l'aventure, vous avez la possibilité de retrouver les autres membres de la bande en vous rendant dans le camp où elle s'est établie. Point de départ de nombreuses missions principales, le camp propose également plusieurs fonctionnalités et sert de cadre à de nombreux évènements optionnels.

★ ★ ★ ★ ★

CAMP & MORAL DE LA BANDE

Les actions suivantes ont un effet positif sur le moral de la bande :

- ★ Déposer de l'argent et des objets dans la cagnotte qui se trouve près du registre ; ramener du gibier à Pearson pour s'assurer que tout le monde mange à sa faim.
- ★ Participer aux corvées du camp. La nature de ces courtes tâches varie selon le camp où se trouve actuellement la bande.
  - Couper du bois
  - Déplacer des bottes de foin pour nourrir les chevaux
  - Porter des sacs de grain au stand de Pearson
  - Remplir/vider des seaux d'eau
- ★ Améliorer via le registre les quartiers de Dutch (niveau 2) et la tente de tous les autres membres de la bande (niveau 4).
- ★ Ramener à vos compagnons les objets qu'ils vous demandent.

Maintenir le moral du groupe à un bon niveau a plusieurs avantages. Les réserves d'objets s'épuisent moins vite dans les chariots de Pearson, Arthur et Strauss (où vous pouvez vous ravitailler en provisions, munitions et remèdes respectivement). La bonne humeur de vos camarades est retranscrite dans les scènes de vie du camp, et se traduit en outre par le fait qu'ils font plus de donations pour l'entretien et le développement de vos installations.

LES AMÉLIORATIONS DU CAMP

À partir du moment où vous avez rempli la mission de recouvrement de dettes que vous confie Strauss au début de l'aventure, vous pouvez améliorer le camp en interagissant avec le registre qui se trouve à proximité de la tente de Dutch – la plupart de ces améliorations étant financées avec l'argent que vous versez dans la cagnotte située près du registre. Parmi les nombreux investissements possibles, vous pouvez notamment améliorer la qualité du ravitaillement et débloquer la fonction de voyage rapide. Notez que toutes les opérations relatives à Pearson (notamment celles permettant d'augmenter la contenance de la sacoche) s'effectuent en échange de parties d'animaux récupérées par le biais de la chasse.

Les tableaux suivants dévoilent toutes les améliorations qu'il est possible de débloquer, en précisant le coût de chacune.

REGISTRE : MARCHANDISES DISPONIBLES DANS LE CAMP

NIVEAU	OBJETS DE SOIN	COÛT	RAVITAILLEMENT	PROVISIONS	COÛT	RAVITAILLEMENT	MUNITIONS	COÛT	RAVITAILLEMENT
1	Gin, Remontant, Tonique	-	15$	Petit pain, Crackers, Fromage, Assortiment de biscuits	-	15$	Balles pour pistolet standard, Balles pour revolver standard	-	8$
2	Médicament miracle, Stimulants, Remontant puissant	30$	25$	Légumes en conserve, Poires, Pommes, Assortiment de tripes salées	30$	25$	Balles pour carabine standard, Pointes de flèche	60$	10$
3	Bourbon du Kentucky, Fortifiant miracle, Rhum de Guarma	50$	45$	Saumon en boîte, Fruits en conserve, Tabac à chiquer	45$	40$	Couteaux de lancer, Cartouches pour fusil à pompe standard, Balles pour fusil standard	90$	15$
4	Fortifiant miracle puissant, Tonique puissant	75$	75$	Gomme à mâcher à la cocaïne, Friandise	55$	50$	Bouteilles incendiaires, Balles haute vélocité pour carabine	110$	20$

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES AMÉLIORATIONS DU CAMP (SUITE)

REGISTRE : AMÉNAGEMENTS DU CAMP

NOM	NOTES	COÛT
Quartiers niveau 1 (Abri sommaire)	Disponible par défaut	-
Quartiers niveau 2 (En priorité)	Encourage les autres membres de la bande à faire des donations plus importantes	220$
Quartiers niveau 3 (Au suivant)	Débloque le voyage rapide (via la carte dans les quartiers d'Arthur), et ajoute des cigarettes et de la pommade pour cheveux	325$
Quartiers niveau 4 (Pour tout le monde !)	Améliore le niveau de moral des autres membres du groupe, réduit leur consommation de provisions, et les encourage à faire plus de donations	300$
Relais de chevaux	Ajoute des poteaux d'attache ; permet de ramener au camp votre cheval principal et de faire venir les montures mises en pension dans les écuries	300$
Poulailler	Pearson agrémente les ragoûts du camp avec des œufs, ce qui les rend plus nutritifs	175$
Outils de travail du cuir	Débloque de nouvelles possibilités d'artisanat pour Pearson	225$
Bateau du camp	*Camps de Clemens Point et Shady Belle uniquement* : débloque un bateau permettant d'accéder à des zones de pêche	450$

PEARSON : AMÉLIORATIONS DE LA CAPACITÉ DE LA SACOCHE*

AMÉLIORATION	PRÉREQUIS	INGRÉDIENTS (EN PARFAIT ÉTAT)
Sacoche pour fortifiants	Amélioration de niveau 3 pour les remèdes/objets de soin via le registre	Peau de biche, Peau de cerf, Fourrure de wapiti
Sacoche pour ingrédients	Faire don de cinq carcasses d'animaux à Pearson	Peau de biche, Fourrure de blaireau, Peau d'écureuil
Sacoche pour nécessaires	Faire don de trois objets de valeur dans la cagnotte	Peau de biche, Fourrure de wapiti, Peau de panthère
Sacoche pour provisions	Amélioration de niveau 3 pour les provisions via le registre	Peau de biche, Fourrure de bison, Peau de raton laveur
Sacoche pour matériaux	Fabriquez trois objets devant un feu de camp	Peau de biche, Peau de sanglier, Peau d'iguane
Sacoche pour objets de valeur	Faire don de 50$ dans la cagnotte	Peau de biche, Fourrure de castor, Peau de lapin
Sacoche de légende de l'Est	Débloquer toutes les autres améliorations	Peau de biche, Peau de couguar, Fourrure de loup

*Pearson ne peut améliorer la sacoche que si vous avez débloqué les « outils de travail du cuir » via le registre.

PEARSON : ACCESSOIRES DÉCORATIFS

CATÉGORIE	AMÉLIORATION	INGRÉDIENTS
Entrée du camp	Crâne de cerf	Cadavre de cerf (parfait état)
	Couvertures en fourrure pour chevaux	Fourrure de coyote (parfait état) x2, Fourrure de bison (parfait état)
Quartiers d'Arthur	Crâne d'alligator	Peau d'alligator (parfait état)
	Crâne de mouflon	Cadavre de mouflon (parfait état)
	Coffre recouvert de peau de couguar	Peau de couguar (parfait état) x2
	Table recouverte de peau de sanglier	Peau de sanglier (parfait état)
	Tapis en peau de bœuf	Peau de bœuf (parfait état) x2
Quartiers de John	Table recouverte de peau de sanglier	Peau de sanglier (parfait état) x4
Tables du camp	Nappe en cuir d'antilope	Fourrure d'antilope (parfait état) x2
Chariot garde-manger	Crâne d'antilope	Cadavre d'antilope (parfait état)
Feu de camp principal	Bois d'élan	Bois d'orignal
	Crâne de loup	Cadavre de loup (parfait état)
	Caisse de banjo en peau de serpent	Peau de serpent (parfait état) x2
	Couverture de siège du feu de camp	Fourrure de castor (parfait état), Peau de rat musqué (parfait état), Fourrure de renard (parfait état)
	Couverture du tronc du feu de camp	Fourrure de loup (parfait état) x2
Feu de camp des sentinelles	Tapis de sol pour feu de camp	Poils de chèvre (parfait état) x2
	Bois de wapiti	Bois de wapiti
	Ossements décoratifs	Bois de cerf

LES CAMARADES

Lorsque vous vous promenez dans le camp, vous pouvez régulièrement interagir avec les autres membres de la bande, par exemple pour écouter leurs anecdotes ou recevoir des informations sur les objectifs à remplir dans le cadre de l'aventure principale.

Vos camarades vous proposent également de courtes tâches facultatives, disponibles uniquement à certains stades de l'aventure et qui vous donnent l'occasion de mieux les connaître : les demandes d'objets et les activités communes.

DEMANDES D'OBJET

Régulièrement au cours de l'aventure, vos camarades vous demanderont de leur apporter un objet spécifique. Si vous exaucez son vœu, le compagnon en question vous offrira une petite récompense, généralement disponible dans vos quartiers lors d'une prochaine visite au camp.

DISPONIBILITÉ	HORAIRE	CAMARADE	REQUÊTE	EMPLACEMENT DE L'OBJET	RÉCOMPENSE
Chapitre 2	8h-20h	ABIGAIL	5$	Vos économies	Honneur
Chapitres 2, 3, 4	8h-20h	BILL	Pommade pour cheveux	Objet commun vendu en magasin général	Balles pour carabine
Chapitres 2, 3, 4	8h-20h	CHARLES	Alcool de contrebande	Objet commun vendu chez les recéleurs	Flèches enflammées
Chapitres 2, 3, 4	8h-20h	CHARLES	Laurier-rose	Pousse dans la nature	Flèches empoisonnées
Épilogue 2	8h-20h	CHARLES	Plume d'aigle	Chasse	Réanimateur pour cheval
Chapitres 2, 3, 4	8h-20h	DUTCH	Pipe	Sur le bureau dans la cabane de Vetter's Echo, à l'ouest de la gare Wallace (près de la limite ouest de la carte)	Eperons
Chapitres 2, 3, 4 (consulter « L'affaire de l'allemand sournois » chez Hosea)	8h-20h (si Hosea vous voit le lire)	HOSEA	Roman de gare	Sur une table basse dans une maison du bayou (au nord-ouest de Saint Denis)	Appât à prédateurs
Chapitre 3	8h-20h	HOSEA	Ginseng américain x2	Pousse dans la nature	Remède puissant
Chapitre 2	8h-20h	JACK	Dé à coudre	Détrousser des civils une fois la mission active	Dessin de Jack
Chapitre 2 (terminer « Pêcheur d'hommes »)	8h-20h	JACK	Album illustré d'aventures	Cinq emplacements possibles : • Sur une table de nuit dans la cabane d'Osman Grove (à l'est d'Emerald Ranch) • Sur une table de nuit dans la cabane de Clawson's Rest (au nord-ouest de Valentine) • Pleasance, sur une table dans l'école abandonnée (au nord-est de Eris Field) • Ranch Downes, sur une table de nuit dans la maison (à l'est de la gare Wallace) • Lake Don Julio, sur une table de nuit dans la cabane (au sud-est d'Armadillo)	Barre de chocolat
Chapitre 2	8h-20h	JAVIER	Laurier-rose	Pousse dans la nature	Couteaux de lancer empoisonnés
Chapitre 3	12h-18h	KIERAN	Bardane x2	Pousse dans la nature	Remède pour cheval
Chapitres 2, 3, 4	20h-3h	LENNY	Montre gousset	Sur le bureau dans la cabane de Vetter's Echo (ouest de la gare Wallace, près de la limite ouest de la carte)	Dynamite
Chapitre 2	8h-20h	MARY-BETH	Porte-plume	Dans un tiroir de la cabane d'Osman Grove (à l'est d'Emerald Ranch)	Anneau
Chapitre 3	8h-20h	MOLLY	Miroir de poche	Sur une table de nuit dans la cabane de Martha's Swain (à l'est de Three Sisters)	Cigare
Chapitres 2, 3, 4	8h-12h	PEARSON	Lapin	Chasse	Ragoût nutritif
Chapitre 2 (en jouant au poker)	8h-14h	PEARSON	Boussole de marine	Dans le hangar à bateaux du manoir Braithwaite	Rhum
Chapitres 3 & 4 (terminer « De l'importance du suffrage féminin »)	8h-20h	SADIE	Harmonica	Porcherie de Granger, dans un placard de la cabane (à l'est de la gare de Flatneck)	Huile pour armes
Chapitres 2, 3	12h-18h	SEAN	Bourbon du Kentucky	Objet commun vendu en magasin général	Bouteille incendiaire
Chapitres 2, 3, 4	8h-20h	SUSAN	Origan x2	Pousse dans la nature	Fortifiant miracle puissant
Chapitre 2 (en jouant aux dominos)	8h-20h	TILLY	Collier	Se trouve dans des coffres	Remède x2
Épilogue 2	8h-20h	ONCLE	Ingrédients pour remède	Artisanat (Asclépiade, Bourbon du Kentucky, Menthe, Pommade, Viande filandreuse – tous des objets communs)	Vêtements

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

ACTIVITÉS COMMUNES

Vos camarades vous inviteront parfois à partager certaines activités avec eux, qu'il s'agisse de jouer à un mini-jeu ou de commettre un braquage. Le tableau suivant dresse la liste de ces objectifs, qui ne peuvent être accomplis que dans le cadre de certains chapitres. Notez que ces activités ne se déclenchent pas toujours immédiatement, ou sont parfois uniquement disponibles à certaines heures. Le meilleur moyen de n'en rater aucune est de retourner régulièrement au camp pour interagir avec vos compagnons.

LISTE DES ACTIVITÉS POSSIBLES

DISPONIBILITÉ	CAMARADE	ACTIVITÉ	NOTES
Chapitre 2 : camp de Horseshoe Overlook	DIVERS	Dominos, Poker	Pour plus d'informations sur les jeux d'argent, voir page 220
	LENNY	Jeu du couteau	Pour plus d'informations sur les jeux d'argent, voir page 222
	JAVIER	Cambriolage	Cheminement à la page 182
	CHARLES	Chasse	Opportunité de dépecer un bison, puis de récupérer le schéma de couteau de lancer empoisonné ; également disponible lors du chapitre 3
Chapitre 3 : camp de Clemens Point	SEAN	Attaque de diligence	Cheminement à la page 183
	BILL	Attaque de diligence	Cheminement à la page 183
	TILLY	Dominos	Pour plus d'informations sur les jeux d'argent, voir page 222
	JAVIER	Pêche	Découverte d'un site de poisson légendaire
	KIERAN	Pêche	Découverte d'un site de poisson légendaire
	MICAH	Jeu du couteau	Pour plus d'informations sur les jeux d'argent, voir page 222
	JAVIER	Cambriolage	Cheminement à la page 182
Chapitre 4 : camp de Shady Belle	CHARLES	Attaque de banque	Cheminement à la page 183 (exclusif aux éditions spéciale et ultime du jeu)
	MICAH	Attaque de diligence	Cheminement à la page 183
	LENNY	Attaque de diligence	Cheminement à la page 183
	PEARSON	Chasse	Découverte de trous à écrevisses et d'œufs d'alligator
	ONCLE	Vol de bétail	Une mission amusante au cours de laquelle vous faites équipe avec l'Oncle pour voler un troupeau de vaches

LA CHASSE

Le monde de *Red Dead Redemption 2* est peuplé d'une multitude d'espèces animales que vous pouvez chasser pour leur peau, leur viande et d'autres matériaux très utiles. Les butins obtenus par le biais de la chasse ont plusieurs applications possibles.

★ Vous pouvez cuisiner le gibier que vous avez chassé lors de vos haltes devant un feu de camp ; consommer des plats à base de viande sert à restaurer les noyaux d'attribut (voir page 166).
★ Vous pouvez apporter des parties d'animaux à Pearson pour nourrir le camp, et pour débloquer certaines améliorations (notamment celles qui concernent la sacoche).
★ Les parties d'animaux peuvent être vendues chez les bouchers et au trappeur, ou données au camp par l'intermédiaire de Pearson.
★ Les dents et les griffes des animaux légendaires servent à fabriquer des talismans et des amulettes – voir page 320.
★ Le fait de dépecer des animaux permet de débloquer des défis de la catégorie Grand chasseur (voir page 173).

Les fonctionnalités de base de la chasse sont présentées dans le chapitre Principes du jeu (voir page 22). Cette section offre une analyse plus poussée des différents systèmes sous-jacents à cette activité.

★ QUALITÉ DU GIBIER ET DE LA MISE À MORT ★

Les butins que vous recevez en dépeçant chaque bête tuée dépendent de deux facteurs bien précis.

Le premier de ces critères est relatif à la « qualité » intrinsèque de l'animal, deux spécimens d'une même espèce ne bénéficiant pas forcément de la même condition physique. Dans le jeu comme dans la vie réelle, la peau prélevée sur un cerf dans la force de l'âge sera de meilleure qualité que celle d'un de ses congénères vieux et malade.

Par ailleurs, la façon dont l'animal est mis à mort a également un impact sur la qualité des butins obtenus. Par exemple, la fourrure d'un loup tué à bout portant avec une décharge de chevrotine aura moins de valeur que celle d'un spécimen que vous avez abattu proprement d'une balle en pleine tête.

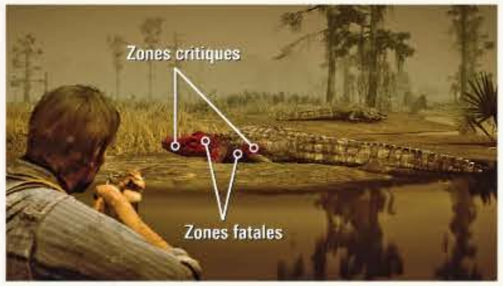
La qualité du gibier et celle de sa mise à mort déterminent ainsi de façon concrète la nature des objets que vous obtenez lorsque vous dépecez votre proie.

QUALITÉ DU GIBIER

La qualité d'un animal est spécifiée sur sa fiche d'informations qui apparaît à l'écran quand vous « l'étudiez » : une fois que vous avez centré la vue sur lui avec L2/LT, ou alors que vous l'observez à distance avec les jumelles ou la lunette d'un fusil, maintenez R1/RB puis appuyez une nouvelle fois sur la touche dès que la jauge circulaire est pleine.

Il existe trois niveaux de qualité possibles pour un animal donné : Médiocre, Convenable et Exceptionnel. Notez que ce niveau est également symbolisé par des étoiles (une, deux et trois respectivement) qui s'affichent près du nom de la créature quand vous l'étudiez.

QUALITÉ DE LA MISE À MORT



La qualité de la mise à mort est déterminée par deux facteurs : la partie du corps touchée, et l'arme utilisée.

★ **Parties du corps** – Vous pouvez infliger à une proie différents types de dégâts selon la partie du corps que vous touchez.

- Lorsque vous touchez les organes vitaux (le cerveau et le cœur pour la plupart des animaux), la cible encaisse des **dégâts mortels** et elle meurt sur le coup, quelle que soit l'arme que vous utilisez. Les zones correspondantes sont petites, et donc difficiles à viser. Vous vous faciliterez la tâche en activant le mode Sang-froid, surtout si la compétence a atteint le niveau 4 (ce qui se produit lors de la mission « Un bonheur éphémère » du chapitre 5) : à ce stade, les organes en question se colorent en rouge quand le réticule s'approche d'eux. La pénétration est également un facteur à prendre en compte lorsque vous visez les organes vitaux : par exemple, une balle tirée de face sur la tête d'un bison ne pourra atteindre le cerveau que si elle parvient à transpercer le crâne. À cet égard, les armes et munitions spécialisées (comme les fusils à lunette et les cartouches à haute vélocité) peuvent faire la différence. Il est par ailleurs utile de choisir un angle de tir le plus direct possible, pour éviter que d'autres obstacles ne se trouvent sur la trajectoire de la balle et viennent la ralentir.
- Votre cible subit des **dégâts critiques** si vous la frappez au niveau de certains organes susceptibles d'hémorragie comme les poumons et l'estomac. Une fois que votre compétence Sang-froid atteint le niveau 5 (ce qui se produit durant la mission « Adieu, fidèle ami » du chapitre 6), ces zones critiques se colorent en rouge quand le réticule s'approche d'elles. Un animal qui souffre d'une telle blessure se retrouve considérablement affaibli à cause de saignements abondants ; il peut s'enfuir en boitant, mais il devrait finir par s'écrouler après s'être vidé de son sang. À condition que vous maniez une arme adaptée, le fait d'infliger à une proie des dégâts mortels ou critiques permet d'obtenir les meilleurs butins de chasse possibles – on parle alors d'une mise à mort propre ou parfaite.
- Votre cible subit des **dégâts normaux** si elle est touchée sur toute autre partie du corps.

★ **Armes optimales** – Selon la taille de votre proie, vous devez utiliser certaines armes et munitions spécifiques pour pouvoir l'éliminer proprement. Vous en saurez plus à ce sujet en lisant la section suivante.

RÉSUMÉ

Le fait de tuer proprement un gibier de qualité conduit à l'acquisition d'un meilleur butin, à la fois quantitativement et qualitativement.

Si vous cherchez à obtenir des parties d'animaux en parfait état, vous devez chasser un gibier de qualité exceptionnelle, et le mettre à mort d'un tir parfait avec une arme et des munitions appropriées.

PARTIES D'ANIMAUX : ÉTAT DU BUTIN		QUALITÉ DE LA MISE À MORT		
		MAUVAISE	BONNE	PARFAITE
QUALITÉ DU GIBIER	★	Mauvaise	Mauvaise	Mauvaise
	★★	Mauvaise	Bonne	Bonne
	★★★	Mauvaise	Bonne	Parfaite

Tous les butins de chasse sur lesquels vous êtes susceptible de mettre la main sont recensés animal par animal dans les pages qui suivent.

★ TAILLE DES ANIMAUX & ARMES OPTIMALES ★

Pour réussir une mise à mort parfaite, vous devez utiliser une arme et des munitions adaptées à la taille de votre proie. Les animaux peuvent être classés en cinq catégories de taille différentes, comme le montre le tableau ci-dessous. Le tableau de la page suivante présente quant à lui l'efficacité de chaque arme sur chaque catégorie : pour chacune, il existe au moins une combinaison arme/munitions optimale permettant d'obtenir des butins en parfait état.

CATÉGORIES DE TAILLE

CATÉGORIE	ANIMAUX
Petit	**Reptiles :** Grenouille-taureau, Crapaud, Serpent **Oiseaux :** Geai bleu, Cardinal, Jaseur d'Amérique, Corneille, Oriole, Pigeon, Merle, Piranga, Bruant, Pic, Conure de Caroline, Poule, Canard, Plongeon, Perroquet, Faisan, Caille, Corbeau, Fou à pieds rouges, Coq, Mouette, Goéland **Mammifères :** Chauve-souris, Ecureuil, Rat, Tamia
Modeste	**Oiseaux :** Aigle, Grue, Cormoran, Aigrette, Buse, Héron, Hibou, Pélican, Spatule, Dinde, Vautour, Condor, Oie **Reptiles :** Iguane, Monstre de Gila **Mammifères :** Lapin, Tatou, Blaireau, Rat musqué, Opossum, Raton laveur, Moufette
Moyen	**Mammifères :** Coyote, Renard, Cochon, Castor
Gros	**Mammifères :** Sanglier, Cerf, Couguar, Panthère, Mouflon, Loup, Biche, Antilope, Chèvre, Mouton, Pécari **Reptiles :** Alligator (petit), Tortue
Énorme	**Mammifères :** Ours, Bison, Taureau, Wapiti, Orignal, Bœuf, Vache **Reptiles :** Alligator

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

EFFICACITÉ DES ARMES PAR TAILLE

TAILLE DE L'ANIMAL		PETIT	MODESTE	MOYEN		GROS		ÉNORME	
ARME	MUNITIONS	COUP FATAL	COUP FATAL	COUP NORMAL	COUP CRITIQUE & FATAL	COUP NORMAL	COUP CRITIQUE & FATAL	COUP NORMAL	COUP CRITIQUE & FATAL
ARC	Flèche	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	Bon	Parfait	-	-
	À petit gibier	Parfait	-	-	-	-	-	-	-
	Flèche empoisonnée	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Flèche améliorée	Mauvais	Mauvais	Bon	Bon	Bon	Bon	-	Parfait
	Flèche enflammée	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
	Flèche explosive	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
ARME DE LANCER	Couteau de lancer	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	-	-	-	-
	Couteau de lancer empoisonné	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Tomahawk	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	-	Mauvais	-	Mauvais
FUSIL À PETIT GIBIER	0.22	Bon	Parfait	-	-	-	-	-	-
PISTOLET	Normales	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Tête fendue	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Haute vélocité	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Express	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Explosives	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
REVOLVER	Normales	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Tête fendue	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Haute vélocité	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Express	Mauvais	Bon	Bon	Bon	-	-	-	-
	Explosives	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
CARABINE	Normales	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	-	-	-	-
	Tête fendue	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	-	-	-	-
	Haute vélocité	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	-	-	-	-
	Express	Mauvais	Bon	Bon	Parfait	-	-	-	-
	Explosives	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
FUSIL	Normales	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Tête fendue	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Haute vélocité	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Express	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Explosives	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
FUSIL DE PRÉCISION	Normales	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Tête fendue	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Haute vélocité	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Express	Mauvais	Mauvais	Bon	Parfait	Bon	Parfait	Bon	Parfait
	Explosives	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
FUSIL À POMPE	Classique	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
	Incendiaires	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
	Balles	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Bon	Bon	Bon	Parfait
	Balles explosives	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais

Une fois dépecées, les proies de taille modeste, moyenne et grosse peuvent être ramassées et posées sur le cheval ; en revanche, il est impossible de déplacer les carcasses des animaux les plus massifs.

Vous pouvez charger sur votre cheval un certain nombre de peaux et de carcasses, dans les limites suivantes :

★ Le cadavre d'un animal de taille moyenne ou grosse, ou la peau d'un énorme animal (sur le dos du cheval).

★ Les carcasses de deux animaux de taille modeste (sur les flancs du cheval).

★ Plusieurs peaux d'animaux gros, moyens et modestes (posées à plat sur le dos du cheval).

★ Les peaux et cadavres des petits animaux se rangent directement dans votre sacoche.

★ PARTIES D'ANIMAUX & HABITAT ★

Les pages suivantes recensent, animal par animal, la totalité des butins que vous êtes susceptible d'obtenir quand vous dépecez une proie. Pour chaque espèce, vous trouverez une petite carte qui vous indique l'emplacement de son ou ses habitats. Les appâts (qui attirent les proies) et les masque odeurs (qui servent à camoufler votre approche) peuvent vous faciliter la tâche lors de vos séances de chasse ; il est possible de fabriquer ces objets, de les récupérer sur le terrain ou de les acheter en magasin.

Notez que les prix de vente indiqués dans les tableaux correspondent à des valeurs de base ; ces prix sont susceptibles de fluctuer en fonction des facteurs suivants :

★ Les butins de chasse peuvent voir leur prix grimper de 25% si vous les vendez dans des régions dans lesquelles on ne trouve pas les animaux en question (par exemple, les alligators à Valentine).

★ Les cadavres des animaux perdent 50% de leur valeur lorsque vous les dépecez.

★ Les possesseurs de l'édition spéciale/ultime du jeu peuvent vendre leurs parties d'animaux 10% plus cher.

AIGLE

Parties d'animaux	Prix de vente ($)
Plume d'aigle	1,50
Penne	0,15
Serre d'aigle	0,25
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre d'aigle (parfait état)	3,50
Cadavre d'aigle (bon état)	2,10
Cadavre d'aigle (mauvais état)	1,40

AIGRETTE

Parties d'animaux	Prix de vente ($)
Plume de petite aigrette	2,00
Plume d'aigrette roussâtre	1,75
Plume d'aigrette neigeuse	2,50
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre d'aigrette (parfait état)	3,50
Cadavre d'aigrette (bon état)	2,10
Cadavre d'aigrette (mauvais état)	1,40

ALLIGATOR

Parties d'animaux	Prix de vente ($)
Peau d'alligator (parfait état)	3,50
Peau d'alligator (bon état)	2,10
Peau d'alligator (mauvais état)	1,40
Viande de gros gibier	0,75
Dent d'alligator	0,40
Cadavre d'alligator (parfait état)	6,50
Cadavre d'alligator (bon état)	3,90
Cadavre d'alligator (mauvais état)	2,60
Peau d'alligator légendaire	50,00
Dent d'alligator légendaire	-

ANTILOPE

Parties d'animaux	Prix de vente ($)
Fourrure d'antilope (parfait état)	2,00
Fourrure d'antilope (bon état)	1,20
Fourrure d'antilope (mauvais état)	0,80
Venaison	0,60
Cadavre d'antilope (parfait état)	6,50
Cadavre d'antilope (bon état)	3,90
Cadavre d'antilope (mauvais état)	2,60
Fourrure d'antilope légendaire	24,00
Bois d'antilope légendaire	-
Cadavre d'antilope légendaire	26,50

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

BICHE

BISON

BLAIREAU

BŒUF

BRUANT

BUSE

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de biche (parfait état)	2,25
Peau de biche (bon état)	1,35
Peau de biche (mauvais état)	0,90
Venaison	0,60
Cadavre de biche (parfait état)	7,00
Cadavre de biche (bon état)	4,20
Cadavre de biche (mauvais état)	2,80

Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure de bison (parfait état)	5,00
Fourrure de bison (bon état)	3,00
Fourrure de bison (mauvais état)	2,00
Cornes de bison	0,75
Bœuf premier choix	0,60
Fourrure du bison Tatanka	32,50
Corne du bison légendaire Tatanka	-
Fourrure de bison blanc	32,50
Corne de bison légendaire	-

Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure de blaireau (parfait état)	1,25
Fourrure de blaireau (bon état)	0,75
Fourrure de blaireau (mauvais état)	0,50
Viande filandreuse	0,25
Griffe de blaireau	0,25
Cadavre de blaireau (parfait état)	3,00
Cadavre de blaireau (bon état)	1,80
Cadavre de blaireau (mauvais état)	1,20

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de bœuf (parfait état)	3,50
Peau de bœuf (bon état)	2,10
Peau de bœuf (mauvais état)	1,40
Corne de bœuf	0,45
Bœuf premier choix	0,60

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de bruant	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de bruant (parfait état)	1,00
Cadavre de bruant (bon état)	0,60
Cadavre de bruant (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de buse	1,50
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de buse (parfait état)	3,25
Cadavre de buse (bon état)	1,95
Cadavre de buse (mauvais état)	1,30

CAILLE

CANARD

CARDINAL

CASTOR

CERF

CHAUVE-SOURIS

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de caille	0,45
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,60
Cadavre de caille (parfait état)	2,75
Cadavre de caille (bon état)	1,65
Cadavre de caille (mauvais état)	1,10

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de canard	0,30
Penne	0,15
Graisse animale	0,25
Viande de gibier	0,60
Cadavre de canard (parfait état)	2,75
Cadavre de canard (bon état)	1,65
Cadavre de canard (mauvais état)	1,10

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de cardinal	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de cardinal (parfait état)	1,00
Cadavre de cardinal (bon état)	0,60
Cadavre de cardinal (mauvais état)	0,40

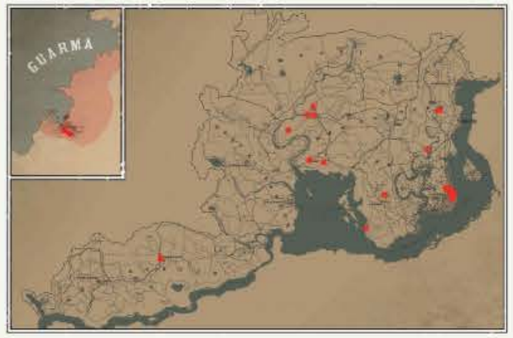
Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure de castor (parfait état)	2,50
Fourrure de castor (bon état)	1,50
Fourrure de castor (mauvais état)	1,00
Graisse animale	0,25
Glandes odorifères	0,25
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de castor (parfait état)	5,25
Cadavre de castor (bon état)	3,15
Cadavre de castor (mauvais état)	2,10
Fourrure de castor légendaire	18,00
Dent de castor légendaire	-
Cadavre de castor légendaire	19,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de cerf (parfait état)	3,25
Peau de cerf (bon état)	1,95
Peau de cerf (mauvais état)	1,30
Bois de cerf	1,05
Venaison	0,60
Cadavre de cerf (parfait état)	10,00
Cadavre de cerf (bon état)	6,00
Cadavre de cerf (mauvais état)	4,00
Peau de cerf légendaire	29,00
Bois de cerf légendaire	-
Cadavre de cerf légendaire	31,50

Parties d'animaux	Prix de vente
Viande filandreuse	0,25
Aile de chauve-souris	0,15
Cadavre de chauve-souris (parfait état)	0,75
Cadavre de chauve-souris (bon état)	0,45
Cadavre de chauve-souris (mauvais état)	0,30

CHÈVRE

COCHON



CONDOR

CONURE

COQ

CORBEAU

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de chèvre (parfait état)	2,00
Peau de chèvre (bon état)	1,20
Peau de chèvre (mauvais état)	0,80
Gigot	0,40
Cadavre de chèvre (parfait état)	4,75
Cadavre de chèvre (bon état)	2,85
Cadavre de chèvre (mauvais état)	1,90

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de porc (parfait état)	1,75
Peau de porc (bon état)	1,05
Peau de porc (mauvais état)	0,70
Longe de porc tendre	0,60
Cadavre de porc (parfait état)	5,75
Cadavre de porc (bon état)	3,45
Cadavre de porc (mauvais état)	2,30

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de condor	1,50
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de condor (parfait état)	3,25
Cadavre de condor (bon état)	1,95
Cadavre de condor (mauvais état)	1,30

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de conure	1,50
Penne	0,15
Viande d'oiseau exotique	0,60
Cadavre de conure (parfait état)	3,50
Cadavre de conure (bon état)	2,10
Cadavre de conure (mauvais état)	1,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de coq	0,45
Viande de volaille	0,40
Cadavre de coq (parfait état)	2,00
Cadavre de coq (bon état)	1,20
Cadavre de coq (mauvais état)	0,80

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de corbeau	0,45
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de corbeau (parfait état)	1,75
Cadavre de corbeau (bon état)	1,05
Cadavre de corbeau (mauvais état)	0,70

CORMORAN

CORNEILLE

COUGUAR

COYOTE

CRABE

CRAPAUD

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de cormoran	1,20
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de cormoran (parfait état)	2,75
Cadavre de cormoran (bon état)	1,65
Cadavre de cormoran (mauvais état)	1,10

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de corneille	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de corneille (parfait état)	1,00
Cadavre de corneille (bon état)	0,60
Cadavre de corneille (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de couguar (parfait état)	5,00
Peau de couguar (bon état)	3,00
Peau de couguar (mauvais état)	2,00
Viande de gros gibier	0,75
Dent de couguar	0,50
Cadavre de couguar (parfait état)	13,50
Cadavre de couguar (bon état)	8,10
Cadavre de couguar (mauvais état)	5,40
Peau de couguar légendaire	47,00
Dent de couguar légendaire	-
Cadavre de couguar légendaire	50,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure de coyote (parfait état)	1,50
Fourrure de coyote (bon état)	0,90
Fourrure de coyote (mauvais état)	0,60
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de coyote (parfait état)	3,50
Cadavre de coyote (bon état)	2,10
Cadavre de coyote (mauvais état)	1,40
Fourrure de coyote légendaire	22,00
Cadavre de coyote légendaire	22,75
Dent de coyote légendaire	-

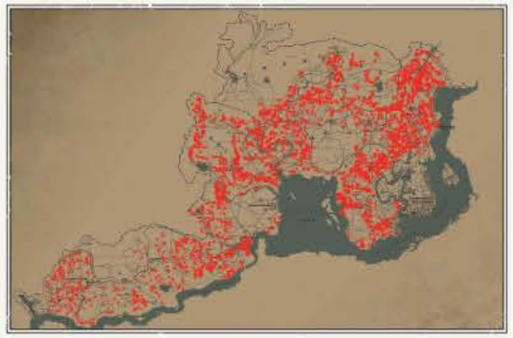
Parties d'animaux	Prix de vente
Chair de crustacé	0,40
Cadavre de crabe (parfait état)	0,50
Cadavre de crabe (bon état)	0,30
Cadavre de crabe (mauvais état)	0,20

Parties d'animaux	Prix de vente
Viande d'animal à sang froid	0,25
Cadavre de crapaud (parfait état)	0,50
Cadavre de crapaud (bon état)	0,30
Cadavre de crapaud (mauvais état)	0,20

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

DINDE

ÉCUREUIL



FAISAN

FOU À PIEDS ROUGES

GEAI BLEU

GRENOUILLE-TAUREAU

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de dinde	0,45
Viande de volaille	0,40
Cadavre de dinde (parfait état)	2,00
Cadavre de dinde (bon état)	1,20
Cadavre de dinde (mauvais état)	0,80

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau d'écureuil (parfait état)	0,75
Peau d'écureuil (bon état)	0,45
Peau d'écureuil (mauvais état)	0,30
Queue d'écureuil	0,10
Viande filandreuse	0,25
Cadavre d'écureuil (parfait état)	1,75
Cadavre d'écureuil (bon état)	1,05
Cadavre d'écureuil (mauvais état)	0,70

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de faisan	0,45
Penne	0,15
Graisse animale	0,25
Viande de gibier	0,60
Cadavre de faisan (parfait état)	3,00
Cadavre de faisan (bon état)	1,80
Cadavre de faisan (mauvais état)	1,20

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de fou de Bassan	0,45
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de fou (parfait état)	1,25
Cadavre de fou (bon état)	0,75
Cadavre de fou (mauvais état)	0,50

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de geai bleu	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de geai bleu (parfait état)	1,00
Cadavre de geai bleu (bon état)	0,60
Cadavre de geai bleu (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Viande d'animal à sang froid	0,25
Cadavre de grenouille-taureau (parfait état)	0,50
Cadavre de grenouille-taureau (bon état)	0,30
Cadavre de grenouille-taureau (mauvais état)	0,20

GRUE

HÉRON

HIBOU

IGUANE

JASEUR D'AMÉRIQUE

LAPIN

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de grue	1,20
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de grue (parfait état)	2,75
Cadavre de grue (bon état)	1,65
Cadavre de grue (mauvais état)	1,10

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de héron	1,50
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de héron (parfait état)	3,25
Cadavre de héron (bon état)	1,95
Cadavre de héron (mauvais état)	1,30

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de hibou	1,50
Penne	0,25
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de hibou (parfait état)	3,25
Cadavre de hibou (bon état)	1,95
Cadavre de hibou (mauvais état)	1,30

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau d'iguane (parfait état)	1,15
Peau d'iguane (bon état)	0,69
Peau d'iguane (mauvais état)	0,46
Viande d'animal à sang froid	0,25
Cadavre d'iguane (parfait état)	2,50
Cadavre d'iguane (bon état)	1,50
Cadavre d'iguane (mauvais état)	1,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de jaseur	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de jaseur (parfait état)	1,00
Cadavre de jaseur (bon état)	0,60
Cadavre de jaseur (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de lapin (parfait état)	1,15
Peau de lapin (bon état)	0,69
Peau de lapin (mauvais état)	0,46
Viande de gibier	0,60
Cadavre de lapin (parfait état)	3,50
Cadavre de lapin (bon état)	2,10
Cadavre de lapin (mauvais état)	1,40

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LOUP

MERLE

MONSTRE DE GILA

MOUETTE/GOÉLAND

MOUFETTE

MOUFLON

Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure de loup (parfait état)	1,50
Fourrure de loup (bon état)	0,90
Fourrure de loup (mauvais état)	0,60
Cœur de loup	0,45
Viande de gros gibier	0,75
Cadavre de loup (parfait état)	5,25
Cadavre de loup (bon état)	3,15
Cadavre de loup (mauvais état)	2,10
Fourrure de loup légendaire	43,00
Cœur de loup légendaire	-
Cadavre de loup légendaire	46,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de merle	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de merle (parfait état)	1,00
Cadavre de merle (bon état)	0,60
Cadavre de merle (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de Gila (parfait état)	1,25
Peau de Gila (bon état)	0,75
Peau de Gila (mauvais état)	0,50
Viande d'animal à sang froid	0,25
Cadavre de Gila (parfait état)	2,75
Cadavre de Gila (bon état)	1,65
Cadavre de Gila (mauvais état)	1,10

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de mouette/goéland	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de mouette/goéland (parfait état)	1,50
Cadavre de mouette/goéland (bon état)	0,90
Cadavre de mouette/goéland (mauvais état)	0,60

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de moufette (parfait état)	0,95
Peau de moufette (bon état)	0,57
Peau de moufette (mauvais état)	0,38
Glandes odorifères	0,25
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de moufette (parfait état)	2,50
Cadavre de moufette (bon état)	1,50
Cadavre de moufette (mauvais état)	1,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de moufflon (parfait état)	2,75
Peau de moufflon (bon état)	1,65
Peau de moufflon (mauvais état)	1,10
Corne de moufflon	0,60
Gigot	0,40
Cadavre de moufflon (parfait état)	7,50
Cadavre de moufflon (bon état)	4,50
Cadavre de moufflon (mauvais état)	3,00
Peau de moufflon légendaire	27,00
Corne de moufflon légendaire	-
Cadavre de moufflon légendaire	28,50

MOUTON

OIE

OPOSSUM

ORIGNAL

ORIOLE

OURS

Parties d'animaux	Prix de vente
Laine de mouton (parfait état)	2,00
Laine de mouton (bon état)	1,20
Laine de mouton (mauvais état)	0,80
Gigot	0,40
Cadavre de mouton (parfait état)	4,75
Cadavre de mouton (bon état)	2,85
Cadavre de mouton (mauvais état)	1,90

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume d'oie	0,45
Penne	0,15
Graisse animale	0,25
Viande de volaille	0,40
Cadavre d'oie (parfait état)	2,50
Cadavre d'oie (bon état)	1,50
Cadavre d'oie (mauvais état)	1,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau d'opossum (parfait état)	0,90
Peau d'opossum (bon état)	0,54
Peau d'opossum (mauvais état)	0,36
Viande filandreuse	0,25
Cadavre d'opossum (parfait état)	2,00
Cadavre d'opossum (bon état)	1,20
Cadavre d'opossum (mauvais état)	0,80

Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure d'orignal (parfait état)	7,50
Fourrure d'orignal (bon état)	4,50
Fourrure d'orignal (mauvais état)	3,00
Bois d'orignal	1,75
Venaison	0,60
Fourrure d'orignal légendaire	35,00
Bois d'orignal légendaire	-

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume d'oriole	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre d'oriole (parfait état)	1,00
Cadavre d'oriole (bon état)	0,60
Cadavre d'oriole (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau d'ours (parfait état)	7,50
Peau d'ours (bon état)	4,50
Peau d'ours (mauvais état)	3,00
Graisse animale	0,25
Griffe d'ours	1,50
Viande de gros gibier	0,75
Peau d'ours légendaire	60,00
Griffe d'ours légendaire	-

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

OURS NOIR

PANTHÈRE

PÉCARI

PÉLICAN

PERROQUET

PIC

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau d'ours noir (parfait état)	3,50
Peau d'ours noir (bon état)	2,10
Peau d'ours noir (mauvais état)	1,40
Graisse animale	0,25
Griffe d'ours noir	0,60
Viande de gros gibier	0,75

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de panthère (parfait état)	6,25
Peau de panthère (bon état)	3,75
Peau de panthère (mauvais état)	2,50
Viande de gros gibier	0,75
Cadavre de panthère (parfait état)	14,00
Cadavre de panthère (bon état)	8,40
Cadavre de panthère (mauvais état)	5,60
Peau de panthère légendaire	52,00
Cadavre de panthère légendaire	55,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de pécari (parfait état)	1,40
Peau de pécari (bon état)	0,84
Peau de pécari (mauvais état)	0,56
Graisse animale	0,25
Longe de porc tendre	0,60

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de pélican	1,20
Penne	0,15
Viande d'oiseau exotique	0,60
Cadavre de pélican (parfait état)	3,75
Cadavre de pélican (bon état)	2,25
Cadavre de pélican (mauvais état)	1,50

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de perroquet	1,20
Penne	0,15
Viande d'oiseau exotique	0,60
Cadavre de perroquet (parfait état)	3,75
Cadavre de perroquet (bon état)	2,25
Cadavre de perroquet (mauvais état)	1,50

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de pic	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de pic (parfait état)	1,00
Cadavre de pic (bon état)	0,60
Cadavre de pic (mauvais état)	0,40

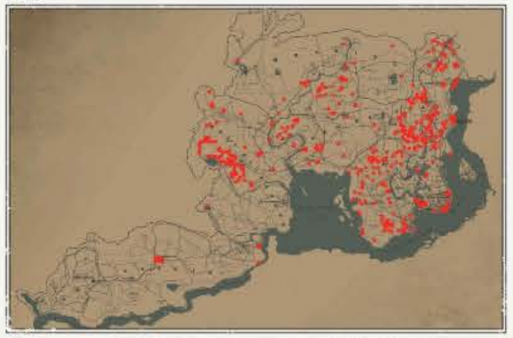
PIGEON

PIRANGA

PLONGEON

POULE*

RAT



RAT MUSQUÉ

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de pigeon	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de pigeon (parfait état)	1,00
Cadavre de pigeon (bon état)	0,60
Cadavre de pigeon (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de piranga	0,30
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de piranga (parfait état)	1,00
Cadavre de piranga (bon état)	0,60
Cadavre de piranga (mauvais état)	0,40

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de plongeon	1,20
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de plongeon (parfait état)	2,75
Cadavre de plongeon (bon état)	1,65
Cadavre de plongeon (mauvais état)	1,10

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de poule	0,30
Viande de volaille	0,40
Cadavre de poule (parfait état)	1,75
Cadavre de poule (bon état)	1,05
Cadavre de poule (mauvais état)	0,70

* Inclut le Tétras des prairies

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de rat (parfait état)	0,25
Peau de rat (bon état)	0,15
Peau de rat (mauvais état)	0,10
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de rat (parfait état)	0,75
Cadavre de rat (bon état)	0,45
Cadavre de rat (mauvais état)	0,30

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de rat musqué (parfait état)	1,95
Peau de rat musqué (bon état)	1,17
Peau de rat musqué (mauvais état)	0,78
Viande filandreuse	0,25
Glandes odorifères	0,25
Cadavre de rat musqué (parfait état)	4,00
Cadavre de rat musqué (bon état)	2,40
Cadavre de rat musqué (mauvais état)	1,60

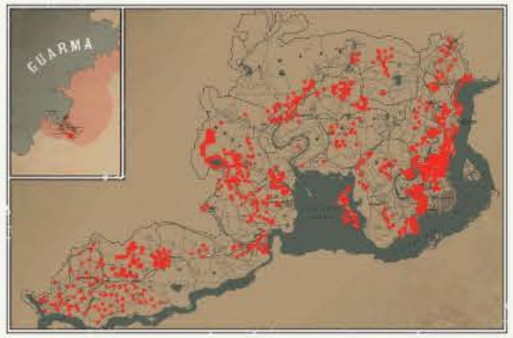
PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

RATON LAVEUR

RENARD

SANGLIER

SERPENT



SPATULE

TAMIA

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de raton laveur (parfait état)	1,20
Peau de raton laveur (bon état)	0,72
Peau de raton laveur (mauvais état)	0,48
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de raton laveur (parfait état)	2,50
Cadavre de raton laveur (bon état)	1,50
Cadavre de raton laveur (mauvais état)	1,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure de renard (parfait état)	2,25
Fourrure de renard (bon état)	1,35
Fourrure de renard (mauvais état)	0,90
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de renard (parfait état)	4,50
Cadavre de renard (bon état)	2,70
Cadavre de renard (mauvais état)	1,80
Fourrure de renard légendaire	22,00
Griffe de renard légendaire	-
Cadavre de renard légendaire	22,75

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de sanglier (parfait état)	2,10
Peau de sanglier (bon état)	1,26
Peau de sanglier (mauvais état)	0,84
Défense de sanglier	0,45
Graisse animale	0,25
Longe de porc tendre	0,60
Peau de sanglier légendaire	22,00
Défense de sanglier légendaire	-

Parties d'animaux	Prix de vente
Viande filandreuse	0,25
Peau de serpent (parfait état)	1,15
Peau de serpent (bon état)	0,69
Peau de serpent (mauvais état)	0,46
Cadavre de serpent (parfait état)	2,50
Cadavre de serpent (bon état)	1,50
Cadavre de serpent (mauvais état)	1,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de spatule	1,95
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de spatule (parfait état)	4,00
Cadavre de spatule (bon état)	2,40
Cadavre de spatule (mauvais état)	1,60

Parties d'animaux	Prix de vente
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de tamia (parfait état)	0,50
Cadavre de tamia (bon état)	0,30
Cadavre de tamia (mauvais état)	0,20

TATOU

TAUREAU

TORTUE

VACHE

VAUTOUR

WAPITI

Parties d'animaux	Prix de vente
Carapace de tatou (parfait état)	1,10
Carapace de tatou (bon état)	0,66
Carapace de tatou (mauvais état)	0,44
Viande filandreuse	0,25
Cadavre de tatou (parfait état)	2,50
Cadavre de tatou (bon état)	1,50
Cadavre de tatou (mauvais état)	1,00

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de taureau (parfait état)	3,50
Peau de taureau (bon état)	2,10
Peau de taureau (mauvais état)	1,40
Corne de taureau	0,45
Bœuf premier choix	0,60

Parties d'animaux	Prix de vente
Viande d'animal à sang froid	0,25
Cadavre de tortue (parfait état)	2,25
Cadavre de tortue (bon état)	1,35
Cadavre de tortue (mauvais état)	0,90

Parties d'animaux	Prix de vente
Peau de vache (parfait état)	2,50
Peau de vache (bon état)	1,50
Peau de vache (mauvais état)	1,00
Bœuf premier choix	0,60

Parties d'animaux	Prix de vente
Plume de vautour	1,20
Penne	0,15
Viande de gibier à plumes	0,25
Cadavre de vautour (parfait état)	2,75
Cadavre de vautour (bon état)	1,65
Cadavre de vautour (mauvais état)	1,10

Parties d'animaux	Prix de vente
Fourrure de wapiti (parfait état)	6,50
Fourrure de wapiti (bon état)	3,90
Fourrure de wapiti (mauvais état)	2,60
Bois de wapiti	1,35
Venaison	0,60
Fourrure de wapiti légendaire	33,00
Bois de wapiti légendaire	-

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ LES ANIMAUX LÉGENDAIRES ★

Parmi toutes les créatures qui peuplent le monde de *Red Dead Redemption 2*, il existe des spécimens uniques qui se distinguent par leur rareté et, pour la plupart, par leur dangerosité. Ces animaux « légendaires » abandonnent des butins de première qualité qui servent à fabriquer des objets rares et précieux.

Le tableau ci-contre recense tous les animaux légendaires du jeu : en dehors de ceux mis en vedette dans certaines missions, vous pouvez les chasser à tout moment dans leurs habitats respectifs.

Lorsque vous pénétrez sur le territoire d'un animal légendaire, un message s'affiche à l'écran et l'emplacement correspondant est marqué sur la carte du jeu. La traque peut alors commencer : activez l'Œil de lynx et remontez la piste de la bête en examinant tour à tour les trois indices (qui apparaissent sur le radar sous la forme d'un petit point d'interrogation une fois identifiés par l'Œil de lynx).

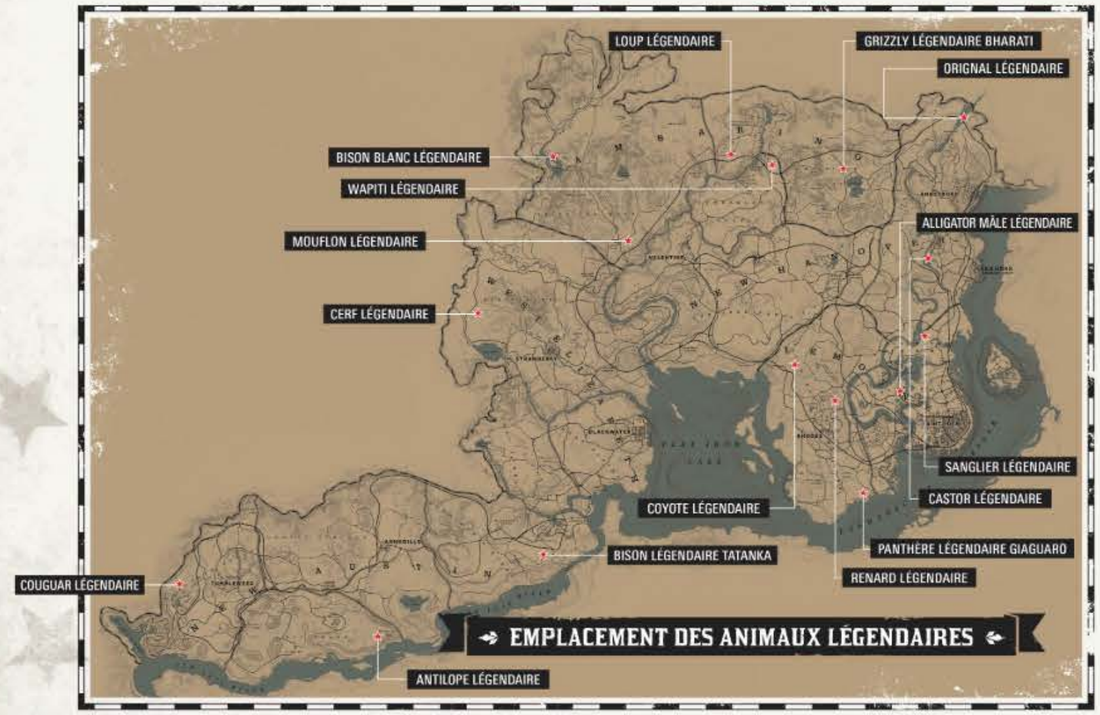
Les animaux légendaires relâchent les mêmes butins quoi qu'il arrive, ce qui signifie que vous pouvez les affronter avec les armes de votre choix ; dans la mesure où ils peuvent encaisser de lourds dégâts, optez pour les fusils les plus puissants de votre arsenal, ou pour l'arc équipé des flèches empoisonnées.

Le mode Sang-froid vous facilitera la tâche lors du combat, surtout si votre compétence a franchi le quatrième niveau, stade à partir duquel vous pouvez voir les organes vitaux de votre proie ; vous la tuerez sur le coup pour peu que vous réussissiez à toucher une de ces zones mortelles, comme pour n'importe quel autre animal (voir page 146). L'activation du Sang-froid représente également votre meilleure chance de survie si la bête vous charge.

LISTE DES ANIMAUX LÉGENDAIRES

NOM	HABITAT/DISPONIBILITÉ
Alligator mâle légendaire	Bayou Nwa, à l'ouest de Lakay ; apparaît dans la mission « Excursion à la campagne » (voir page 82)
Couguar légendaire	Gaptooth Ridge, directement à l'ouest de Tumbleweed
Loup légendaire	Cotorra Springs, ouest de Bacchus Bridge
Sanglier légendaire	Bluewater Marsh, nord de Lagras
Grizzly légendaire Bharati	Grizzlies orientales, nord de O'Creagh's Run (après avoir rempli « Une blessure d'amour-propre »)
Panthère légendaire Giaguaro	Lemoyne, ouest de Shady Belle (après avoir relevé le défi de rang 9 de la catégorie Grand chasseur)
Orignal légendaire	Roanoke Ridge, à l'extrémité nord-est de la carte
Antilope légendaire	Rio Del Lobo Rock, est de Fort Mercer
Mouflon légendaire	Cattail Pond, ouest de Valentine
Bison légendaire Tatanka	Hennigan's Stead, sud-est du ranch MacFarlane
Bison blanc légendaire	Lake Isabella, extrémité ouest des Grizzlies
Castor légendaire	Sud-ouest de Butcher Creek
Cerf légendaire	Nord-ouest de Strawberry
Coyote légendaire	Scarlett Meadows, nord-ouest de Rhodes
Wapiti légendaire	Est de la gare de Bacchus
Renard légendaire	Nord de la boutique du recéleur à Rhodes

Une fois que vous avez abattu un animal légendaire, n'oubliez pas de le dépecer et de vous emparer de votre butin ; notez que les parties requises pour créer les talismans et les amulettes sont automatiquement envoyées chez le trappeur si vous ne les récupérez pas sur le moment.



EMPLACEMENT DES ANIMAUX LÉGENDAIRES

LA PÊCHE

Cette section vous révèle où et comment attraper chaque espèce de poisson, y compris les spécimens légendaires, en révélant pour chacune son habitat privilégié et le matériel de pêche le mieux adapté. Si vous voulez en savoir plus sur les mécanismes de base de cette activité (par exemple vous rafraîchir la mémoire en ce qui concerne les commandes à utiliser), référez-vous au chapitre Principes du jeu (voir page 23). Notez qu'il est également possible de « pêcher » les poissons en leur tirant dessus avec des armes à feu.

★ LEURRES ET APPÂTS ★

Le choix de l'amorce dépend des eaux dans lesquelles vous pêchez et il détermine la taille des poissons que vous pouvez prendre. Procurez-vous rapidement les trois leurres de type « spécial » vendus dans le magasin de pêche qui se trouve sur le rivage ouest de Lagras (vous y avez accès au début du chapitre 3 après avoir démarré la mission « Pêcheur de poissons ») : ils vous permettront d'attraper les plus beaux spécimens de poissons.

LISTE DES LEURRES ET DES APPÂTS

NOM	CONVIENT POUR LES...	DISPONIBILITÉ/ PRIX
Fromage	Petits poissons de lac	Trouvé
Pain	Petits poissons de rivière	Trouvé
Maïs	Petits poissons de marais	Trouvé
Asticots vivants	Poissons de lac moyens	0,50$
Criquets vivants	Poissons de rivière moyens	0,50$
Appât écrevisse	Poissons de marais moyens	0,25$
Leurre de lac	Poissons de lac moyens/gros	2,50$
Leurre de rivière	Poissons de rivière moyens/gros	2,50$
Leurre de marais	Poissons de marais moyens/gros	2,50$
Leurre de lac spécial	Poissons de lac moyens/gros et poissons légendaires	20$*
Leurre de rivière spécial	Poissons de rivière moyens/gros et poissons légendaires	20$
Leurre de marais spécial	Poissons de marais moyens/gros et poissons légendaires	20$
Leurre cuillère spécial	Tous les gros poissons et poissons légendaires	Récompense**

* Peut également être obtenu gratuitement dans le cadre de la mission d'inconnu « Le vétéran » (voir page 190).
** S'obtient en récompense à l'issue de la mission « Pêcheur de poissons » (voir page 164).

★ ESPÈCES DE POISSONS & SITES DE PÊCHE ★

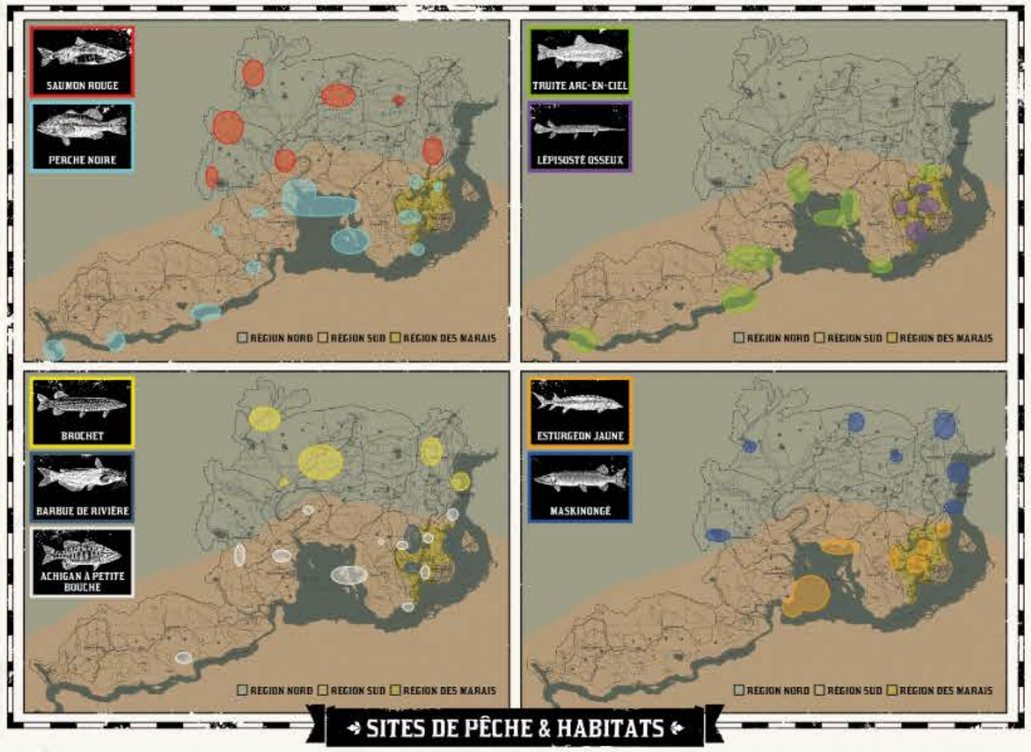
Les petits poissons (brochet d'Amérique, perche, barbotte jaune, brochet maillé, crapet de roche et crapet arlequin) ont peu de valeur ; vous pouvez les pêcher à peu près partout, en utilisant de préférence de la nourriture comme appât. Les poissons de taille plus importante sont plus difficiles à attraper : vous devez utiliser un leurre adapté et tenir compte des conditions météorologiques.

Le tableau ci-dessous recense les différents paramètres liés à la pêche ; n'hésitez pas à vous y référer chaque fois que vous vous adonnez à cette activité dans le but d'attraper une proie spécifique. Vous y trouverez notamment une évaluation de l'efficacité des appâts et leurres pour chaque espèce, allant de F (le moins efficace) à A (le plus efficace).

LISTE DES POISSONS

ESPÈCE	HABITAT				APPÂT/LEURRE FAVORI	EFFICACITÉ DES APPÂTS ET DES LEURRES													POIDS	
	Région nord	Région sud	Région des marais	Météo optimale		Fromage	Pain	Maïs	Asticots	Criquets	Écrevisse	Leurre de lac	Leurre de rivière	Leurre de marais	Leurre de lac spécial	Leurre de rivière spécial	Leurre de marais spécial	Leurre cuillère spécial	Poids normal (kilos)	Poids légendaire (kilos)
Brochet d'Amérique	-	Rivières	-	-	Pain	D	A	C	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,2 – 0,9	4,5
Perche	Lacs, rivières	-	-	-	Pain	D	A	C	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,2 – 0,9	1
Barbotte jaune	-	-	Marais	-	Maïs	C	D	A	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,2 – 0,9	3
Brochet maillé	Lacs	Rivières	Marais	-	Maïs	C	D	A	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,2 – 0,9	4
Crapet de roche	Lacs	Lacs	-	-	Fromage	A	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,2 – 0,9	1,5
Crapet arlequin	Lacs, rivières	Lacs, rivières	Marais	-	Fromage	A	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,2 – 0,9	2
Maskinongé	Lacs	-	-	Ensoleillé	Leurre de lac	F	F	F	D	D	D	A	B	C	A	B	C	A	6,0 – 9,0	16,5
Esturgeon jaune	-	Lacs	Marais	Couvert	Leurre de lac	F	F	F	D	D	D	A	B	C	A	B	C	A	6,0 – 9,0	21
Brochet	Rivières	-	-	Ensoleillé	Leurre de rivière	F	F	F	D	D	D	C	A	B	C	A	B	A	6,0 – 9,0	21
Saumon rouge	Rivières	-	-	Ensoleillé	Leurre de rivière	F	F	F	D	D	D	C	A	B	C	A	B	A	2,0 – 3,0	25
Lépisosté osseux	-	-	Marais	Couvert	Leurre de marais	F	F	F	D	D	D	B	C	A	B	C	A	A	6,0 – 9,0	19
Barbue de rivière	-	-	Marais	Couvert	Leurre de marais	F	F	F	D	D	D	B	C	A	B	C	A	A	6,0 – 9,0	82
Perche noire	-	Lacs, rivières	Marais	Pluie	Écrevisse	E	E	E	C	B	A	D	D	D	C	C	C	B	2,0 – 3,0	11,5
Achigan à petite bouche	Rivières	Rivières	-	Pluie	Crickets	E	E	E	B	A	C	D	D	D	C	C	C	B	2,0 – 3,0	10
Truite arc-en-ciel	Lacs, rivières	Lacs, rivières	-	Pluie	Asticots	E	E	E	A	C	B	D	D	D	C	C	C	B	2,0 – 3,0	13,5

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX



SITES DE PÊCHE & HABITATS

★ LES POISSONS LÉGENDAIRES ★

Chaque espèce de poisson compte dans ses rangs un spécimen unique, qui se distingue par une taille exceptionnelle et que vous ne pouvez attraper qu'en vous rendant sur un site de pêche spécifique.

Ces poissons sont le principal enjeu de la mission « Pêcheur de poissons » qui met en vedette un dénommé Jeremy Gill : retrouvez-le sur la rive nord-est de Flat Iron Lake tandis qu'il pêche sur le ponton, et il vous remettra une carte qui montre l'emplacement de 13 poissons « légendaires ».

Vous pouvez utiliser n'importe quel leurre spécial pour attraper les poissons légendaires, mais il est préférable de choisir le modèle adapté à votre environnement (lac, rivière ou marais) – vous réduirez ainsi la probabilité qu'un poisson standard morde à l'hameçon au lieu de votre proie attendue.

Contrairement à leurs congénères, les poissons légendaires sont souvent trop gros pour entrer dans votre sacoche : rangez-les sur le dos de votre monture, puis rendez-vous dans un bureau de poste avant de les envoyer à Jeremy Gill.

Une fois qu'il a reçu les 13 poissons légendaires, le collectionneur vous invite dans sa cabane ; accompagnez-le ensuite jusqu'à Rio Bravo pour y pêcher la barbue de rivière légendaire (notez que cette dernière étape ne peut être accomplie que durant l'épilogue).

RÉCOMPENSES

ACTION	RÉCOMPENSE
Postez 1 poisson légendaire	Leurre de lac
Postez 10 poissons légendaires	45,00$ et chair de poisson fondante (x5)
Postez 13 poissons légendaires et accompagnez Jeremy Gill	Leurre cuillère spécial

LISTE DES POISSONS LÉGENDAIRES

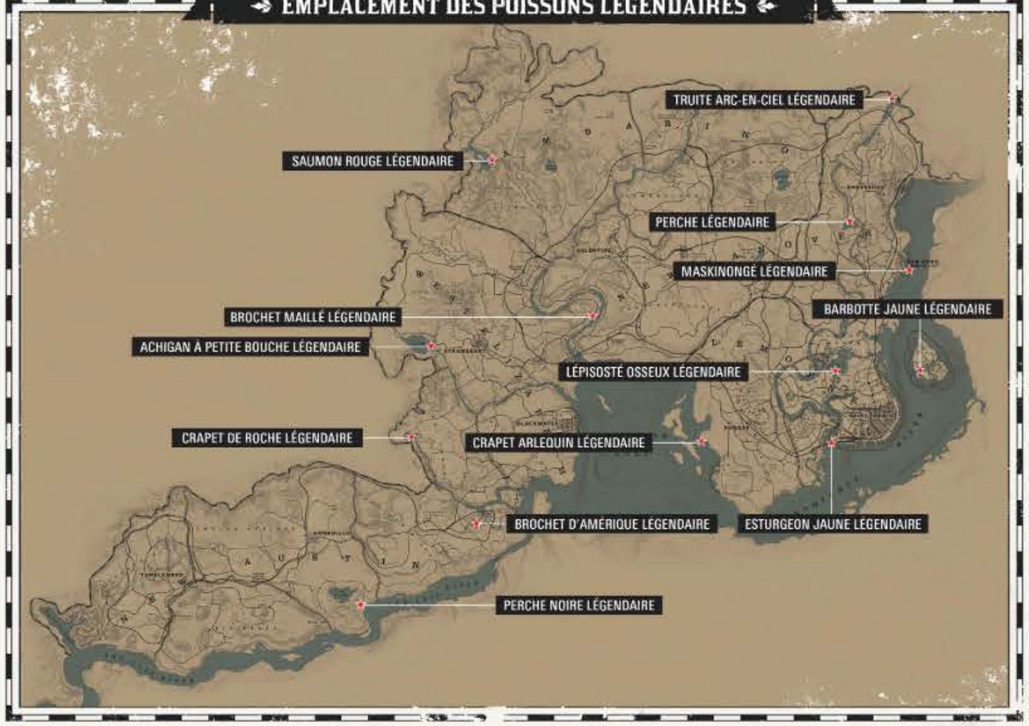
ESPÈCE	LEURRE OPTIMAL	HABITAT/SITE DE PÊCHE
Barbotte jaune	Leurre de rivière spécial	Ile de Sisika, ouest du pénitencier
Brochet maillé	Leurre de rivière spécial	Dakota River, nord-ouest de la gare de Flatneck
Esturgeon jaune	Leurre de rivière spécial	Pont ferroviaire sud menant à Saint Denis (restez près du bord au cas où un train passe)
Perche noire	Leurre de rivière spécial	San Luis River, sud-est de Lake Don Julio
Lépisosté osseux	Leurre de marais spécial	Lagras, à la pointe nord-ouest de la péninsule de Lakay
Maskinongé	Leurre de rivière spécial	Relais commercial Van Horn, au pied du phare
Perche	Leurre de lac spécial	Elysian Pool, au sud-ouest d'Annesburg
Brochet d'Amérique	Leurre de lac spécial	Stillwater Creek, dans le plus gros bassin, à l'est du ranch MacFarlane
Crapet de roche	Leurre de lac spécial	Sur le ponton d'Aurora Basin, à l'ouest de Blackwater
Achigan à petite bouche	Leurre de lac spécial	Lac d'Owanjila, à l'ouest de Strawberry
Saumon rouge	Leurre de lac spécial	Lake Isabella, à la bordure ouest des Grizzlies
Truite arc-en-ciel	Leurre de rivière spécial	Willard's Rest, près de la cascade dans le coin nord-est de la carte, au nord d'Annesburg
Crapet arlequin	Leurre de lac spécial	Flat Iron Lake, entre le rivage et l'île au sud de Clemens Point

TECHNIQUE DE PÊCHE AVANCÉE

Les poissons légendaires sont *beaucoup* plus difficiles à attraper que leurs congénères. Les spécimens les plus coriaces se débattent tant et si bien qu'ils risquent de vous entraîner dans des duels à rallonge, voire même de casser votre ligne.

Vous pouvez éviter un tel scénario en vous aidant de la canne pour remonter le poisson plus rapidement : dès qu'il marque une pause, tirez vivement sur la canne en inclinant Ⓛ vers le bas, puis enroulez la ligne pendant une ou deux secondes – répétez ensuite cette manœuvre (coups de canne réguliers vers le haut, puis enroulage) jusqu'à ce que la lutte reprenne. Procédez ainsi chaque fois que votre proie se fatigue, et vous devriez remporter le duel sans trop de difficultés.

EMPLACEMENT DES POISSONS LÉGENDAIRES



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES ATTRIBUTS

Votre personnage est doté de trois attributs principaux :

Santé : La quantité de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir.

Énergie : Les réserves d'énergie dont vous disposez pour sprinter, nager ou sauter.

Sang-froid : Le temps que vous pouvez passer en mode Sang-froid.

Chacun de ces attributs est représenté par une double jauge qui apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran à chaque variation. Cet affichage se compose d'une jauge circulaire principale, à l'intérieur de laquelle est inscrit le noyau de l'attribut.

Jauges principales : Les trois jauges circulaires se vident peu à peu quand vous encaissez des dégâts, quand vous réalisez des actions nécessitant un effort soutenu (comme le sprint), et quand vous activez le mode Sang-froid respectivement. Les jauges de santé et d'énergie se régénèrent automatiquement avec le temps, à travers l'action de leurs noyaux respectifs (la vitesse de régénération augmente lorsque vous vous reposez en maintenant Ⓐ/Ⓨ) ; elles peuvent également être restaurées en consommant des fortifiants et en dormant. Vos réserves de santé, d'énergie et de sang-froid sont initialement limitées, mais il est possible d'augmenter la taille des jauges correspondantes en faisant monter de niveau vos attributs (voir sur ce sujet la page de droite).

Noyaux d'attribut : L'icone inscrit au centre de l'affichage correspond au noyau de l'attribut. Il s'agit d'une jauge qui remplit deux fonctions spécifiques. Le noyau agit d'une part comme une extension de la jauge circulaire : si vous continuez une action (comme sprinter) après avoir épuisé la jauge concernée, son noyau prend le relais. D'autre part, le noyau détermine la vitesse à laquelle se recharge la jauge circulaire – le taux de régénération de celle-ci étant proportionnel au niveau de remplissage du noyau. Les noyaux se vident progressivement avec le temps ; vous pouvez les régénérer en dormant, en prenant des bains, ou en mangeant certains aliments.

VITESSE DE DÉGRADATION DES NOYAUX*

CONDITION	NOYAUX AFFECTÉS	NOYAU(X) VIDÉ(S) EN...	NOTES
Normale	Tous	90 minutes	Condition par défaut
Malade	Tous	85 minutes	Après la mission « Un paradis enfin perdu » (chapitre 5)
Très malade	Tous	75 minutes	Après la mission « À la croisée des chemins » (chapitre 5)
Chaud/froid	Santé	10 minutes	Lorsque vous êtes exposé à des températures extrêmes
Empoisonné	Santé	10 minutes	Après avoir été mordu par un serpent
À cheval	Tous	-	La vitesse de dégradation diminue de 25% quand vous chevauchez une monture
Dans le camp	Tous	-	Pas de dégradation lorsque vous êtes dans le camp de la bande

*Les durées indiquées sont en temps de jeu réel

SPÉCIFICITÉS DU MODE SANG-FROID

Le fonctionnement de la jauge de Sang-froid répond à un certain nombre de principes qui lui sont propres.

- ★ La jauge de Sang-froid se reconstitue graduellement à mesure que vous éliminez des cibles, à un taux déterminé par le niveau de remplissage de son noyau. Notez qu'elle est partiellement régénérée quand vous dormez.
- ★ Pendant le mode Sang-froid, la vitesse à laquelle la jauge diminue augmente de 5% pour chaque cible que vous marquez – jusqu'à un maximum de 40%.
- ★ Comme le montre le tableau ci-contre, vous débloquez de nouvelles fonctionnalités pour la compétence Sang-froid à mesure que vous pro gressez dans l'aventure, ce qui en renforce l'efficacité.

RANG	DISPONIBILITÉ	EFFET
1	Lors de la mission « De vieux amis » (chapitre 1)	Vos cibles sont marquées automatiquement quand vous les visez avec le réticule
2	Lors de la mission « L'essence de la richesse » (chapitre 2)	Vous pouvez marquer vos cibles manuellement avec R1 / RB pour une précision optimale
3	Lors de la mission « La banque, cet ancien art américain » (chapitre 4)	Vous pouvez effectuer plusieurs tirs d'affilée en mode Sang-froid même sans avoir marqué de cible
4	Lors de la mission « Un bonheur éphémère » (chapitre 5)	Les zones de dégâts mortels de vos cibles apparaissent en surbrillance
5	Lors de la mission « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6)	Les zones de dégâts critiques de vos cibles apparaissent en surbrillance

★ AMÉLIORATION DES ATTRIBUTS ★

Chaque jauge principale est composée de plusieurs segments, qui correspondent au niveau de l'attribut en question. Voici les ressources dont vous disposez au début de l'aventure :

- ★ **Jauge de santé :** 3 segments (niveau 3)
- ★ **Jauge d'énergie :** 2 segments (niveau 2)
- ★ **Jauge de Sang-froid :** 2 segments (niveau 2)

Lorsque vous réalisez des actions spécifiques (voir tableaux ci-dessous), vous obtenez des points d'expérience (XP) pour l'un ou l'autre de vos attributs. Le compteur de XP propre à chaque attribut apparaît brièvement à l'écran dans une fenêtre dédiée quand vous franchissez certains seuils ; il se présente sous la forme d'une barre circulaire qui se remplit graduellement – un processus illustré dans le diagramme suivant, qui montre la progression en XP de l'attribut Sang-froid depuis le niveau 4 jusqu'au niveau 5.

COMPTEUR DE XP DU SANG-FROID (NIVEAUX 4 À 5)

Chaque fois que le total de XP d'un attribut franchit un seuil spécifique, cet attribut monte d'un niveau et la jauge principale qui lui est associée gagne un nouveau segment.

La taille des jauges d'attribut est limitée à 10 segments au maximum, dont deux s'obtiennent en accomplissant certaines catégories de défis (voir à ce sujet la page 171).

CROISSANCE D'UNE JAUGE D'ATTRIBUT

JAUGE AU NIVEAU 3 | JAUGE AU NIVEAU 4 | JAUGE AU NIVEAU 7 | JAUGE AU NIVEAU 10

Le tableau suivant indique les quantités de XP requises pour faire monter de niveau chaque attribut.

PALIERS DE XP POUR LES NIVEAUX D'ATTRIBUT

NIVEAU	XP REQUIS
1	0
2	50
3	100
4	200
5	350
6	550
7	800
8	1 100

SANTÉ : ACTIONS QUI RAPPORTENT DES XP

ACTION	PEUT ÊTRE RÉPÉTÉE ?	GAIN DE XP
Boire un élixir de ginseng	Objet disponible en quantités limitées	25% des XP requis pour passer au niveau suivant
Remplir un défi lié à cet attribut (voir page 172)	Chaque défi ne peut être réalisé qu'une fois	30
Ramer sur plus de 100 mètres	Oui	20
Tuer une cible avec l'arc ou une arme de lancer	Oui	20
Neutraliser une cible avec une attaque de mêlée	Oui	10
Pêcher un poisson	Oui	10 à 30 selon la taille de la proie
Sauter 50 fois	Oui	5
Neutraliser une cible avec une attaque furtive	Oui	5
Blesser une cible (flèche ou arme de lancer)	Oui	5
Mise à mort parfaite en chassant	Oui	3

ÉNERGIE : ACTIONS QUI RAPPORTENT DES XP

ACTION	PEUT ÊTRE RÉPÉTÉE ?	GAIN DE XP
Boire du rhum de pirate vieilli	Objet disponible en quantités limitées	25% des XP requis pour passer au niveau suivant
Remplir un défi lié à cet attribut (voir page 172)	Chaque défi ne peut être réalisé qu'une fois	30
Survivre à un combat avec moins de 25% de santé	Oui	20
Sprinter sur plus de 100 mètres	Oui	20
Nager pendant 15 secondes	Oui	20

SANG-FROID : ACTIONS QUI RAPPORTENT DES XP

ACTION	PEUT ÊTRE RÉPÉTÉE ?	GAIN DE XP
Boire de la racine de valériane	Objet disponible en quantités limitées	25% des XP requis pour passer au niveau suivant
Remplir un défi lié à cet attribut (voir page 172)	Chaque défi ne peut être réalisé qu'une fois	30
Fabriquer un objet	Oui	1
Cuisiner un plat	Oui	1
S'acquitter d'une corvée dans le camp	Oui	5
Trouver un objet de collection (voir page 109)	Oui	5
Tuer une cible en mode visée libre	Oui	1
Dépecer un animal	Oui	1 à 10 selon l'animal
Tir en pleine tête depuis plus de 50 mètres	Oui	1 à 5 selon la distance

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ LES ALTÉRATIONS D'ÉTAT ★

Plusieurs altérations, qui peuvent être positives ou négatives, sont susceptibles d'affecter vos attributs. Lorsqu'un effet est actif, un icone correspondant apparaît par intermittence dans le noyau de l'attribut concerné.

Attributs renforcés : Vous pouvez renforcer un ou plusieurs de vos attributs en consommant certains objets, ce qui a pour effet de les porter au niveau 10, en allongeant au maximum les jauges concernées.

Noyaux dorés : Certains objets ou actions ont pour effet de rendre dorés un de vos noyaux. Ce dernier est alors entièrement régénéré et ne se dégrade plus jusqu'à ce que la couleur dorée s'estompe, ce qui indique la fin de l'effet.

Poids : Ce paramètre se mesure sur une échelle allant de 0 à 20, la valeur médiane correspondant au poids de forme de votre personnage (qui bénéficie alors de noyaux se dégradant 15% moins vite). Vous perdez automatiquement une unité de poids toutes les 24 minutes. Pour compenser cette perte, vous devez consommer de la nourriture, en tenant compte de l'apport calorifique de chaque aliment, et en sachant que deux collations doivent être séparées d'au moins une heure dans le jeu et un écran de transition. Des bonus et pénalités spécifiques sont appliqués pour chaque point en deçà ou au-dessus de la valeur médiane.

Le fait d'être en surpoids (de 11 à 20) accélère la vitesse à laquelle se vident les noyaux d'attribut (jusqu'à un maximum de 25%) ainsi que la jauge d'énergie (0,75% par point, jusqu'à un maximum de 7,5%) ; en contrepartie, vous encaissez moins de dégâts (0,75% en moins par point, jusqu'à un maximum de 7,5%).

Le fait d'être en sous-poids (de 9 à 0) accélère la vitesse à laquelle se vident les noyaux d'attribut (jusqu'à 25%) et augmente les dégâts que vous encaissez (0,75% en plus par point, jusqu'à un maximum de 7,5%) ; en contrepartie, la jauge d'énergie se vide un peu moins vite (0,75% plus lentement par point, jusqu'à un maximum de 7,5%).

Conditions météo : Lorsque vous êtes exposé à une forte chaleur ( ) ou à un froid extrême ( ) sans porter une tenue adaptée, le noyau de santé se vide entièrement en l'espace de 10 minutes au lieu des 90 habituelles (en temps réel).

Poison ( ) : Si vous avez été mordu par un serpent venimeux, le noyau de santé se vide en l'espace de 10 minutes en temps réel. Vous pouvez soigner cette altération avec différentes plantes (ginseng, achillée visqueuse, asclépiade, fleur de vanille, ou millefeuille), en dormant, en revenant dans le camp ou en commençant une nouvelle mission.

Ivresse : À chaque boisson est associé un taux d'alcool spécifique absorbé par le personnage. Ces quantités s'additionnent si vous en buvez plusieurs à la suite.

BOISSON	TAUX D'ALCOOL
Bière de saloon	0,10
Whiskey de saloon	0,10
Rhum de Guarma entamé	0,10
Brandy de qualité entamé	0,10
Gin entamé	0,10
Bourbon du Kentucky entamé	0,13
Rhum de Guarma	0,17
Brandy	0,17
Gin	0,17
Bourbon du Kentucky	0,25
Alcool de contrebande	0,30
Bouteille de whisky	0,40
Rhum pirate vieilli	0,50

L'effet de l'alcool sur votre personnage se mesure comme suit, avec un taux d'alcoolémie pouvant être compris entre 0 et 1 :

- ★ **Sobre** – 0 à 0,49
- ★ **Éméché** – 0,50 à 0,74
- ★ **Ivre** – 0,75 à 0,99
- ★ **Perte de connaissance** – 1

Un état d'ébriété avancé se traduit par le fait que le personnage devient plus difficile à contrôler et que l'écran se brouille. Le taux d'alcoolémie diminue de 0,25 points toutes les 24 secondes, mais il ne peut pas descendre en dessous de 0,5 ou 0,75 tant qu'un délai minimum de 90 secondes ne s'est pas écoulé depuis le moment où vous avez cessé de boire.

RÉSUMÉ

Le tableau suivant récapitule l'ensemble des facteurs liés au fonctionnement et à l'évolution des attributs.

BILAN DES MÉCANISMES LIÉS AUX ATTRIBUTS

ATTRIBUT	ACTIONS RAPPORTANT DES XP	DÉGRADATION (JAUGE PRINCIPALE)	RÉGÉNÉRATION (JAUGE PRINCIPALE)	DÉGRADATION (NOYAU)	RÉGÉNÉRATION (NOYAU)	ALTÉRATIONS D'ÉTAT
Santé	• Ramer • Meurtre (arc/projectile) • Meurtre/KO (mêlée) • Meurtre/KO (furtif) • Pêche • Élixir de ginseng • Défis associés	• Dégâts encaissés	• Fortifiants • Dormir • Se reposer	• Faim • Fatigue	• Dormir • Bain de luxe • Certains aliments	• Noyau doré (pas de dégradation) • Surpoids (effet positif) • Sous-poids (effet négatif) • Températures extrêmes (effet négatif)
Énergie	• Sprint • Nage • Rhum de pirate • Défis associés	• Sprint • Nage • Saut • Escalade • Plongeon	• Fortifiants • Dormir • Se reposer	• Faim • Fatigue	• Dormir • Bain • Certains aliments	• Noyau doré (pas de dégradation) • Surpoids (effet négatif) • Sous-poids (effet positif) • Température élevée (effet négatif)
Sang-froid	• Artisanat/Cuisine • Dépecer un animal • Corvées de camp • Meurtre (visée libre) • Objet de collection • Tir à la tête (50m) • Racine de valériane • Défis associés	• Utilisation du Sang-froid	• Fortifiants • Éliminer des cibles • Dormir	• Faim • Fatigue	• Dormir • Bain de luxe • Certains aliments	• Noyau doré (pas de dégradation) • Température basse (effet négatif)

★ LA PILOSITÉ ★

À partir du début du chapitre 2, les cheveux et la barbe de votre personnage se mettent à pousser peu à peu au fil du temps. Cette fonctionnalité n'a pas qu'une simple visée esthétique : le fait de modifier votre apparence par le biais de la pilosité peut vous aider à passer inaperçu quand vous êtes recherché par les autorités.

Le cycle de croissance des poils s'étale sur une durée assez longue ; le processus s'effectue en plusieurs étapes, qui correspondent à autant de faciès différents pour votre personnage. Voici quelques points à retenir sur ce système :

- ★ Le fait de consommer un fortifiant pour barbe et cheveux double la vitesse de croissance des poils pendant un ou deux stades ; les effets de ces objets étant cumulatifs, un multiplicateur de 4 et 8 s'applique lorsque vous en utilisez deux et trois respectivement.
- ★ La croissance naturelle de la barbe s'arrête au stade 6 ; elle ne poussera au-delà que si vous consommez des fortifiants.
- ★ L'effet d'une pommade dure cinq jours (sur l'horloge du jeu) quand elle est appliquée par un barbier, et seulement deux si vous le faites vous-même.
- ★ Les poils ne peuvent pas pousser de plus d'un stade à la fois. Vous devez passer par un écran de transition (par exemple après une nuit de sommeil, un décès, un voyage rapide, un changement de chapitre, une scène cinématique…) pour que le stade de croissance suivant puisse avoir lieu.

STADES DE CROISSANCE

CHEVEUX	BARBE	HORLOGE DU JEU	TEMPS RÉEL
0	0*	-	-
1	1	2 jours	1,6 heures
2	2	2 jours	1,6 heures
3	3	4 jours	3,2 heures
4	4	8 jours	6,4 heures
5	5	12 jours	9,6 heures
6	6	20 jours	16 heures
7	7	20 jours	16 heures
-	8	16 jours	12,8 heures
-	9	16 jours	12,8 heures
-	10	26 jours	20,8 heures

* Uniquement possible en se faisant « raser de près » chez un barbier

L'HONNEUR

Le système d'honneur traduit la façon dont est perçue votre conduite d'un point de vue social et moral dans le monde du jeu. Certaines de vos actions sont en effet considérées comme étant honorables ou au contraire déshonorantes. Par exemple, le fait de porter secours à un citoyen en détresse ou d'arrêter un criminel a un impact positif sur votre honneur ; à l'inverse, tuer ou malmener des innocents aura un effet négatif.

★ NIVEAUX D'HONNEUR & CONSÉQUENCES ★

Les actions ayant un impact sur votre honneur ont une valeur (cachée) positive ou négative. Quand votre total de points d'honneur atteint des seuils donnés, vous accédez à un nouveau niveau d'honneur. Comme le montre ce tableau, certains niveaux s'accompagnent d'avantages particuliers.

NIVEAUX	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
POINTS	-320	-280	-240	-200	-160	-120	-80	-40	0	+40	+80	+120	+160	+200	+240	+280	+320

AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU D'HONNEUR

NIVEAU	TOTAL DE POINTS	EFFETS
8	320	-
7	280	50% de réduction dans tous les magasins
6	240	Nouvelles tenues disponibles dans certaines boutiques : Castagneur, Maréchal-ferrant, Parieur, Deauville, Faulkton, Vagabond, Dewberry Creek, Berger
5	200	25% de réduction dans tous les magasins
4	160	-
3	120	Nouvelles tenues disponibles dans certaines boutiques : Champion de rodéo, McLaughlin, Chevalier, Corson, Cumberland, Cow-boy, Valentine, Roscoe
2	80	10% de réduction dans tous les magasins
1	40	Meilleures chances d'obtenir des fortifiants, des objets de soin, des bijoux et de la nourriture quand vous fouillez des corps
0	0	Vous obtenez surtout des fortifiants, bijoux et objets pour chevaux de base, ainsi que de l'alcool et du tabac usagés quand vous fouillez des corps
-1	-40	Meilleures chances d'obtenir des fortifiants pour le Sang-froid, des armes de lancer, de l'alcool et du tabac quand vous fouillez des corps ; vous recevez également plus d'argent et de bijoux dans le cas des hommes de loi
-2	-80	-
-3	-120	-
-4	-160	-
-5	-200	-
-6	-240	-
-7	-280	-
-8	-320	-

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ ACTIONS AFFECTANT L'HONNEUR ★

Comme le montre le premier tableau, certaines décisions importantes que vous prenez au cours de l'histoire affectent votre niveau d'honneur (il en va de même pour les choix que vous faites lors de certaines rencontres fortuites – voir à ce sujet la page 223). Le second tableau recense les actions quotidiennes ayant un impact sur votre honneur (un multiplicateur de x1,5 s'applique à toutes les valeurs lors du chapitre 6).

ÉVÈNEMENTS DE MISSION

CHAPITRE	MISSION	ACTION	POINTS
1	**Mais qui est donc Leviticus Cornwall ?**	Tuer le personnel du train	-5
		Ne pas rattraper Lenny	-20
2	**La bonne société, façon Valentine**	Récupérer le cheval échappé	+10
		Ramener le cheval échappé en le calmant et en le guidant	+10
		Ramener le cheval échappé en le tirant avec le lasso	+5
		Provoquer le cocher après avoir ramené le cheval échappé	-10
		Empêcher la chute du témoin	+10
		Abandonner le témoin à son sort	-5
		Épargner le témoin après l'avoir sauvé de la chute	+10
		Tuer le témoin après l'avoir sauvé de la chute	-10
		Conserver le cheval volé à l'issue de la mission	-5
		Ramener le cheval volé à l'issue de la mission	+10
	Nous nous aimions, autrefois II	Accepter de venir en aide à Jamie	+10
3	**Évolution d'un amour sincère I**	Vendre le cadeau plutôt que de l'apporter à Penelope	-5
	Adieu Sodome, bonjour Gomorrhe	Choisir d'ouvrir les coffres en trouvant la combinaison	+5
		Choisir d'ouvrir les coffres en utilisant de la dynamite	-5
4	**Paternité et autres rêves**	Aider Mary à récupérer l'héritage familial	+10
		Récupérer la broche en payant	+5
	Tous frères et sœurs	Ramener le crucifix de sœur Calderon	+20
6	**Une rage sans limites**	Accepter d'aider Pluie-Battante	+10
		Refuser d'aider Pluie-Battante	-10
	Petit guide de l'archéologue en herbe	Accepter d'aider Monroe	+20
		Refuser d'aider Monroe	-20
		Tuer les soldats quand vous récupérez les objets sacrés	-5
	Mme Sadie Adler, veuve	Accepter d'aider Sadie	+20
	Mme Sadie Adler, veuve	Refuser d'aider Sadie	-20
	Ne cherche pas l'absolution I	Aider Archie	+10
	Ne cherche pas l'absolution II	Sauver Edith	+10
	Des anges et des hommes	Faire une donation	+20
	Évolution d'un amour sincère IV	Escorter Beau et Penelope dans le train	+10
		Refuser le paiement de Penelope	+10
	L'honneur des voleurs	Tuer les conducteurs du chariot	-5
	Red Dead Redemption	Protéger John au lieu d'aller chercher l'argent	Gain d'un niveau
		Aller chercher l'argent au lieu d'aider John	Perte d'un niveau
Épilogue 1	**Propriétaire des terres**	Donner de l'argent aux intrus	+5
Épilogue 2	**Le venin de l'Amérique**	Choisir de ne pas pendre Cleet	+5
-	**Chasse à la prime – toutes les missions**	Ramener la cible d'un contrat	+5
-	**Chasse à la prime – Mark Johnson**	Autoriser la cible du contrat à faire ses adieux	+1
	Récupération de dettes – Algie Davison	Tuer le fils d'Algie	-5
-	**Récupération de dettes – J. John Weathers**	Effacer la dette	+10
		Récupérer la dette	-5
-	**Récupération de dettes – Arthur Londonderry**	Donner de l'argent à la famille	+20
-	**Cambriolage – Willard's Rest**	Montrer à la veuve comment chasser et se servir d'une arme	+20, puis +10
-	**Mission d'inconnu – Ces liens qui nous unissent**	Donner les médicaments aux forçats	+10

ACTIONS QUOTIDIENNES

ACTION	POINTS
Faire une donation dans la cagnotte du camp	+10
Désarmer un adversaire lors d'un duel	+10
Se rendre à un officier de police et purger sa peine de prison	+5
Tuer des rats en ville ou effectuer une corvée dans le camp	+5
Payer une prime placée sur votre tête	+5
Regarder un animal succomber à ses blessures	-1
Effrayer un civil en tirant près de lui	-1
Voler un cheval attaché à un poteau	-1
Assommer un civil et le détrousser	-1
Piétiner un innocent avec votre cheval	-1
Intimider ou rouer de coups un civil lors d'un cambriolage	-5
Tuer un animal domestique comme un chien, une vache ou un cochon	-5
Profaner certaines tombes en tirant ou en utilisant des explosifs	-10
Braquer un commerçant et vider sa caisse ou son coffre	-20
Provoquer ou intimider un citoyen	Pénalité croissante*
Laisser son cheval agoniser sans lui venir en aide	Pénalité croissante*
Tuer un animal et quitter les lieux sans le dépecer	Pénalité croissante*
Tuer un civil ou un représentant de la loi (sauf quand vous êtes recherché ou en mission)	Pénalité croissante*

* Vous recevez des pénalités de plus en plus importantes si vous exécutez ces actions de façon répétée.

LES DÉFIS

Les défis sont des séries d'épreuves que vous êtes libre de relever à votre rythme en vue de débloquer diverses récompenses. Il existe neuf catégories qui comptent dix défis chacune. Au sein d'une catégorie donnée, chaque nouvel objectif devient disponible une fois que vous avez rempli le précédent.

Deux types de récompenses sortent du lot : les accessoires renforcés d'une part, et les segments de jauge supplémentaires pour vos attributs d'autre part.

ACCESSOIRES RENFORCÉS

Chaque catégorie de défis vous permet d'obtenir un ensemble éponyme composé d'une cartouchière, d'une ceinture holster, d'un holster, et d'un holster côté main faible. Ces accessoires octroient chacun un bonus supérieur à ceux des pièces vendues par les armuriers. Vous devez les acheter chez un trappeur une fois que vous les avez débloqués. Notez qu'il n'existe pas de différence autre qu'esthétique entre les différents ensembles renforcés.

★ ★ ★

SEGMENTS DE JAUGE

Comme le montre le tableau ci-contre, trois catégories de défis spécifiques sont associées à chaque attribut principal. Lorsque vous complétez une série de défis, l'attribut correspondant gagne un niveau et sa jauge augmente d'un segment. Si vous remplissez tous les défis des trois catégories qui lui sont associées, l'attribut voit sa jauge s'allonger d'un second segment. Notez que vous devez récupérer chez le trappeur tous les accessoires des catégories concernées pour effectivement débloquer ces segments bonus.

★ ★ ★

LA TENUE DE LÉGENDE DE L'EST

Une fois que vous avez relevé tous les défis des neuf catégories, vous recevez en récompense la tenue de légende de l'Est. Ce vêtement offre plusieurs bonus importants :

- ★ **Noyaux** : Réduit de 10% la vitesse à laquelle les noyaux d'attribut se vident (y compris ceux du cheval)
- ★ **Dégâts** : Réduit de 10% le montant des dégâts de mêlée que vous subissez
- ★ **Sang-froid** : Réduit de 10% la vitesse à laquelle se vide la jauge de Sang-froid pendant trois secondes
- ★ **Œil de lynx** : Prolonge de 10% la durée maximale d'activation de l'œil de lynx
- ★ **XP d'attribut** : Augmente de 10% la quantité d'expérience obtenue pour les attributs
- ★ **Cheval** : Réduit de 10% les dégâts que vous subissez à cheval
- ★ **Butin** : Augmente de 10% les sommes d'argent obtenue en par le biais de la fouille
- ★ **Armes** : Ralentit de 10% la dégradation de toutes les armes

BONUS OCTROYÉS PAR LES ACCESSOIRES

ACCESSOIRE	VERSION AMÉLIORÉE (ARMURIERS)	VERSION RENFORCÉE (TRAPPEUR)
Cartouchière	Quantité maximale de munitions pour les armes longues : +50%	Quantité maximale de munitions pour les armes longues : +100%
Ceinture holster	Quantité maximale de munitions pour les armes de poing : +50%	Quantité maximale de munitions pour les armes de poing : +100%
Holster	Vitesse de détérioration des armes : -10%	Vitesse de détérioration des armes : -20% (cumulatif)
Holster (main faible)	–	Vitesse de détérioration des armes : -10% (cumulatif)

OBTENTION DES SEGMENTS D'ATTRIBUT BONUS

ATTRIBUT	CATÉGORIES ASSOCIÉES	1ER SEGMENT BONUS	2ND SEGMENT BONUS
Santé	• Cavalier • Fin tireur • Expert en armement	Réussir les dix défis d'une catégorie et obtenir l'ensemble correspondant	Réussir les dix défis des trois catégories et obtenir les ensembles correspondants
Énergie	• Brigand • Parieur • Grand chasseur	Réussir les dix défis d'une catégorie et obtenir l'ensemble correspondant	Réussir les dix défis des trois catégories et obtenir les ensembles correspondants
Sang-froid	• Explorateur • Herboriste • Expert en survie	Réussir les dix défis d'une catégorie et obtenir l'ensemble correspondant	Réussir les dix défis des trois catégories et obtenir les ensembles correspondants

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ LISTE DES DÉFIS ★

DÉFIS DE BRIGAND

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Braquez cinq citadins	Cartouchière de brigand
2		Braquez deux diligences sur les routes ou terminez deux missions d'attaque de diligence	25 XP de Sang-froid, 5$
3		Braquez la caisse de quatre magasins en une journée	Holster de brigand
4		Braquez trois diligences en une journée	50 XP de Sang-froid, 10$
5		Accumulez 250 dollars de prime sur votre tête dans un même État	50 XP de Sang-froid, 10$
6		Volez cinq chevaux et vendez-les au recéleur de Clemens Cove	100 XP de Sang-froid, 15$
7		Volez 50 dollars (en liquide ou en objets de valeur) aux citadins et aux voyageurs	Holster de brigand (main faible)
8		Volez sept chariots et vendez-les au recéleur d'Emerald Ranch	100 XP de Sang-froid, 15$
9		Ligotez quelqu'un et abandonnez-le sur une voie ferrée trois fois	150 XP de Sang-froid, 20$
10		Effectuez cinq attaques de train sans mourir ni être pris par les autorités	Ceinture holster de brigand

DÉFIS D'EXPLORATEUR*

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	Holster d'explorateur
2		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	25 XP d'énergie, 5$
3		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	Cartouchière d'explorateur
4		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	50 XP d'énergie, 10$
5		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	50 XP d'énergie, 10$
6		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	100 XP d'énergie, 15$
7		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	Ceinture holster d'explorateur
8		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	100 XP d'énergie, 15$
9		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	150 XP d'énergie, 20$
10		Trouvez une carte au trésor ou un trésor	Holster d'explorateur (main faible)

*Référez-vous à la page 196 pour en savoir plus sur la chasse aux trésors.

DÉFIS DE PARIEUR*

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Gagnez cinq mains au poker	Holster de parieur
2		Au blackjack, doublez et gagnez la main cinq fois	25 XP de Sang-froid, 5$
3		Remportez trois manches de jeu du couteau	Cartouchière de parieur
4		Ruinez un adversaire au poker à la gare de Flatneck, à Saint Denis et à Valentine	50 XP de Sang-froid, 10$
5		Gagnez trois parties de dominos sans utiliser la pioche contre un ou deux adversaires	50 XP de Sang-froid, 10$
6		Gagnez contre la banque au blackjack à Rhodes et Van Horn	100 XP de Sang-froid, 15$
7		Gagnez une partie de jeu du couteau à Strawberry, Valentine et Van Horn	Ceinture holster de parieur
8		Gagnez trois mains de blackjack en ayant tiré au moins trois cartes	100 XP de Sang-froid, 15$
9		Remportez trois parties de dominos d'affilée	150 XP de Sang-froid, 20$
10		Gagnez trois mains de poker d'affilée	Holster de parieur (main faible)

*Voir la page 220 pour plus d'informations sur les jeux d'argent.

DÉFIS D'HERBORISTE*

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Ramassez six plants de millefeuille	Holster d'herboriste (main faible)
2		Ramassez et mangez chacune des quatre espèces de fruits rouges	25 XP de santé, 5$
3		Fabriquez sept objets avec de la sauge comme ingrédient	Ceinture holster d'herboriste
4		Ramassez cinq champignons et donnez-les à manger à votre cheval	50 XP de santé, 10$
5		Fabriquez neuf objets avec du tabac indien comme ingrédient	50 XP de santé, 10$
6		Cueillez 15 variétés de plantes différentes	100 XP de santé, 15$
7		Fabriquez et utilisez cinq fortifiants miracles spéciaux	Holster d'herboriste
8		Utilisez du laurier-rose pour fabriquer six armes empoisonnées	100 XP de santé, 15$
9		Cueillez une plante de chaque variété	150 XP de santé, 20$
10		Cuisinez et assaisonnez les 11 types de viande	Cartouchière d'herboriste

*Voir page 320 pour plus de détails sur l'artisanat.

DÉFIS DE CAVALIER

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		À cheval, tuez cinq lapins	Ceinture holster de cavalier
2		Sautez à cheval par-dessus trois obstacles en 15 secondes	25 XP d'énergie, 5$
3		Chevauchez de Valentine jusqu'à Rhodes en moins de cinq minutes	Holster de cavalier
4		À cheval, traînez une victime sur 1000 mètres avec le lasso	50 XP d'énergie, 10$
5		À cheval, piétinez cinq animaux	50 XP d'énergie, 10$
6		Chevauchez de Strawberry jusqu'à Saint Denis en moins de neuf minutes sans jamais toucher l'eau	100 XP d'énergie, 15$
7		À cheval, abattez sept ennemis sans mettre pied à terre	Cartouchière de cavalier
8		À cheval, tuez neuf prédateurs	100 XP d'énergie, 15$
9		Chevauchez de Van Horn jusqu'à Blackwater en moins de 17 minutes sans jamais toucher l'eau	150 XP d'énergie, 20$
10		Capturez un cheval sauvage de chaque race (voir page 134)	Holster de cavalier (main faible)

DÉFIS DE GRAND CHASSEUR*

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Dépecez trois cerfs	Holster de grand chasseur (main faible)
2		Récupérez trois peaux de lapin en parfait état	25 XP de santé, 5$
3		Suivez la piste de 10 animaux d'espèces différentes à l'aide de vos jumelles	Cartouchière de grand chasseur
4		Tuez cinq animaux proprement après les avoir appelés	50 XP de santé, 10$
5		Dépecez trois ours noirs ou des grizzlies	50 XP de santé, 10$
6		Tuez cinq couguars avec votre arc et dépecez-les	100 XP de santé, 15$
7		Utilisez un appât pour attirer un prédateur et un herbivore, et tuez-les	Ceinture holster de grand chasseur
8		Attrapez trois poissons sans utiliser de canne à pêche	100 XP de santé, 15$
9		Attrapez un opossum en train de faire le mort	150 XP de santé, 20$
10		Trouvez la panthère légendaire « Giaguaro » et abattez-la	Holster de grand chasseur

*Voir page 146 pour plus de détails sur la chasse.

DÉFIS DE FIN TIREUR

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Tuez trois oiseaux en vol	Cartouchière de fin tireur
2		Tuez deux espèces différentes d'animaux en une même session de Sang-froid	25 XP de Sang-froid, 5$
3		Tuez cinq oiseaux en vol quand vous êtes sur un train en mouvement	Holster de fin tireur
4		Tuez un ennemi à plus de 25 mètres de distance avec un tomahawk	50 XP de Sang-froid, 10$
5		Tuez six animaux sans changer d'arme ni la recharger	50 XP de Sang-froid, 10$
6		Tuez une personne depuis une distance d'au moins 200 mètres avec un long fusil à lunette	100 XP de Sang-froid, 15$
7		Effectuez sept tirs en pleine tête d'affilée	Holster de fin tireur (main faible)
8		Désarmez trois ennemis sans recharger ni changer d'arme	100 XP de Sang-froid, 15$
9		Tirez dans le chapeau de trois personnes en une même session de Sang-froid	150 XP de Sang-froid, 20$
10		Tuez trois oiseaux en vol avec trois tirs consécutifs d'un long fusil à lunette	Ceinture holster de fin tireur

DÉFIS D'EXPERT EN SURVIE*

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Pêchez trois crapets arlequin	Ceinture holster d'expert en survie
2		Apportez cinq carcasses à Pearson ou au trappeur	25 XP d'énergie, 5$
3		Tuez cinq animaux avec un fusil à petit gibier	Holster d'expert en survie (main faible)
4		Fabriquez ces différents types de flèche : explosive, enflammée, améliorée, empoisonnée et à petit gibier	50 XP d'énergie, 10$
5		Dans le bayou, pêchez un poisson depuis un bateau à vapeur et depuis la voie ferrée	50 XP d'énergie, 10$
6		Tuez cinq animaux en train de dévorer un cadavre	100 XP d'énergie, 15$
7		Tuez huit petits animaux d'affilée avec des flèches à petit gibier	Cartouchière d'expert en survie
8		Fabriquez un tomahawk de précision, un tomahawk amélioré, de la dynamite instable et une bouteille incendiaire instable	100 XP d'énergie, 15$
9		Pêchez un poisson qui pèse au moins 8,5 kg	150 XP d'énergie, 20$
10		Pêchez un poisson de chaque espèce	Holster d'expert en survie

*Voir pages 146 et 163 pour plus de détails sur la chasse et la pêche.

DÉFIS D'EXPERT EN ARMEMENT

RANG	ICONE	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
1		Tuez trois ennemis au couteau	Holster d'expert en armement
2		Tuez trois ennemis en 10 secondes uniquement avec des couteaux de lancer	25 XP de santé, 5$
3		Tuez trois oiseaux de proie uniquement avec des tomahawks	Ceinture holster d'expert en armement
4		Tuez 10 ennemis à l'aide d'un fusil à pompe chargé avec des balles que vous avez fabriquées	50 XP de santé, 10$
5		Tuez cinq ennemis à cheval avec un seul lancer de couteau pour chacun	50 XP de santé, 10$
6		Tuez quatre ennemis simultanément avec un seul bâton de dynamite	100 XP de santé, 15$
7		Tuez quatre ennemis d'affilée, en lançant et récupérant le même tomahawk	Holster d'expert en armement (main faible)
8		Tuez 15 ennemis avec une arme de poing à canon long	100 XP de santé, 15$
9		Tuez neuf ennemis par derrière et avec l'arc sans vous faire repérer	150 XP de santé, 20$
10		Tuez un grizzly en n'utilisant que des couteaux de lancer et sans subir de dégâts	Cartouchière d'expert en armement

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES FORCES DE L'ORDRE

En tant que hors-la-loi, vous serez régulièrement impliqué dans des activités qui ne manqueront pas d'attirer l'attention de la police. Cette section examine tous les mécanismes inhérents au système de recherche et à vos interactions avec les forces de l'ordre.

LE SYSTÈME DE RECHERCHE

Le diagramme ci-contre montre tous les scénarios qui peuvent se produire lorsque vous enfreignez la loi, chacun de vos crimes étant susceptible d'entraîner l'intervention des forces de l'ordre.

En règle générale, s'opposer frontalement aux agents de police s'avère assez peu fructueux : chaque nouvelle victime que vous faites aggrave votre situation vis-à-vis de la loi, ce qui conduit à l'arrivée de nouveaux renforts – à terme, vous risquez d'être rapidement submergé par le nombre de vos adversaires. Dans la plupart des cas, la prudence recommande donc de disparaître ou de faire profil bas.

En outre, une prime est placée sur votre tête chaque fois qu'un crime vous est reproché. Tant que vous ne l'avez pas payée, vous êtes recherché en tant que malfaiteur dans l'État correspondant. Les primes s'additionnent entre elles si vous multipliez les délits avérés. Leur montant est plafonné à 300$ lors du chapitre 2, 500$ lors du chapitre 3, puis 1 500$ à l'issue de la mission « Sodome ? Retour à Gomorrhe » à la fin du même chapitre.

LES RENFORTS

Si vous leur résistez lors d'une phase de poursuite active, les hommes de loi reçoivent des renforts qui arrivent par vagues successives. À mesure que vous tuez des agents et que la prime sur votre tête augmente, la résistance s'intensifie. Voici les forces qui peuvent être déployées contre vous selon la ville dans laquelle se déroule un tel scénario.

- ★ **Rhodes :** Des réservistes et des civils se joignent régulièrement à la mêlée pendant que vous affrontez les forces de l'ordre.
- ★ **Strawberry :** Des réservistes et des civils se joignent régulièrement à la mêlée pendant que vous affrontez les forces de l'ordre.
- ★ **Valentine :** Des réservistes et des civils se joignent régulièrement à la mêlée pendant que vous affrontez les forces de l'ordre.
- ★ **Cumberland Forest :** Des chiens, dont le nombre varie selon la gravité du crime commis, sont envoyés à vos trousses.
- ★ **Scarlett Meadows :** Des chiens, dont le nombre varie selon la gravité du crime commis, sont envoyés à vos trousses.
- ★ **Annesburg :** Des marshals arrivent à cheval une fois que votre prime a atteint un montant élevé.
- ★ **Blackwater :** Des marshals arrivent à cheval une fois que votre prime atteint un montant élevé.
- ★ **Saint Denis :** Des marshals arrivent à cheval une fois que votre prime a atteint un montant élevé.
- ★ **Tumbleweed :** Des marshals arrivent à cheval une fois que votre prime a atteint un montant élevé.

LE SYSTÈME DE RECHERCHE

Vous êtes inconnu des forces de l'ordre.

Vous commettez un crime.

Quelqu'un est témoin de la scène (👁) et s'approche pour essayer d'identifier le coupable. Si vous avez disparu entre-temps, le témoin part dénoncer le crime à la police sans savoir qui en est le responsable (👁).

Vous êtes pris en flagrant délit par un témoin (👁), qui s'éloigne aussitôt dans le but de transmettre votre signalement à la police.

Si personne n'assiste à la scène, les forces de l'ordre n'ont normalement pas connaissance du crime, qui reste impuni.

Vous n'êtes pas identifié par le témoin, et vous n'êtes pas surpris par la police quand elle se rend sur la scène du crime.

Pas de prime, pas de pénalité.

Vous interceptez le témoin, et vous l'empêchez de dénoncer le crime (en le menaçant ou en le frappant).

Le témoin parvient à quitter les lieux et donne l'alerte. Vous êtes immédiatement recherché par les autorités et une prime, dont le montant dépend de la gravité de votre infraction, est placée sur votre tête. Si vous commettez d'autres délits dans la foulée, la prime est recalculée en conséquence. La valeur de la prime en cours s'affiche quand vous arrivez dans une nouvelle zone ou quand vous appuyez sur ✪.

Les forces de l'ordre arrivent sur les lieux.

Vous prenez la fuite ou vous engagez le combat.

Vous n'opposez aucune résistance et vous êtes tancé verbalement ou arrêté (seulement possible pour les crimes mineurs).

Vous êtes emprisonné dans la prison la plus proche.

Vous purgez votre peine jusqu'au bout et la prime est effacée.

Vous êtes secouru par la bande.

Phase 1 : Poursuite active. Les agents de police tentent de vous arrêter en faisant usage de la force. Un large périmètre rouge apparaît sur le radar autour de vous. Le cercle reste centré sur votre position tant que vous vous trouvez dans le champ de vision (et donc dans la ligne de tir) d'au moins un des agents. Dès qu'ils vous perdent de vue, le cercle se fige autour de votre dernière position connue.

Si vous parvenez à sortir du cercle et à rester invisible, l'alerte sera levée une fois la jauge de recherche entièrement vidée ; si par contre vous êtes surpris entre-temps, la procédure se réinitialise. Notez que vous devrez faire face à des vagues successives d'assaillants si vous livrez bataille aux forces de l'ordre (voir « Les renforts »).

Phase 2 : Recherche passive. Au terme de la période de poursuite active, les autorités ne vous cherchent plus activement mais restent à l'affût, renforçant leur présence à la fois dans les villes et sur les routes.

Si vous avez commis un crime majeur, des chasseurs de prime partent à vos trousses après un délai de 12 heures – ils sont susceptibles de vous attaquer à l'improviste quand vous êtes dans la nature. Si vous avez multiplié les exactions, les villes peuvent être placées en état d'urgence pendant une durée de 350 minutes sur l'horloge du jeu (voir « Niveau de recherche & état d'urgence » sur la page suivante).

Notez que le fait de franchir la frontière de l'État dans lequel vous êtes recherché interrompt sur-le-champ une poursuite active, mais ne met pas fin à la phase de recherche passive.

Vous payez la prime mise sur votre tête en vous rendant dans un bureau de poste. À ce stade, vous en êtes quitte avec la justice dans l'État concerné (chaque territoire disposant de ses propres prérogatives en matière de maintien de l'ordre).

Vous êtes de nouveau inconnu des forces de l'ordre.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

AUTRES MÉCANISMES

Deux autres mécanismes cachés jouent un rôle important lorsque vous vous engagez dans une guerre de tranchées avec la police :

★ **Score de recherche :** Le jeu comptabilise le nombre de victimes que vous faites dans le cadre d'une même poursuite active. Plus ce nombre augmente, et plus les forces déployées contre vous sont importantes ; ce score est remis à zéro quand la phase de poursuite active cesse.

★ **Niveau de recherche :** Le montant de votre prime est associé à un certain niveau de recherche, qui détermine la façon dont les autorités locales réagissent à vos crimes lors de la phase de recherche passive – une tuerie de masse entraînant par exemple l'instauration de l'état d'urgence dans la ville concernée.

NIVEAUX DE RECHERCHE

NIVEAU	PALIER DE PRIME
1	0$
2	50$
3	150$
4	250$
5	1 000$

NIVEAU DE RECHERCHE & ÉTAT D'URGENCE

Le fait de commettre une douzaine de crimes majeurs en l'espace de 60 minutes (ou de perpétrer plusieurs meurtres d'affilée) suffit à porter le niveau de recherche à son plus haut. En réaction, les autorités placent en état d'alerte le secteur qui a été le théâtre de vos méfaits, le périmètre en question étant dessiné en rouge sur la carte. Cet évènement a deux conséquences importantes : d'une part, l'accès aux boutiques et à certaines activités vous est interdit dans la zone concernée ; d'autre part, les hommes de loi renforcent leur présence en déployant des patrouilles supplémentaires, mais surtout ils lancent une poursuite active dès qu'ils posent les yeux sur vous. À moins que vous ne mourriez ou payiez votre prime entre-temps, l'état d'urgence est levé au bout de 350 minutes.

Au niveau 1 de recherche, une ligne rouge apparaît sur la carte autour de la ville et de l'État dans lesquels se sont déroulés les faits. La présence policière se renforce de plus en plus dans le secteur concerné quand vous passez aux niveaux 2 et 3.

Au niveau 4 de recherche, l'état d'urgence est décrété dans la ville concernée et ses alentours, sur un espace qui correspond au district local. La zone en question apparaît en rouge. Pendant l'état d'urgence, les hommes de loi bénéficient d'un champ de vision élargi, et des soldats supplémentaires patrouillent en ville.

Notez que le Fort Wallace et le pénitencier de Sisika sont soumis à un état d'urgence permanent, la ville de Blackwater étant quant à elle en état d'alerte jusqu'à l'épilogue du jeu. Par ailleurs, des états d'urgence (d'une durée plus longue que la normale et pouvant couvrir un très vaste territoire) sont automatiquement décrétés à l'issue des missions principales suivantes : « Les brebis et les boucs », « Sodome ? Retour à Gomorrhe », « Heureux les simples d'esprit » et « Un village pittoresque ».

ÉCHELLE DES CRIMES

Les crimes se classent en trois catégories, selon leur degré de gravité (bas, moyen ou haut). Plus un crime est grave, plus la prime correspondante est élevée. Lorsque vous avez commis un délit mineur, vous pouvez essayer d'apaiser la situation au moment où vous êtes confronté par les hommes de loi ; si vous les provoquez lors du dialogue interactif, les charges qui pèsent contre vous s'aggravent – et vous avez le choix entre prendre la fuite ou passer par la case prison.

DÉCÈS

Lorsque vous n'êtes pas engagé dans une mission, vous écopez en cas de décès d'une pénalité financière, dont le montant correspond à un certain pourcentage de vos économies personnelles.

Comme le montre le tableau suivant, le pourcentage augmente de façon importante si vous mourez à plusieurs reprises au cours de la même heure (sur l'horloge du jeu). Le taux de prélèvement peut ainsi monter jusqu'à 20% si vous mourez six fois ou plus d'affilée...

Ce système vous encourage par conséquent à choisir vos combats avec soin : vous devriez par exemple y réfléchir à deux fois avant de vous engager dans une bataille risquée avec les forces de l'ordre, des échecs répétés entraînant de lourdes sanctions financières.

PÉNALITÉS FINANCIÈRES EN CAS DE DÉCÈS

MORTS EN 1 HEURE	ARGENT PERDU
1ère	5%
2nde	7%
3ème	10%
4ème	13%
5ème	15%
6ème et suivantes	20%

Voici quelques exemples qui illustrent la façon dont s'applique la pénalité en cas de décès successifs :

★ Vous mourez à la minute 1, et perdez 5% de votre argent.

★ Vous mourez à la minute 30 et perdez 7% de votre argent.

★ Vous mourez à la minute 45 et perdez 10% de votre argent.

★ Vous mourez à la minute 110 et perdez 5% de votre argent, puisque plus d'une heure (65 minutes exactement) s'est écoulée depuis votre mort précédente.

La quantité d'argent qui peut vous être retirée suite à un décès est plafonnée :

★ Vous ne pouvez pas perdre plus de 20% de vos économies ou plus de 150$ – la valeur la plus basse étant retenue.

★ Vous ne payez rien si vous possédez 10$ ou moins.

★ Vous ne recevez aucune pénalité si vous mourez pendant une mission.

CRIME : VALEUR DES PRIMES

CRIME	GRAVITÉ	PRIME
Cruauté envers les animaux	Basse (moyenne si la cible meurt)	5$
Incendie criminel	Basse (dans la nature) / moyenne (en ville)	5$
Attaque	Haute	5$
Attaque de banque	Haute	25$
Triche	Basse	5$
Trouble à l'ordre public	Basse	5 à 10$
Intimidation	Moyenne	5$
Évasion de prison	Haute	25$
Enlèvement	Haute	10$ (15$ pour les hommes de loi)
Pillage	Basse	5$
Meurtre	Haute	15$ (20$ pour les hommes de loi)
Braquage	Moyenne	5 à 10$
Vol de bétail	Basse	5$
Vol	Basse / moyenne pour le vol de chevaux	5$ (10$ pour vol de chevaux)
Braquage de train	Haute	50$
Effraction	Basse	5$
Vandalisme	Basse	5$
Violence sans armes	Basse (en ville) / moyenne (dans la nature)	5$

SE RENDRE & PRENDRE LA FUITE

Dans la mesure où le combat peut rapidement prendre des proportions incontrôlables (surtout dans les villes où les renforts arrivent sans arrêt), la meilleure stratégie consiste bien souvent à éviter les conflits avec les forces de l'ordre.

Si vous n'avez commis qu'un crime mineur, vous avez la possibilité de désamorcer la situation en rengainant immédiatement votre arme. Choisissez de « calmer le jeu » lorsque la police vient vous demander des comptes ; l'incident sera considéré comme clos pour peu que vous obtempériez quand il est vous est demandé de circuler. Si le délit était suffisamment grave pour que vous soyez mis en joue par les forces de l'ordre, vous pouvez décider de vous laisser conduire en prison en levant les mains en l'air (appuyez pour cela sur Ⓐ/Ⓨ).

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas vous rendre, il vous reste la possibilité de prendre la fuite, les forces de l'ordre engageant alors une poursuite active :

★ Votre priorité lors d'une phase de poursuite active est de sortir du champ de vision des hommes de loi, par exemple en filant dans une ruelle ou derrière le mur d'un bâtiment. Les possibilités sont plus réduites quand vous vous trouvez hors des villes, mais il est tout à fait possible de tromper la vigilance de ses poursuivants en se cachant dans des buissons ou en profitant du relief.

★ Une fois qu'ils vous ont perdu de vue, vos poursuivants concentrent leurs recherches autour de votre dernière position connue. Profitez-en pour sortir incognito du périmètre représenté sur votre carte ; si vous restez invisible jusqu'à ce que la jauge de recherche soit entièrement vide, l'alerte est levée pour de bon. Si vous êtes surpris entre-temps, la procédure se réinitialise et la poursuite reprend.

★ Si les policiers envoient des chiens à vos trousses, vous ne pouvez pas espérer leur échapper en vous cachant. La meilleure solution dans ce cas de figure est de prendre la fuite à cheval, en vous tenant prêt à abattre depuis votre monture d'éventuels poursuivants un peu trop collants.

★ Lorsque vous fuyez à cheval, une tactique payante est de quitter les routes principales pour se rendre sur des terrains plus accidentés – chevaucher dans les taillis ou entre les arbres, traverser des ruisseaux à gué ou sauter par-dessus des barrières sont autant de moyens de semer ses poursuivants.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES BRAQUAGES

★ ATTAQUES DE DILIGENCE ★

À partir du moment où vous avez terminé la mission « Des amis interlopes » lors du chapitre 3, vous pouvez partir à l'assaut de diligences spéciales transportant un précieux chargement, grâce aux informations qui vous sont fournies par deux employés des bureaux de poste. Notez également que vous avez la possibilité, à l'issue de la mission « Une alliance à l'américaine » du chapitre 2, de vendre n'importe quel chariot que vous volez au recéleur d'Emerald Ranch. Les six missions d'attaques de diligence se déroulent toutes selon un scénario similaire :

- ★ Vous devez d'abord obtenir un tuyau en vous adressant à l'un des deux employés « démoralisés » qui travaillent dans les bureaux de poste de Strawberry et Rhodes, chacun pouvant vous indiquer les coordonnées de jusqu'à trois diligences.
- ★ Une fois que vous avez acheté une information, ouvrez la sacoche et lisez la note correspondante afin de connaître les détails de la mission et faire apparaître sur la carte le lieu de l'embuscade.

HECTOR N°1 (STRAWBERRY) – Après avoir acheté l'information à Hector dans le bureau de poste de Strawberry, rendez-vous dans la zone en surbrillance au nord-ouest de Blackwater et attendez l'arrivée de la diligence. Le butin est défendu par six hommes dont deux à cheval. Vous pouvez réduire le nombre de vos adversaires potentiels en rusant : alors que vous avez rangé vos armes, appelez le cocher et induisez-le en erreur en sélectionnant l'option correspondante. Une fois les cavaliers partis, débarrassez-vous des quatre individus restants, puis fouillez le coffre à l'arrière de la diligence (tirez sur le verrou ou ouvrez-le à l'aide d'un passe-partout).

HECTOR N°2 (STRAWBERRY) – Rendez-vous sur le pont ferroviaire au nord-est de Strawberry conformément aux instructions d'Hector. Vous pouvez mener l'assaut de plusieurs façons différentes, mais une stratégie efficace consiste à lancer une attaque surprise après avoir arrêté la diligence en interpelant le conducteur via l'option de dialogue correspondante – débarrassez-vous ensuite des gardes un à un, en faisant du cocher votre cible prioritaire. Lorsque la voie est libre, emparez-vous de l'argent contenu dans le coffre à l'arrière du chariot.

HECTOR N°3 (STRAWBERRY) – Hector vous fournit des informations sur une diligence blindée qui se dirige vers Strawberry ; notez que vous aurez besoin de dynamite pour mener cette mission à bien. Rendez-vous sur le lieu de l'embuscade à l'ouest de la ville, et lancez l'assaut dès l'arrivée du chariot (le conducteur refusera de s'arrêter quoi que vous lui disiez). Une approche originale consiste à placer de la dynamite sur la route (R2/RT), avant de la faire exploser d'une balle de pistolet au moment où le chariot passe dessus. Une fois que vous avez éliminé tous les gardes, faites sauter les portes de la diligence et emparez-vous de sa cargaison.

ALDEN N°1 (RHODES) – Parlez à Alden dans le bureau de poste de Rhodes et achetez-lui son information. Examinez ensuite la note qui apparaît dans votre sacoche pour révéler l'emplacement de l'embuscade au nord de la ville. Attendez dans la zone en surbrillance l'arrivée de la diligence, qui est gardée par quatre individus. Appelez le conducteur et induisez-le en erreur via l'option correspondante pour le faire s'arrêter : quand l'un des gardes descend inspecter le chariot, lancez l'assaut depuis l'arrière du convoi – vous ne ferez qu'une bouchée des ennemis si vous déclenchez immédiatement une séquence de Sang-froid. Une fois la voie libre, prenez les commandes de la diligence et conduisez-la (prudemment) jusqu'au recéleur à Emerald Ranch. Si la police vous cherche des ennuis sur le trajet, affrontez-les après vous être éloigné du chariot pour ne pas endommager la cargaison.

ALDEN N°2 (RHODES) – Rendez-vous dans la zone en surbrillance au sud de Rhodes conformément aux instructions de la note. La diligence que vous visez transporte un seul homme à l'avant et un passager à l'intérieur. Arrêtez-la d'une manière ou d'une autre, puis plaquez au sol le passager quand il essaie de s'enfuir. Après l'avoir interrogé, fouillez le coffre caché sous le chariot puis quittez les lieux.

ALDEN N°3 (RHODES) – Lors de cette mission, vous devez braquer un convoi de deux chariots escortés par plusieurs gardes, au moment où il s'apprête à passer sous le pont de chemin de fer au nord de la ville. Une stratégie efficace est de lancer un assaut à distance à l'aide d'un fusil à lunette : arrêtez d'abord le convoi en tirant sur les conducteurs du véhicule de tête, puis éliminez les cavaliers tandis qu'ils viennent vers vous, avant de vous occuper des gardes restants. Une fois que vous avez fait place nette, il ne vous reste qu'à piller les deux diligences.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ CAMBRIOLAGES ★

À une exception près, toutes les missions de cambriolage sont accessibles dès le chapitre 2. Le principe en est simple : vous devez vous introduire (si possible discrètement) dans un bâtiment en vue de vous emparer du butin caché à l'intérieur. La plupart des lieux concernés font l'objet de petits scénarios originaux, qui se déroulent parfois en plusieurs épisodes (nécessitant autant de visites), et dont vous ne pourrez pleinement profiter qu'en faisant profil bas.

FERME PORCINE ABERDEEN – La ferme que vous devez « visiter » se trouve au sud-est d'Emerald Ranch. Son principal trésor (quelques liasses de billet cachées dans un coffre) vous tend les bras : suivez simplement le chemin dessiné sur l'image et vous pourrez vous en emparer sans rencontrer un seul obstacle. Vous avez ensuite l'occasion de récupérer un second butin en abusant de l'hospitalité des fermiers. Le couple vous propose d'abord de partager un repas avec eux, en commençant par un tord-boyaux. Si vous refusez cette première invitation et revenez ultérieurement, la femme vous demandera de goûter un de ses plats. Acceptez une de ces offres, puis revenez dans la maison à l'issue de la scène ; examinez alors le portrait accroché en face de la porte d'entrée, puis fouillez le reste de la demeure si vous le souhaitez.

CATFISH JACKSONS – Cette maison, située au sud du manoir Braithwaite, est occupée par un père et son fils. Notez qu'elle sert également de théâtre à une mission de recouvrement de dettes (voir page 194). Vous y trouverez des objets précieux (entreposés dans la chambre du jeune homme et dans un coffre dissimulé dans le vide sanitaire), ainsi qu'un fusil à double canon accroché au-dessus de la cheminée ; le fils vous révèlera sous la menace l'endroit où est caché le butin, dans sa chambre. Quatre scènes distinctes se déroulent dans ce lieu au fil du temps. Lors de votre premier passage, vous entendez une dispute depuis l'extérieur. La seconde fois, vous découvrez le père inconscient sur le porche de la maison, tandis que le garçon lit dans sa chambre. Plus tard, le père est seul et se montre agressif. Pendant l'épilogue, enfin, le fils semble parti pour marcher sur les pas de son père.

CHEZ PORTER – Cette propriété se trouve au nord de Valentine, de l'autre côté de la rivière. Vous êtes libre de la visiter de votre propre chef, mais vous ne pourrez accéder à son plus précieux butin que si vous vous y rendez avec Javier dans le cadre d'une activité annexe (voir page 182). Les occupants des lieux vous tirent dessus dès qu'ils vous aperçoivent. Pour vous faciliter la tâche, infiltrez-vous sur place à la nuit tombée en passant par l'arrière : neutralisez discrètement l'individu devant la grange, puis réservez le même sort à son camarade posté à l'intérieur ; montez ensuite via l'échelle sur la plateforme supérieure du bâtiment, puis fouillez le coffre. Notez que la maison principale abrite également un fusil à pompe : vous y aurez accès via l'échelle située dans la chambre parentale.

LONNIE'S SHACK – Cette cabane se trouve au milieu d'une clairière au sud de la gare d'Emerald. Vous pouvez vous y rendre de votre propre chef, ou en compagnie de Sean dans le cadre d'une activité secondaire lors du chapitre 3 (voir page 183). Lorsque vous approchez, vous entendez les voix de plusieurs hommes engagés dans une discussion animée. À moins que vous ne préfériez faire parler la poudre, attendez simplement que l'alcool fasse son effet avant de vous introduire à pas de loups dans la maison ; si vous tuez dans leur sommeil tous les habitants sauf un, vous pouvez interroger ce dernier pour qu'il vous révèle l'emplacement du butin. La cabane abrite également plusieurs objets ainsi qu'un revolver double action caché sous l'un des lits superposés.

MANOIR VAN HORN – Le manoir se trouve près du relais commercial Van Horn, en direction du sud. Si vous vous y rendez à la nuit tombée, vous avez l'occasion de le fouiller de fond en comble sans rencontrer aucune résistance – veillez simplement à rester discret pour ne pas réveiller les deux hommes qui dorment au rez-de-chaussée. La demeure abrite plusieurs objets de valeur, ainsi que de l'argent posé sur la table en bois.

WATSON'S CABIN – Cette cabane se trouve au nord-ouest de la gare de Wallace. Lors de votre première visite, la vieille dame qui y vit seule vous prend pour quelqu'un d'autre et vous autorise à vous rendre dans la pièce du fond ; descendez aussitôt l'échelle pour accéder à la cave, où vous découvrez un fusil semi-automatique. Si vous revenez sur place ultérieurement, vous entendrez des éclats de voix depuis l'extérieur. Les quatre individus qui se disputent (les fils de la vieille dame) vous attaquent immédiatement lorsque vous essayez d'entrer ; une fois que vous les avez neutralisés, fouillez la maison en veillant à vider le contenu du coffre posé sur la table de la cuisine. Si vous avez épargné la mère, vous aurez l'occasion de découvrir son cadavre dans le lit lors de l'Épilogue.

WILLARD'S REST (CHAPITRE 6) – La propriétaire de cette demeure, située près du coin nord-est de la carte, est mise en vedette dans plusieurs séquences à l'issue de la mission « À la croisée des chemins » du chapitre 6. Lors de votre première visite, vous devez lui apprendre à chasser. Repassez ensuite au moins deux jours plus tard (sur l'horloge du jeu) afin de lui donner une leçon de tir – à cette occasion, vous avez la possibilité de vider le contenu d'une boîte à bijoux. Si vous revenez au moins quatre jours après, Charlotte vous invite à vous servir dans sa demeure ; une nouvelle opportunité de fouiller la maison vous sera par ailleurs offerte lors de l'épilogue du jeu.

★ BRAQUAGES DE MAGASIN ★

Vous pouvez cambrioler n'importe quel magasin quand bon vous semble – il vous suffit pour cela de braquer le commerçant en pointant votre arme sur lui. Il existe néanmoins quatre boutiques dont l'attaque fait l'objet d'une mise en scène spécifique. Dans chaque cas, vous devez commencer par examiner le bâtiment et ses alentours afin de découvrir des indices suspects ; à l'issue de votre rapide enquête, vous êtes libre de braquer le propriétaire pour dévoiler son secret.

ARMURERIE DE RHODES – Examinez la façade ouest du bâtiment et échangez quelques mots avec le jeune homme à travers la fenêtre du sous-sol. Entrez ensuite dans le magasin, et tout en braquant le propriétaire ordonnez-lui de vous conduire à la cave avec ✪. Après avoir éventuellement brisé les chaînes du prisonnier d'un tir de pistolet, fouillez les lieux – n'oubliez pas de récupérer la carabine Lancaster rangée dans l'étui.

ARMURERIE DE SAINT DENIS – Une fois dans l'armurerie, allez frapper à la porte de sécurité située tout au fond, puis faites-la ouvrir par le propriétaire en le braquant avec votre arme et en appuyant sur ✪. Un garde se trouve de l'autre côté : neutralisez-le sans faire de bruit, par exemple en effectuant une attaque de mêlée avec un revolver à la main. Montez ensuite à l'étage, et entrez dans la salle de jeux clandestine où vous êtes confronté à un autre homme armé – assommez-le immédiatement, le moindre coup de feu risquant d'attirer l'attention de la police. Vous pouvez récupérer l'argent posé sur la table ainsi que quelques objets dans la pièce, mais le véritable magot est dissimulé dans une cache que vous révéleront les joueurs si vous vous montrez persuasif.

MAGASIN GÉNÉRAL DE STRAWBERRY – En jetant un coup d'œil par la fenêtre du sous-sol, vous découvrez une distillerie clandestine. Entrez par la porte principale, et braquez aussitôt le propriétaire avant de lui ordonner d'ouvrir la trappe du sous-sol en appuyant sur ✪. Une fois en bas, menacez-le de nouveau afin qu'il vous révèle l'existence d'une cache dans le mur près de l'alambic. Après avoir examiné l'endroit en question, fouillez éventuellement le reste de la cave et quittez les lieux.

MÉDECIN DE VALENTINE – Deux portes de sécurité sont verrouillées dans le cabinet du médecin : une dans la salle de chirurgie, et une autre qui donne sur l'arrière du bâtiment. Frappez à l'une ou l'autre, puis menacez le médecin avec votre arme et en appuyant sur ✪. Il vous ouvre alors l'accès à l'arrière-salle, où se trouve une poignée d'ennemis. Débarrassez-vous d'eux, en déclenchant éventuellement une séquence de Sang-froid, puis fouillez la pièce. Le bruit de la fusillade ayant certainement alerté la police, ne vous attardez pas trop longtemps sur place ; une fois que vous avez récupéré le revolver Schofield rangé dans une boîte sur la table, quittez les lieux et prenez la fuite à cheval.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

ATTAQUES DE TRAIN

À partir du moment où vous avez rempli la mission « L'essence de la richesse » lors du chapitre 2, vous êtes libre d'attaquer n'importe quel train que vous rencontrez.

Gardez en tête les points suivants lorsque vous effectuez ce type d'opération :

- Pour partir à l'assaut d'un train en marche, approchez-vous à cheval et appuyez sur ▢/Ⓧ dès que la commande correspondante s'affiche à l'écran. Une fois à bord, vous pouvez arrêter le convoi en menaçant ou en neutralisant le conducteur dans la locomotive.
- Le fait d'immobiliser un train au milieu de nulle part diminue la probabilité vous soyez dénoncé par un témoin. Dans tous les cas, les forces susceptibles d'être déployées contre vous seront moins importantes si vous vous trouvez loin des centres urbains.
- Rien ne vous empêche de monter à bord d'un train arrêté dans une gare dans le but de le braquer, mais vous risquez d'attirer rapidement l'attention de la police.
- Les trains sont généralement protégés par une poignée de gardes, dont vous devez vous défaire en premier lieu. Notez qu'un individu que vous jetez d'un train en marche est susceptible de prévenir les autorités s'il survit à la chute.
- Vous ne trouverez dans les trains de marchandises que quelques objets et un seul coffre en général. Les attaques des trains de passager sont un peu plus lucratives : ces convois abritent plusieurs coffres, et vous avez la possibilité de braquer individuellement chacun des voyageurs, en les menaçant ou en les frappant.

★ BRAQUAGES AVEC LES CAMARADES ★

Régulièrement au cours de l'aventure, vous avez l'occasion de vous associer avec l'un de vos camarades pour mener à bien de petites opérations de braquage. Notez que ces missions ne sont disponibles que pendant l'espace d'un chapitre – référez-vous au tableau suivant pour être sûr de n'en rater aucune.

LISTE DES BRAQUAGES AVEC LES CAMARADES

DISPONIBILITÉ	ICONE	CAMARADE	ACTIVITÉ
Chapitre 2 : Camp de Horseshoe Overlook		Javier	Cambriolage*
Chapitre 3 : Camp de Clemens Point		Sean	Attaque de diligence
		Bill	Attaque de diligence
		Sean	Cambriolage
Chapitre 4 : Camp de Shady Belle		Charles	Attaque de banque **
		Micah	Attaque de diligence
		Lenny	Attaque de diligence

* Egalement disponible lors du chapitre 3
** Uniquement pour les possesseurs de l'édition spéciale/ultime du jeu

CAMBRIOLAGE : JAVIER (CHAPITRES 2 OU 3) – Parlez à Javier dans le camp et suivez-le jusque Chez Porter, au nord de Valentine. Observez la grange à l'aide des jumelles et rendez-vous derrière l'abri, avant de vous mettre à couvert derrière le rocher comme vous y invite le jeu. Tenez-vous prêt à passer à l'action lorsque votre camarade allume un feu : attaquez par surprise les hommes qui s'approchent, puis éliminez un à un les individus retranchés dans les bâtiments du fond. Votre récompense vous attend dans la grange, dans une cache située sous une caisse : aidez Javier à pousser celle-ci en appuyant sur Ⓐ/Ⓨ. Après le départ de votre compagnon, montez l'échelle voisine pour récupérer l'argent contenu dans le coffre, puis prenez le temps de fouiller la cabane et la maison principale.

ATTAQUE DE DILIGENCE : SEAN (CHAPITRE 3) – Parlez à Sean dans le camp, puis montez en selle et partez en direction de Valentine. Une fois sur le lieu de l'embuscade, équipez-vous de votre arme favorite et mettez-vous à couvert derrière le vieux tronc d'arbre, à l'endroit indiqué. Lorsque la diligence est stoppée par Mary-Beth, vous pouvez attendre que Sean tire le premier coup, ou lancer vous-même les hostilités. Alors que vous êtes sur le point de terminer le combat, le dernier ennemi encore debout prend Mary-Beth en otage – activez aussitôt le mode Sang-froid et abattez-le d'un tir à la tête. Fouillez ensuite la diligence en appuyant sur Ⓐ/Ⓨ, puis quittez rapidement les lieux.

ATTAQUE DE DILIGENCE : BILL (CHAPITRE 3) – Parlez à Bill dans le camp, puis accompagnez-le au nord-ouest de Dewberry Creek. Les choses ne se passent pas comme prévu lorsque la diligence arrive, et vous vous retrouvez contraint de la prendre en chasse : éliminez les gardes un à un depuis votre monture, en les visant sur le corps ou en activant le mode Sang-froid si vous avez du mal à ajuster des tirs à la tête. Notez que vous pouvez éviter ce scénario si vous interceptez le convoi au niveau de l'intersection un peu plus loin au lieu de l'attendre à l'endroit prévu – depuis cette position, il est possible d'abattre tous les gardes à la fois en une seule et même séquence de Sang-froid. Une fois que vous vous êtes rendu maître de la diligence, laissez à Bill le soin de poser la dynamite et faites-la exploser en tirant dessus. Le grabuge risquant d'attirer l'attention de la police, quittez rapidement les lieux après avoir fouillé le chariot.

CAMBRIOLAGE : SEAN (CHAPITRE 3) – Parlez à Sean dans le camp et suivez-le jusqu'à Lonnie's Shack, la cabane située entre Rhodes et la gare d'Emerald. Pendant que Sean parle au bandit devant l'abri, mettez-vous à couvert derrière les rondins : dès que le combat s'engage, éliminez un à un tous vos ennemis depuis cette position, en veillant à en laisser un vivant. Interrogez le rescapé pour qu'il vous révèle l'emplacement du butin, puis examinez la planche dans le coin sud-ouest de la maison afin de terminer la mission. Avant de partir, prenez le temps de fouiller le bâtiment : vous y trouverez plusieurs objets, dont un revolver double action caché sous l'un des lits superposés.

BRAQUAGE DE BANQUE : CHARLES (CHAPITRE 4)* – Suivez Charles jusqu'à la banque de Rhodes. Neutralisez discrètement le garde isolé (par exemple avec une flèche), puis rejoignez votre camarade avant de dérouler la bobine jusqu'à l'endroit indiqué. Après avoir provoqué la détonation, entrez dans le bâtiment via l'ouverture que vous venez de créer, puis ouvrez les trois coffres en appuyant à plusieurs reprises sur Ⓧ/Ⓐ. Lorsque la police arrive, courez jusqu'à votre cheval et partez au triple galop. En chevauchant droit vers le sud, vous devriez échapper aisément à vos poursuivants – il ne vous reste ensuite qu'à retourner au camp pour terminer la mission.

* Uniquement pour les possesseurs de l'édition spéciale/ultime du jeu

ATTAQUE DE DILIGENCE : MICAH (CHAPITRE 4) – Parlez à Micah dans le camp, puis chevauchez à ses côtés jusqu'à ce qu'il vous demande de vous mettre à couvert derrière un arbre. Depuis cette position, mettez en joue la dynamite que pose votre camarade, puis faites-la exploser dès que la diligence arrive à sa hauteur. Débarrassez-vous des survivants avec quelques tirs bien placés, puis fouillez le véhicule avant de quitter les lieux.

ATTAQUE DE DILIGENCE : LENNY (CHAPITRE 4) – Retrouvez Lenny dans le manoir de Shady Belle, puis suivez-le jusqu'au lieu de l'embuscade avant de vous installer à ses côtés derrière le rocher. Dès qu'il passe à l'action, plusieurs hommes de loi émergent du véhicule : débarrassez-vous d'eux sans traîner, éventuellement en déclenchant une séquence de Sang-froid. Une fois que vous avez fouillé le chariot, éloignez-vous rapidement avant l'arrivée des forces de l'ordre.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

CHASSE À LA PRIME

Vous avez la possibilité de remplir vos premiers contrats de chasseur de primes une fois que vous avez terminé « Un authentique médicament miracle », une mission disponible à partir du chapitre 2 et jusqu'à la fin du chapitre 5.

★ Pour obtenir un nouveau contrat, il vous suffit de récupérer un avis de recherche affiché dans une gare ou un bureau de shérif.

★ Une zone en surbrillance indiquant l'emplacement approximatif de la cible apparaît alors sur la carte. Votre tâche consiste à vous rendre sur place, identifier l'individu en question, et le ramener aux autorités mort ou vif, selon les termes du contrat. Capturer un malfaiteur requiert un peu plus de travail, puisque vous devez l'assommer ou l'attraper avec le lasso avant de le ligoter, mais l'opération permet de profiter de sa conversation sur le chemin du retour.

★ Une fois que vous avez conduit le criminel en prison (ou que vous avez ramené son cadavre), n'oubliez pas de récupérer votre récompense, sur le bureau de l'agent de la loi.

Notez que les missions de chasseur de primes sont temporairement indisponibles lorsque vous atteignez le chapitre 6 ; vous ne pourrez les continuer qu'après avoir terminé « Tout travail mérite salaire » à la fin de l'épilogue 1.

LINDSEY WOFFORD (MORT OU VIF)

Disponibilité : Terminer « Un authentique médicament miracle » (chapitre 2)
Cheminement : Cet avis est affiché dans le poste de police de Saint Denis. Votre cible se trouve à l'est de la gare d'Emerald, dans un vieux fort placé sous bonne garde. Les hostilités débutent lorsque vous franchissez la seule entrée disponible, située du côté nord. Mettez-vous à couvert derrière l'un des murs de part et d'autre de l'entrée, et débarrassez-vous immédiatement de l'individu qui manie la tourelle (en faisant vite, vous pouvez même en prendre le contrôle). Éliminez ensuite un à un les nombreux ennemis, jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne debout en dehors de Wofford. Ce dernier est retranché dans la tour sud-ouest : foncez jusqu'à lui et neutralisez-le en effectuant une attaque de mêlée avec une arme à la main. Il ne vous reste ensuite qu'à le ligoter avant de le conduire en prison.

ELLIE ANNE SWAN (VIVANTE)

Disponibilité : Terminer « Un authentique médicament miracle » (chapitre 2)
Cheminement : Cet avis est disponible dans le bureau du shérif de Valentine. Rendez-vous dans la zone en surbrillance à l'est de la gare de Wallace, et vous surprendrez Ellie alors qu'elle discute avec un homme près de la rivière, sous une avancée rocheuse. Comme vous devez la capturer vivante, foncez-lui directement dessus et assommez-la d'un coup de crosse (exécutez une attaque de mêlée avec une arme à la main). Veillez bien à la neutraliser avant son compagnon, sans quoi elle vous attaquera avec son couteau.

JOSHUA BROWN (VIVANT)

Disponibilité : Terminer « Heureux les simples d'esprit » (chapitre 2) et attendre que Strawberry ne soit plus en état d'alerte
Cheminement : Cet avis est affiché dans la prison de Strawberry. Chevauchez jusqu'à la mine abandonnée au nord-ouest de la ville et examinez le feu de camp dans le tunnel. À l'issue de la scène, une séquence de Sang-froid s'enclenche automatiquement. Maintenez légèrement R2/RT quand le jeu vous y invite pour remplir la jauge, puis activez l'effet de ralenti en appuyant fermement sur la touche – alignez ensuite le réticule sur la main droite de Brown, avant d'ouvrir le feu sans lui laisser le temps de dégainer. Poursuivez votre cible quand elle prend la fuite, et arrêtez-la en la plaquant au sol (○/Ⓑ) ou avec le lasso.

MARK JOHNSON (VIVANT)

Disponibilité : Terminer « Les joies de la civilisation » (chapitre 4)
Cheminement : Cet avis est affiché dans la gare de Rhodes. Le criminel recherché se trouve dans un petit campement dans la zone en surbrillance au nord-est de la ville. Il se rend immédiatement et vous demande l'autorisation de faire ses adieux à sa famille ; si vous acceptez, vous recevez quelques points d'honneur, mais vous serez alors victime d'une embuscade sur le chemin du retour ; si vous refusez, le voyage sera plus tranquille. Dans les deux cas, ligotez-le et chargez-le sur votre cheval, avant de repartir en direction de Rhodes. Après avoir passé le pont de chemin de fer, Johnson se défait de ses liens et tente de prendre la fuite : arrêtez-le immédiatement avec le lasso et replacez-le sur votre monture. Si vous avez répondu favorablement à sa requête initiale, quelques hommes surgissent alors de nulle part pour vous attaquer – débarrassez-vous d'eux ou faussez-leur compagnie en partant au galop.

ROBBIE LAIDLAW (VIVANT)

Disponibilité : Remplir le contrat de chasse de « Mark Johnson » et fouillez la cabane de Old Harry Fen (voir page 339)
Cheminement : Cet avis est affiché sur un mur dans la gare de Rhodes. L'individu recherché se trouve dans la cabane située au bord de la route au sud-est du manoir Braithwaite. Il vous file entre les doigts au moment où vous pénétrez dans son abri : neutralisez son complice d'un coup de crosse, puis remontez en selle avant de vous rendre dans la zone en surbrillance au nord-ouest. Votre homme est caché près de la limite nord-ouest du secteur, dans un champ de coton. Après avoir esquivé la bouteille incendiaire qu'il lance quand vous approchez, suivez-le à la trace (au besoin, aidez-vous du radar pour le traquer) et attrapez-le avec le lasso à la première occasion.

ANTHONY FOREMAN (VIVANT)

Disponibilité : Terminer « Tout travail mérite salaire » (Épilogue – Partie 1) ; seulement si vous n'avez pas tué la cible en question à la fin de la mission « Non, non, trois fois non » lors du chapitre 4
Cheminement : Cet avis est affiché dans le poste de police de Saint Denis. Rendez-vous à Doyle's Tavern au nord-est, et interrogez le barman – moment que choisit Foreman pour tenter de filer à l'anglaise. Prenez-le immédiatement en chasse, d'abord à pied puis à cheval. Une fois que vous l'avez rattrapé, arrêtez-le avec le lasso et ligotez-le avant de le conduire en prison.

OTIS SKINNER (MORT OU VIF)

Disponibilité : Terminer « Tout travail mérite salaire » (Epilogue – Partie 1)
Cheminement : Après avoir récupéré l'avis de recherche dans le poste de police de Blackwater, rendez-vous dans la zone en surbrillance, au sud-ouest du relais de Manzanita. Approchez-vous par l'est et installez-vous sur le gros rocher qui surplombe le campement des Skinner. Depuis cette position privilégiée, éliminez vos ennemis un à un avec des tirs à la tête, en veillant à ne pas viser Otis si vous voulez le prendre vivant – il est facilement reconnaissable à son haut-de-forme. Tout au long du combat, méfiez-vous des chiens et des individus équipés de machettes qui cherchent à vous attaquer au corps à corps. Lorsque la voie est libre, foncez vers votre cible et assommez-la d'un coup de crosse (appuyez sur ○/Ⓑ avec une arme à la main) avant de la ligoter. D'autres Skinner surgissent à cet instant : débarrassez-vous d'eux, ou grillez-leur la politesse en partant au galop une fois que vous avez chargé Otis sur votre monture.

ELIAS GREEN (MORT OU VIF)

Disponibilité : Terminer « Tout travail mérite salaire » (Épilogue – Partie 1)
Cheminement : Cet avis est affiché dans le poste de police de Blackwater. Rendez-vous dans le petit camp situé dans la zone en surbrillance, à l'ouest de Beecher's Hope. Des traces apparaissent lorsque vous observez le site à l'aide de l'Œil de lynx : examinez-les en appuyant sur R1/RB pour révéler l'emplacement de votre cible, qui se trouve au sud-ouest de votre position actuelle, aux côtés de plusieurs ennemis. Approchez-vous discrètement afin de pouvoir profiter de l'effet de surprise. Elias, reconnaissable à son chapeau en poils d'ours, essaiera de prendre la fuite à la moindre alerte – libre à vous de le viser en priorité lorsque vous engagez les hostilités. Si vous voulez le capturer vivant, vous devez éliminer les Skinner au plus vite, par exemple en déclenchant une séquence de Sang-froid ; une fois que vous avez fait place nette, précipitez-vous sur votre cible et assommez-la avant qu'elle n'ait le temps de monter en selle.

JOAQUIN ARROYO (VIVANT)

Disponibilité : Après avoir terminé « Tout travail mérite salaire » (Épilogue 1) et assisté à l'exécution d'un hors-la-loi à Tumbleweed dans le cadre d'une rencontre fortuite (voir page 226)
Cheminement : Récupérez cet avis dans la prison de Tumbleweed, puis rendez-vous dans la zone en surbrillance au sud-ouest de Benedict Point. Alors que vous approchez de la grange, vous surprenez une conversation entre deux membres de la bande de Del Lobo ; débarrassez-vous d'eux sans leur laisser le temps de réagir, puis interrogez le prisonnier. Chevauchez ensuite vers l'ouest, jusqu'au repère qui marque l'emplacement de votre cible. Après avoir mis hors d'état de nuire ses deux camarades depuis votre monture (Arroyo est le seul à porter une chemise rouge), lancez-vous à la poursuite du fuyard et arrêtez-le dès que possible, par exemple avec le lasso.

ESTEBAN CORTEZ (MORT OU VIF)

Disponibilité : Après avoir terminé « Tout travail mérite salaire » (Épilogue 1) et assisté à l'exécution d'un hors-la-loi dans le cadre d'une rencontre fortuite à Tumbleweed (voir page 226)
Cheminement : Récupérez cet avis dans la prison de Tumbleweed, et rendez-vous dans la zone en surbrillance au sud-ouest de la ville. Sur place, vous surprenez des membres de la bande de Del Lobo en train de tirer sur des bâtons de dynamite : débarrassez-vous d'eux en profitant de l'effet de surprise, puis pénétrez dans la mine où vous attend votre cible. Foncez jusqu'au bout du tunnel en mettant hors d'état de nuire les gardes en chemin et neutralisez Cortez d'un coup de crosse si vous le voulez vivant. Alors que vous sortez de la mine avec votre fardeau sur le dos, trois ennemis vous attaquent par derrière depuis le haut de la falaise : faites volte-face et éliminez-les en les visant à la tête avec votre meilleur revolver. La suite du voyage jusqu'à Tumbleweed devrait se dérouler sans encombre.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES MISSIONS D'INCONNU

Cette section examine les missions qui vous sont confiées par les individus initialement marqués par des points d'interrogation (?) sur les cartes du jeu ; l'identité de ces « inconnus » ne vous est révélée qu'ultérieurement, lors de vos interactions avec eux. La plupart de ces missions comptent plusieurs étapes, et vous devez généralement attendre au moins un jour (sur l'horloge du jeu) pour passer d'un épisode à un autre.

Notez que plusieurs de ces tâches ne sont disponibles que pendant un laps de temps limité au cours de l'aventure ; à ce titre, elles sont directement intégrées dans le cheminement du chapitre Missions. En voici la liste :

- ★ « Nous nous aimions, autrefois » (voir page 48)
- ★ « Paternité et autres rêves » (voir page 77)
- ★ « Un frère dans le besoin » (voir page 76)
- ★ « Tous frères et sœurs » (voir page 76)
- ★ « Un amour sincère » (voir pages 100)
- ★ « Des anges et des hommes » (voir page 100)
- ★ « Ne cherche pas l'absolution » (voir page 99)

Notez enfin que certaines missions d'inconnu sont si longues qu'elles font l'objet d'un traitement spécifique dans des sections dédiées, plus loin dans ce chapitre.

PHOTOGRAPHIES D'UN PAYS IDYLLIQUE – I À V

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Cheminement : Cet « inconnu », qui répond au nom d'Albert Mason, se trouve près de la rivière au sud-est de Strawberry (I). Après votre première conversation, rendez-vous dans la zone en surbrillance : le coyote que vous traquez s'enfuit vers l'ouest, entre deux cabanes ; tirez-lui dessus, puis récupérez le sac avant de le ramener à Mason. Lors de votre prochaine rencontre, qui se déroule au nord-ouest de la gare de Wallace après un délai minimum de deux jours (II), vous devez repousser une attaque de loups – déclenchez de courtes séquences de Sang-froid pour vous faciliter la tâche. Vous avez l'occasion de retrouver le photographe, au moins deux jours plus tard, au nord d'Emerald Ranch (III) : il vous demande cette fois-ci de guider vers lui le groupe de chevaux sauvages qui se trouve au nord-ouest de votre position. Albert Mason apparaît dès le surlendemain du côté est des marais de Lagras (IV) : une fois dans la barque, rendez-vous tour à tour aux trois endroits indiqués – vous devrez sautez du bateau en vue d'attirer un alligator à l'un d'eux. Enfin, rejoignez Mason deux jours plus tard au nord de Horseshoe Overlook (V) pour mettre un terme à la mission.

MAQUILLAGE ET POUDRE D'ESCAMPETTE – I & II

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Cheminement : Miss Marjorie, l'inconnue qui vous confie cette mission, est en train de se disputer avec son ami Bertram quand vous la retrouvez dans le saloon de Van Horn (I). A l'issue de la scène, vous devez affronter son partenaire dans un combat à mains nues : ripostez après avoir bloqué ses assauts pour le mettre rapidement KO. Partez ensuite sur les traces du dénommé Magnifico dans la zone en surbrillance au sud-ouest de Van Horn (II). Il s'enfuit dès que vous approchez de son campement : poursuivez-le, en vous aidant du radar pour le localiser si vous le perdez de vue à cause de la fumée. Une fois que vous avez traversé la rivière, inspectez tour à tour les trois nuages de fumée colorée avant de vous relancer à la poursuite du fuyard. Lorsqu'il disparaît de nouveau, cherchez-le dans l'arbre voisin puis reprenez-le en chasse à l'aide du radar, jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. À son issue, vous avez l'occasion d'assister à un spectacle donné par Miss Marjorie et sa troupe en vous rendant dans le théâtre de Saint Denis. À la fin de la représentation, parlez au guichetier pour recevoir une lettre de la jeune femme ainsi que l'argent qui vous a été promis.

LES DEUX FONT LA PAIRE – I À III

Disponibilité : A partir du chapitre 4.
Cheminement : Approchez-vous des deux frères qui se querellent devant le magasin général de Valentine (I). A l'issue de la scène, tirez sur les bouteilles au-dessus de leurs têtes, en déclenchant éventuellement une séquence de Sang-froid pour éviter de les tuer par accident. Rejoignez les jumeaux au moins un jour plus tard dans l'arrière-cour du saloon de Valentine (II), et frappez-les conformément à leur demande. Vous pouvez les retrouver dès le lendemain, pour un ultime défi qu'ils se lancent à Cumberland Falls, à l'ouest de Valentine (III). Poussez les tonneaux, puis montez en selle et chevauchez avec Helen jusqu'à la zone en surbrillance.

COLLECTE DE FONDS

Disponibilité : A partir du début du chapitre 2 et jusqu'à la fin du chapitre 6.
Cheminement : Rendez-vous dans la partie nord-ouest de Saint Denis, et parlez à la femme qui collecte de l'argent près du magasin du tailleur. Si vous acceptez de lui donner les 20$ qu'elle réclame, vous recevez un petit bonus d'honneur. Si vous décidez à la place de voler les quelques billets contenus dans son coffre, vous écopez d'une lourde pénalité d'honneur en plus de vous retrouver pris en chasse par la police. Dans les deux cas, le centre d'accueil voulu par votre interlocutrice aura été édifié quand vous atteindrez l'épilogue du jeu.

C'EST UN ANGLAIS, ÉVIDEMMENT – I & II

Disponibilité : Terminer « Le Sud nouveau » (chapitre 3).
Cheminement : Vous pouvez rencontrer cet inconnu sur la route entre la gare d'Emerald et Rhodes, où il est bloqué suite à un accident de chariot. Après votre conversation, rendez-vous dans la zone en surbrillance au sud-ouest de la gare d'Emerald pour mettre la main sur le « zèbre ». Approchez-vous de l'animal en le calmant, ou attrapez-le à l'aide du lasso, puis rapportez-le à son propriétaire en le chevauchant ou en le tirant.

C'EST UN ANGLAIS, ÉVIDEMMENT – III

Disponibilité : Terminer les deux premiers épisodes de la mission.
Cheminement : Rejoignez l'assistante de Margaret dans le coin nord-est de Rhodes, et servez-vous de l'œil de lynx pour déceler des traces dans la végétation. La piste vous conduit jusqu'à un animal mort plus loin au nord. Mettez le cadavre dans le chariot, puis cachez-vous derrière le rondin comme vous y invite le jeu. Dès que le « tigre » saute à l'intérieur, fermez la porte du véhicule pour l'emprisonner. Il ne vous reste ensuite qu'à ramener le chariot dans le camp de Margaret.

C'EST UN ANGLAIS, ÉVIDEMMENT – IV & V

Disponibilité : Terminer les précédents épisodes de la mission.
Cheminement : Vous retrouverez la trace du dernier animal disparu en vous rendant dans la grange d'Emerald Ranch. Suivez sa piste jusqu'aux boxes, au nord de votre position, afin de déclencher une séquence de Sang-froid automatique : marquez la bête plusieurs fois au niveau de la tête pendant le ralenti, puis ouvrez le feu pour l'abattre sur le coup. N'oubliez pas de vous emparer de votre trophée de chasse avant de retourner auprès de Margaret, qui vous offre une émeraude en récompense.

À TOUT DOCTEUR TOUT HONNEUR

Disponibilité : Terminer « Distillation à l'américaine » puis deux autres missions du chapitre 3 ; accessible entre 06h00 et 18h00.
Cheminement : Cet inconnu est assis sur une caisse au nord-est du saloon de Rhodes. À l'issue de la scène, chevauchez jusqu'au repère au nord-est. Son chariot médical se trouve près de la rivière dans la partie sud-ouest de Macomb's End, mais vous ne pourrez le récupérer qu'en faisant parler la poudre. Approchez-vous prudemment en passant d'un abri à un autre tandis que vous éliminez les bandits un à un. Une fois que la voie est libre, montez dans le chariot et rapportez-le à son propriétaire – vous ne devriez avoir aucun mal à vous débarrasser des quelques cavaliers qui vous attaquent sur le chemin du retour.

LES INÉGALITÉS DE L'HISTOIRE

Disponibilité : Terminer « L'erreur est humaine » (chapitre 3).
Cheminement : Après avoir parlé à l'inconnu allongé sur un banc devant la gare de Rhodes, rendez-vous dans son ancienne maison au nord de votre position. Entrez par la porte de derrière et fouillez les lieux pour récupérer les affaires de Compson. Sur la première cheminée dans le séjour repose une **montre à gousset ancienne**. Plusieurs lettres gisent également dans la bâtisse. Deux bandits armés de couteaux surgissent quand vous examinez la photo posée sur la seconde cheminée. Libre à vous de les affronter à mains nues, en enchaînant les parades et les contre-attaques, ou de les abattre sur-le-champ avec deux tirs en pleine tête. Quand le calme est revenu, emparez-vous du **pistolet cassé** et descendez via la trappe dans la cave, où vous trouvez le **registre** ainsi qu'un journal. Il ne vous reste ensuite qu'à rejoindre Jeremiah au niveau du repère – notez que vous gagnerez des points d'honneur si vous le tuez après votre confrontation.

CES LIENS QUI NOUS UNISSENT – I & II

Disponibilité : Terminer « Les joies de la civilisation » (chapitre 4).
Cheminement : Vous pouvez rencontrer deux forçats évadés à proximité de Rhodes. Les fugitifs vous demandent de récupérer dans la ville cinq avis de recherche à leur effigie. Un d'entre eux est entre les mains d'un chasseur de primes qui se trouve devant le saloon : arrachez-le-lui de force, en essayant toutefois de ne pas attirer l'attention de la police. Deux autres sont affichés sur des poteaux télégraphiques, devant le cabinet du docteur et l'armurerie : vous ne pourrez accéder au second qu'en malmenant l'individu qui fait écran de son corps. Les deux derniers avis sont collés sur des panneaux à l'intérieur de la gare et près du bureau du shérif. Une fois que vous les avez tous récupérés, rejoignez les deux forçats dans leur camp au sud de la gare. À ce stade, vous pouvez les capturer en vue de toucher la prime (ce qui met fin à la mission), ou brûler les avis afin de connaître la suite des évènements.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

CES LIENS QUI NOUS UNISSENT – III À V

Disponibilité : Terminer les épisodes précédents en ayant choisi de ne pas dénoncer les fuyards.
Cheminement : Au moins 24 heures après avoir brûlé leurs avis de recherche, vous pouvez retrouver les deux fugitifs près de Dewberry Creek, au nord de Rhodes(III & IV). Ils sont tombés malades et vous demandent de leur apporter un remède, un objet que vous pouvez fabriquer ou acheter chez un médecin. Si vous les aidez, vous aurez l'occasion de les recroiser dès le lendemain en vous rendant au nord-ouest de Strawberry (V) – approchez-vous de la cabane perchée dans les arbres pour les entendre se chamailler une dernière fois.

À LA FAÇON DE L'ARTISTE – I À IV

Disponibilité : Terminer « Les joies de la civilisation » (chapitre 4).
Cheminement : Charles Châtenay, l'inconnu qui vous confie cette mission, vous demande de lui payer un verre dans la taverne de Doyle à Saint Denis (I). Lors de votre seconde rencontre, qui se déroule au moins un jour plus tard, vous devez neutraliser l'individu qui l'agresse dans une ruelle au cœur de la ville (II). Retournez le voir dès le lendemain dans la galerie d'art voisine (III), entre 06h00 et 18h00 : vous devez cette fois-ci l'aider à se défaire de ses adversaires pendant la rixe. Enfin, vous avez l'occasion de le retrouver deux jours après, près de l'armurerie (IV) : une fois que vous l'avez accompagné jusqu'à son bateau, mettez rapidement hors d'état de nuire vos assaillants en les frappant au corps à corps avec une arme en main. Deux jours plus tard, vous recevez une lettre de la part de Charles : il vous informe que le croquis qu'il vous a offert lors de votre première entrevue a pris de la valeur – libre à vous de le revendre chez un recéleur pour gagner un peu d'argent.

UN JEUNE INVENTEUR PLEIN D'AVENIR – I

Disponibilité : Terminer « Les joies de la civilisation » (chapitre 4).
Cheminement : Rendez-vous pendant la journée dans le parc au sud-ouest de Saint Denis et parlez au dénommé Marko Dragic. À l'issue de la scène, vous vous retrouvez aux commandes d'un bateau téléguidé dont vous devez vous servir pour détruire des cibles sur le lac. Approchez-vous des cuirassés (X) et visez-les tour à tour à l'aide des commandes habituelles, en vous méfiant des mines à tête chercheuse disposées sur votre chemin – faites-les exploser à distance, ou contournez-les soigneusement. Une fois votre tâche accomplie, ramenez le bateau jusqu'au quai pour commencer l'exercice suivant : attendez que les voiliers arrivent à portée, puis tirez-leur dessus, en tenant compte de leur vitesse pour ajuster votre visée.

UN JEUNE INVENTEUR PLEIN D'AVENIR – II

Disponibilité : Un jour après avoir terminé le premier épisode ; uniquement de nuit et par temps orageux.
Cheminement : Retrouvez Marko Dragic à Doverhill, dans le coin nord-est de la carte, entre 22h00 et 05h00. Le professeur vous demande cette fois-ci de placer des paratonnerres dans des champs électrostatiques, que vous pouvez repérer à l'aide d'un détecteur. Rendez-vous dans la zone en surbrillance près de votre point de départ : tout en maintenant L2/LT, fouillez le secteur jusqu'à ce que le témoin clignote rapidement, puis appuyez sur A/Y pour placer le paratonnerre dans le premier champ. Répétez la même opération sur la colline au nord-ouest de votre position actuelle, puis sur le dernier site un peu plus loin à l'est. Une fois que vous avez placé les trois paratonnerres, retournez voir le professeur, qui vous demande d'activer le panneau de mise sous tension. Montez au sommet de la tour via l'échelle près du pilier central, puis actionnez les deux leviers latéraux (dans l'ordre de votre choix), avant d'abaisser celui du milieu. Il ne vous reste plus qu'à rejoindre Dragic pour terminer la mission. Si vous revenez dans le laboratoire au moins deux jours plus tard, vous pourrez faire l'acquisition de la lanterne électrique, et savoir ce qu'il est advenu du professeur entre-temps – cette visite conduit également à l'apparition d'un personnage spécial (voir page 234).

LES BIENFAITS DU SAVOIR – I À IV

Disponibilité : Terminer « Les joies de la civilisation » (chapitre 4).
Cheminement : L'inconnu mis en vedette dans cette mission vous attend dans les taudis de Saint Denis au nord-est de la ville. À l'issue de votre première rencontre, allez dans la gare de Rhodes pendant la journée et interrogez le guichetier. Lisez ensuite la note dans votre sacoche, puis rendez-vous sur le lieu de l'embuscade à Bluewater Marsh, au nord de Saint Denis. Lorsque le chariot arrive, arrêtez-le en interpelant le conducteur ; après avoir ajusté votre position de façon à ce que les gardes se trouvent dans votre ligne de mire, dégainez votre arme et éliminez-les rapidement en les visant à la tête. Ramenez ensuite le chariot au professeur, en conduisant prudemment pour ne pas abîmer la cargaison. À l'issue de la scène, entrez dans le poste de police et parlez au chef derrière le comptoir ; une fois que vous avez obtenu son autorisation en échange de 100$ (notez que le prix baisse ou augmente de 50% si vous négociez ou si vous protestez, respectivement), retournez auprès du professeur.

LES BIENFAITS DU SAVOIR – V À VII

Disponibilité : Terminer les précédents épisodes.
Cheminement : Le professeur, toujours dans les bidonvilles de Saint Denis, vous demande pour les besoins de son expérience de capturer un criminel dont la tête est mise à prix. Après avoir consulté dans votre sacoche l'avis de recherche de l'infortuné McDaniels, rendez-vous dans la zone en surbrillance au nord-ouest de la gare d'Emerald. Votre cible se trouve dans un camp occupé par plusieurs autres bandits, juste au nord de la voie ferrée. Lancez l'assaut directement depuis votre monture, puis partez immédiatement à la poursuite de McDaniels quand celui-ci prend la fuite après les premiers coups de feu. Une fois que vous l'avez rattrapé, arrêté avec le lasso et saucissonné comme il se doit, amenez-le au professeur à Saint Denis, en vous tenant prêt à repousser une éventuelle embuscade en chemin. Le lendemain, rendez-vous devant la potence sur la place centrale de Saint Denis pour connaître le dénouement de la mission ; avant de quitter les lieux, fouillez le corps du professeur afin d'obtenir le plan de chaise électrique.

LA SAGESSE DES ANCIENS – I

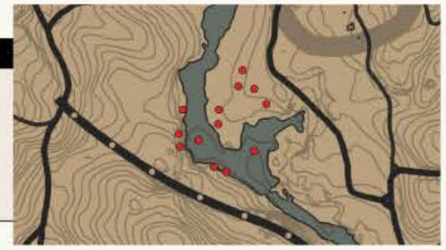
Disponibilité : Terminer « Un bonheur éphémère » (chapitre 5)
Cheminement : Rendez-vous à la base du long pont de chemin de fer à l'ouest de Van Horn. Ramassez l'inconnu quand il perd connaissance et portez-le jusqu'à Butcher Creek, le petit bourg situé un peu plus loin au nord.

LA SAGESSE DES ANCIENS – II

Disponibilité : Un jour après avoir accompli le premier épisode ; entre minuit et 07h00.
Cheminement : Rendez-vous dans la zone en surbrillance derrière la maison et débarrassez-vous des chiens galeux qui se jettent sur vous. Si vous êtes pris de vitesse, repoussez les bêtes avec des attaques de mêlée avant de les abattre avec des tirs à l'aveugle. Courez ensuite jusqu'à la seconde zone en surbrillance : après avoir secouru un premier villageois, venez en aide à celui qui court sur le pont puis escortez-les jusqu'à chez eux.

LA SAGESSE DES ANCIENS – III

Disponibilité : Terminer l'épisode précédent.
Cheminement : Chevauchez jusqu'à la forêt au sud-ouest de Butcher Creek. Vous devez détruire 13 objets maudits dans la zone en surbrillance. Tous sont suspendus aux arbres et attachés à des carillons, qui apparaissent à l'écran quand vous activez l'Œil de lynx. Le radar reste toutefois le moyen le plus efficace de les identifier : dès que vous arrivez à proximité d'un objet maudit, un point rouge montrant son emplacement exact s'affiche brièvement sur la mini-carte. Retournez auprès d'Obediah une fois que vous avez accompli votre tâche.



LA SAGESSE DES ANCIENS – IV

Disponibilité : Terminer l'épisode précédent.
Cheminement : Chevauchez jusqu'à la mine au nord-ouest de Butcher Creek, puis enlevez la planche qui en barre l'accès à l'aide de X/A, avant de pénétrer à l'intérieur. Après l'explosion, passez par l'ouverture sur votre gauche, puis frayez-vous un chemin à travers les tunnels jusqu'à la sortie. Votre jauge de santé diminue peu à peu à cause de la fumée, mais vous pouvez malgré tout prendre le temps de fouiller les corps qui jonchent le sol. Une scène se déclenche quand vous revenez à Butcher Creek. À son issue, récupérez les liasses de billet et la lettre posés sur la table voisine.

PETIT GUIDE D'IDÉALISME ET DE PRAGMATISME – I

Disponibilité : Terminer « Une cage dorée » (chapitre 4) et ouvrir la lettre du maire Lemieux ; entre 22h00 et 05h00.
Cheminement : Rendez-vous dans la maison du maire, dans le coin nord-ouest de Saint Denis, pour lancer cette mission. A l'issue de la scène, roulez jusqu'à la galerie d'art à l'est. Suivez ensuite le professeur Shiftacre en restant à distance raisonnable, puis expliquez-vous loin des regards indiscrets lorsqu'il se dirige vers la fontaine, après avoir tourné vers la gauche. Rouez-le de coups jusqu'à ce qu'il s'avoue vaincu, avant de retourner auprès de Jean-Marc.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

PETIT GUIDE D'IDÉALISME ET DE PRAGMATISME – II

Disponibilité : Terminer l'épisode précédent et ouvrir la seconde lettre du maire Lemieux ; entre 22h00 et 05h00.
Cheminement : Après avoir fait une halte à l'arrière de la maison du maire, rendez-vous dans la zone en surbrillance au nord de Saint Denis. Attendez que la diligence arrive, puis positionnez-vous à sa hauteur avant de sauter à bord depuis votre monture en appuyant sur ⊡/Ⓧ. Suivez ensuite les instructions à l'écran pour intimider Hector Fellowes.

PETIT GUIDE D'IDÉALISME ET DE PRAGMATISME – III

Disponibilité : Terminer l'épisode précédent et aller voir le maire entre 22h00 et 05h00.
Cheminement : La prochaine cible que vous désigne le maire n'est autre que son propre assistant, l'homme qui vous a accompagné lors de votre « entrevue » avec le professeur Shiftacre. Rendez-vous rue de Zacharie, un peu plus loin au sud, et interpellez Jean-Marc au moment où il s'apprête à pénétrer chez lui. Portez-le ensuite jusqu'à la maison du maire, en empruntant l'itinéraire suivant pour passer inaperçu : entrez dans le parc, sortez par le nord-est, puis dirigez-vous vers l'ouest avant de bifurquer au nord. Après avoir suivi Lemieux à l'arrière de sa propriété, vous devez décider d'abattre Jean-Marc (avant de jeter son cadavre dans l'eau), ou de le laisser partir ; vous perdez ou gagnez de l'honneur selon que vous choisissez la première ou la seconde option, mais notez que le fait de tuer l'assistant entraîne une réduction permanente de 10% du prix des articles vendus dans les boutiques de Saint Denis.

LE VÉTÉRAN – I

Disponibilité : A partir du chapitre 6.
Cheminement : Cet « inconnu » est assis contre un rocher près d'O'Creagh's Run, à l'ouest d'Annesburg. À l'issue de votre conversation, courez en direction de la zone en surbrillance vers l'est. La monture du vétéran se trouve près du lac : approchez-vous d'elle lentement en maintenant L2/L1, et appuyez plusieurs fois sur ⊡/Ⓧ pour la calmer. Une fois le cheval apaisé, guidez-le jusqu'à son propriétaire.

LE VÉTÉRAN – II

Disponibilité : Un jour après la fin de la précédente étape ; entre 06h00 et 18h00.
Cheminement : Rendez visite à Hamish Sinclair dans sa cabane. Une fois à bord du bateau, ramez jusqu'à la zone en surbrillance, puis commencez à pêcher en vous équipant du leurre de lac spécial. Lorsque votre compagnon tombe à l'eau, appuyez sur Ⓐ/Ⓨ pour vous saisir des rames et avancez jusqu'à lui. Après l'avoir secouru, naviguez jusqu'au prochain site de pêche et sortez à nouveau votre canne. Cette fois-ci, le brochet légendaire finit par mordre à l'hameçon ; chaque fois qu'il se fatigue, enroulez la ligne en inclinant régulièrement Ⓛ vers le bas pour tirer la canne – cette technique vous permettra de ramener plus rapidement le poisson et donc de raccourcir la durée du duel (voir page 165).

LE VÉTÉRAN – III

Disponibilité : Un jour après la fin de l'étape précédente ; entre 06h00 et 18h00.
Cheminement : Hamish Sinclair, qui vous attend dans sa cabane, vous entraîne cette fois-ci dans une partie de chasse au loup. Si vous décidez de prendre la direction des opérations, servez-vous de l'Œil de lynx pour remonter la piste de la bête. Préparez-vous à être attaqué par toute une meute quand vous approchez du but. Si un loup parvient à vous sauter dessus, repoussez-le avec une attaque de mêlée avant d'enchaîner aussitôt avec une rafale de tirs à l'aveugle. Vous aurez l'occasion de vous débarrasser du mâle dominant lors d'une séquence automatique de Sang-froid.

LE VÉTÉRAN – IV

Disponibilité : Un jour après la fin de l'étape précédente ; entre 06h00 et 18h00.
Cheminement : Retournez voir Hamish Sinclair dans sa cabane. À l'issue de la scène, partez sur les traces du sanglier légendaire. Suivez la piste qui vous ramène au vétéran, puis montez en selle avant d'examiner le cadavre de loup en haut de la colline voisine. Dès que des coups de feu retentissent, rejoignez Hamish en galopant jusqu'à la zone en surbrillance. Lors de la séquence automatique de Sang-froid qui s'ensuit, marquez la tête de la bête à plusieurs reprises puis ouvrez le feu pour l'abattre sur le coup. Avant de quitter les lieux, n'oubliez pas de récupérer votre trophée de chasse (maintenez Ⓐ/Ⓨ), et envisagez d'adopter le cheval d'Hamish s'il vous intéresse.

L'ENFER AMÉRICAIN – I À V

Disponibilité : Terminer « L'aristocratie terrienne » (Épilogue 1) ; entre 06h00 et 18h00.
Cheminement : L'inconnu qui fait l'objet de cette mission vous attend sur un promontoire rocheux au sud-ouest de Strawberry (I). Après votre première entrevue, il vous invite à le rejoindre dès le lendemain dans sa cabane située à Tanner's Reach, juste à l'ouest du relais commercial de Manzanita (II). Suivez-le à cheval, en vous arrêtant en chemin pour libérer l'animal piégé. Votre arrivée dans le camp des chasseurs donne lieu à un court affrontement : neutralisez vos adversaires à coups de crosse, ou tuez-les sans autre forme de procès. À l'issue de cet épisode, revenez chez Miller au moins 24 heures plus tard (III) et laissez-lui de la nourriture devant la porte – n'importe quel aliment acheté en magasin ou cuisiné sur un feu de camp fera l'affaire. Faites de même le lendemain (IV), puis attendez encore deux jours avant de retourner chez lui une dernière fois (V) : après avoir récupéré la montre gousset en platine sur le bureau, mettez le feu aux rideaux conformément aux instructions de l'écrivain.

LES RÊVES AMÉRICAINS

Disponibilité : Terminer les rencontres fortuites « scènes de crime » (voir page 223) ; entre 22h00 et 05h00 uniquement.
Cheminement : Une fois que vous avez récupéré les trois morceaux de carte sur les scènes de crime, rendez-vous à Lucky's Cabin, à quelques pas au sud-ouest de Valentine, et ouvrez les portes montrées sur l'image pour pénétrer dans le repaire souterrain. En fouillant les lieux, vous avez l'occasion de mettre la main sur plusieurs objets. À l'issue de la scène qui se déclenche quand vous examinez le couteau, repoussez votre assaillant en appuyant sur ◎/Ⓑ, puis neutralisez-le avec une volée de coups. Ensuite, ligotez-le et portez-le jusqu'au repère à Valentine. Lorsque le meurtrier attaque le shérif, mettez-le définitivement hors d'état de nuire en le visant à la tête lors d'une séquence de Sang-froid – un acte qui vous fera gagner quelques dollars. (Si vous n'intervenez pas, notez que le shérif se fera lui-même justice, mais vous ne recevrez alors aucune récompense.)

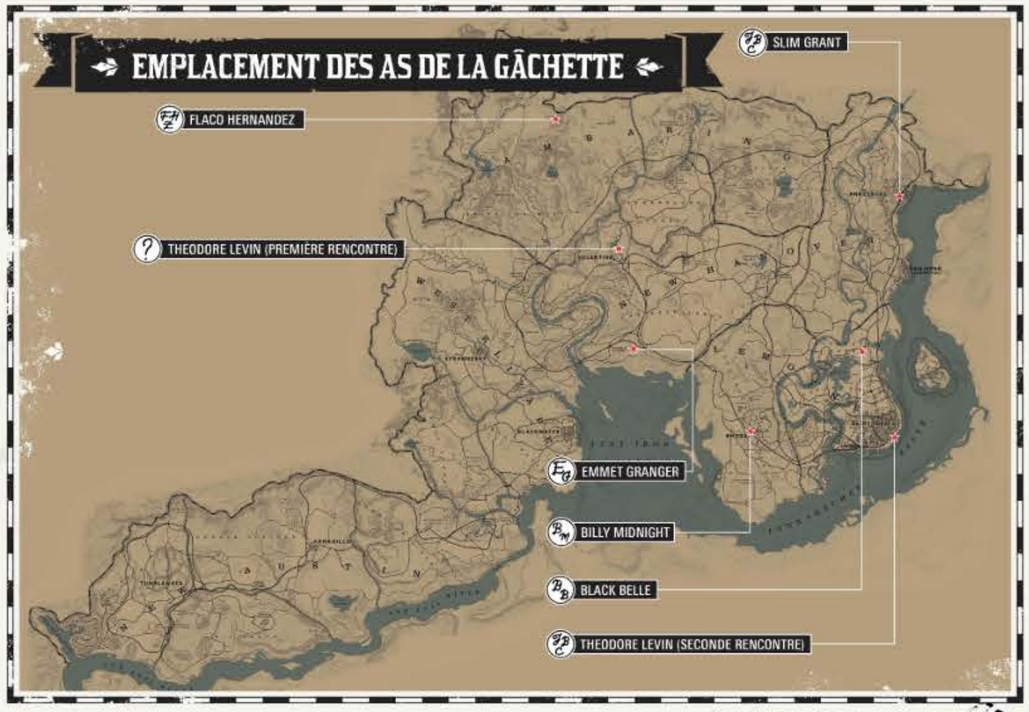
À LA NUIT TOMBÉE

Disponibilité : Terminer une rencontre fortuite parmi « Procession de torches », « Ombres menaçantes », « Cheval effrayé » ou « Une voix dans la nuit » (voir page 223) ; entre 22h00 et 05h00.
Cheminement : Cet inconnu a établi son camp dans le bayou, au nord-ouest de Lagras. Acceptez de l'aider, puis suivez-le jusqu'à sa propriété, qui est occupée par des membres du « peuple de la nuit » : lancez les hostilités en faisant une première victime, puis éliminez un à un les autres individus avec des tirs à la tête tandis qu'ils vous foncent dessus. Une seconde vague d'assaillants surgit quand vous pénétrez dans la maison : mettez-vous à couvert derrière la balustrade, et canardez vos cibles en visant en priorité celles qui manient des machettes – ces adversaires sont susceptibles de vous tuer sur le coup s'ils vous frappent au corps à corps.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

AS DE LA GÂCHETTE

Dès le chapitre 2, vous pouvez faire la connaissance de Theodore Levin, l'inconnu assis au bar du saloon de Keane, du côté est de Valentine. A l'issue de cette conversation, vous recevez quatre clichés ainsi qu'un appareil photographique. Cet évènement donne le point de départ d'une mission au long cours, intitulée « De grands hommes, et une femme », durant laquelle vous devez vous battre en duel avec une série de fines gâchettes.



DE GRANDS HOMMES, ET UNE FEMME - I & II

Dans un premier temps, vous devez traquer et vaincre les quatre as de la gâchette montrés sur les clichés de Theodore Levin. Chacun de ces adversaires fait l'objet d'une courte mission dont le déroulement est toujours le même :

- ★ Ouvrez la sacoche et examinez une des photos que Levin vous a données : appuyez sur Ⓧ/Ⓐ quand vous la tenez en main pour la retourner et lire le texte inscrit au dos du cliché. Un repère indiquant l'emplacement de l'as de la gâchette en question s'affiche alors sur la carte.
- ★ Une fois que vous avez déniché votre cible, vous devez la vaincre en combat singulier dans le cadre d'une séquence de Sang-froid automatique, en procédant comme suit : dès que le jeu vous y invite, remplissez la jauge en maintenant R2/RT légèrement enfoncé, puis pressez la touche à fond pour activer l'effet de ralenti avant de viser votre cible.
- ★ À l'issue du duel, **n'oubliez pas de ramasser l'arme relâchée par votre adversaire** : chaque as de la gâchette détient une pièce unique que vous ne pouvez obtenir qu'à cette seule occasion – si vous quittez les lieux et revenez plus tard, l'arme aura disparu.
- ★ Avant de partir, vous devez prendre une photo de l'adversaire que vous venez de terrasser. Veillez à ce que son corps entier apparaisse en gros plan sur le cliché pour que celui-ci soit validé.

EMMET GRANGER

Après avoir lu le texte qui figure au dos du cliché d'Emmet Granger, rendez-vous dans la petite propriété située dans la zone en surbrillance à l'est de la gare de Flatneck, et parlez à l'occupant des lieux. En guise d'échauffement, vous devez nettoyer la porcherie : emparez-vous de la fourche, et ramassez le fumier avec Ⓧ/Ⓧ avant de le déposer dans la brouette ; enfin, placez de la dynamite sur le tas de fumier en maintenant R2/RT. À l'issue de la scène, un duel à mort vous oppose à Emmet : dès que le jeu vous y invite, remplissez la jauge de Sang-froid en maintenant R2/RT légèrement enfoncé, puis pressez fermement la touche pour déclencher l'effet de ralenti – ajustez ensuite un tir sur la tête de votre cible. Une fois que vous avez mis à terre votre adversaire, récupérez son arme puis prenez-le en photo (équipez-vous pour cela de l'appareil photo accessible depuis la roue des objets).

BILLY MIDNIGHT

Rendez-vous dans la gare de Rhodes et interrogez le guichetier au sujet de Billy Midnight (maintenez L2/LT et appuyez sur Ⓧ/Ⓐ). Montez à bord du train qui s'arrête dans la gare, puis rejoignez l'as de la gâchette dans la voiture bar. Après votre conversation, poursuivez-le jusqu'à ce que vous vous retrouviez sur le toit d'un wagon. Lorsque le duel s'engage, remplissez d'abord la jauge de Sang-froid (maintenez R2/RT légèrement enfoncé) puis déclenchez l'effet de ralenti (appuyez fermement sur la touche) avant d'ouvrir le feu – visez plus bas que d'habitude car votre adversaire va s'agenouiller. La mort de Billy est inévitable : dans l'hypothèse où vous le désarmez, il se suicidera avec sa seconde arme, ou il succombera à un second tir sur la main. Avant de quitter les lieux, récupérez son pistolet et prenez son corps en photo.

DE GRANDS HOMMES, ET UNE FEMME - III & IV

Une fois que vous avez pris les photos des quatre as de la gâchette et terminé « Une longue nuit de débauche » lors du chapitre 4, vous débloquez les deux derniers épisodes de cette mission au long cours. Retournez dans le petit saloon de Valentine et interrogez le barman au sujet de Calloway. Rendez-vous ensuite à Saint Denis, et parlez au garde posté devant l'entrée du Grand Korrigan, le bateau à vapeur amarré au quai de la ville, pour en savoir plus sur Slim Grant, votre prochaine et dernière cible.

FLACO HERNANDEZ

Flaco Hernandez se terre dans une cabane près de Cairn Lake, au sud-est de Colter (le lieu où votre bande établit son campement lors du chapitre 1). Une fois que vous avez éliminé ses hommes de main (ou que vous les avez menacés pour qu'ils vous laissent passer), rangez vos armes et appelez-le pour le faire sortir de sa cachette et engager le duel. Après avoir rempli la jauge de Sang-froid en maintenant légèrement R2/RT, pressez complètement la touche pour déclencher l'effet de ralenti, puis abattez votre cible – notez que si vous choisissez de désarmer votre adversaire en le visant à la main, il continuera le combat en dégainant une seconde arme. À l'issue de l'affrontement, emparez-vous du revolver de votre victime et prenez un cliché de sa dépouille.

BLACK BELLE

Suivez le repère jusqu'à la cabane sur pilotis située dans Bluewater Marsh, au nord de Saint Denis. Peu après votre arrivée sur place, le refuge de l'as de la gâchette est attaqué par des chasseurs de prime. Dès que Black Belle vous le demande, faites exploser les charges de dynamite en appuyant sur Ⓧ/Ⓧ, puis aidez votre alliée de circonstance à repousser les différentes vagues d'assaillants. Lorsque vos ennemis déploient la Gatling gun, éliminez immédiatement l'individu qui la manie, et continuez le combat en veillant à ce que nul ne puisse prendre les commandes de la tourelle. Une fois le calme revenu, prenez une photo de Black Belle puis quittez les lieux – exceptionnellement, vous n'avez pas d'arme à récupérer lors de cette mission.

SLIM GRANT

Faites escale à Annesburg et entretenez-vous avec le shérif dans son bureau. Votre cible est retenue prisonnière par un groupe de bandits qui a installé son camp à l'ouest de la ville, du côté nord de la rivière. Débarrassez-vous de chacun d'entre eux, puis détachez Slim Grant avant de le charger sur votre monture. Conduisez-le ensuite au point de livraison situé au nord-est de votre position, près de Brandywine Drop. Lorsque le duel s'engage, procédez de la façon habituelle : remplissez la jauge de Sang-froid en maintenant légèrement R2/RT, pressez la touche fermement pour déclencher l'effet de ralenti, puis tirez sur votre cible. À l'issue du combat, n'oubliez pas de récupérer l'arme relâchée par votre victime.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

RÉCUPÉRATION DE DETTES

Strauss, un des membres de la bande de Van der Linde, vous confie régulièrement des missions de recouvrement de dettes dans le cadre d'une activité au long cours intitulée « L'usure et autres péchés ». Pour plus de commodité, cette section couvre l'ensemble de ces tâches, même si certaines d'entre elles doivent être accomplies au cours de l'aventure principale (et sont à ce titre également traitées dans le chapitre Missions).

Notez que vous n'avez plus accès à ces missions une fois que vous franchissez un certain stade de l'histoire lors du chapitre 6. Si vous voulez être sûr de n'en rater aucune, référez-vous au diagramme de la page 94 pour plus de détails.

MR WRÓBEL

Disponibilité : L'usure et autres péchés – I & II (chapitre 2)
Cheminement : Wróbel habite une petite maison située au centre de la zone de recherche, à l'ouest du camp de Horseshoe Overlook dans lequel est établie la bande lors du chapitre 2. Expliquez-vous avec lui, puis fouillez sa demeure jusqu'à ce que vous ayez récupéré de quoi éponger sa dette. Notez que vous pouvez également vous emparer de son cheval qui se trouve dans l'écurie voisine.

CHICK MATTHEWS

Disponibilité : L'usure et autres péchés – I & II (chapitre 2)
Cheminement : Chick Matthews se trouve sous un auvent, dans la zone en surbrillance à l'ouest d'Emerald Ranch. Vous ne l'identifierez qu'après avoir parlé à son voisin assis sur le tronc d'arbre – moment qu'il choisit pour s'enfuir à cheval. Rattrapez-le en enfourchant votre monture, et servez-vous du lasso pour l'arrêter. Vous pouvez également employer des moyens plus radicaux, mais notez que le fait de le tuer vous fait perdre de l'honneur. Vous obtenez dans tous les cas une carte au trésor, que vous pouvez examiner en ouvrant votre sacoche. Suivez le repère qui s'affiche à l'écran quand vous consultez la carte, et examinez le trou creusé dans le tronc d'arbre.

LILLY MILLET

Disponibilité : L'usure et autres péchés – I & II (chapitre 2)
Cheminement : Lilly Millet est assise sur un banc près d'une maison dans la partie nord d'Emerald Ranch, à l'est de Valentine. Un combat à mains nues s'engage à l'issue de votre confrontation : restez sur la défensive, en donnant un ou deux coups à votre adversaire chaque fois que vous parez un de ses assauts. Après l'avoir mis KO, fouillez-le pour récupérer votre argent. Si un témoin assiste à la scène, arrêtez-le avant qu'il ne puisse alerter les autorités.

THOMAS DOWNES

Disponibilité : L'usure et autres péchés – III (chapitre 2)
Cheminement : Rendez-vous dans la zone en surbrillance au sud-ouest de Valentine, et cherchez Thomas Downes à l'est de la maison. Tâchez de le convaincre de payer ses dettes en usant de la méthode de votre choix. A l'issue de la scène, retournez auprès de Strauss dans le camp.

GWYN HUGHES

Disponibilité : L'usure et autres péchés (partie IV lors du chapitre 3, ou partie V lors du chapitre 4)
Cheminement : Gwyn Hughes se trouve à Rhodes, devant la maison qui jouxte l'armurerie. Après l'avoir rappelé à ses devoirs, suivez-le jusqu'à l'église ; faites sortir du cimetière tous les gens qui s'y trouvent, puis retournez auprès de Hughes. Pendant qu'il exhume un cadavre, montez la garde à l'entrée du cimetière – préparez-vous à devoir repousser la tentative d'intrusion de deux hommes en jouant des poings ou en les menaçant avec votre arme. Prenez la broche de diamant qu'a récupérée Gwyn pour terminer cette tâche.

WINTON HOLMES

Disponibilité : L'usure et autres péchés (partie IV lors du chapitre 3, ou partie V lors du chapitre 4)
Cheminement : Rejoignez Winton Holmes sur les hauteurs de Strawberry au nord de la ville, puis laissez-le vous guider jusqu'à la tanière du couguar. Avant de pénétrer dans son refuge, équipez-vous d'une arme puissante dotée d'une cadence de tir élevée : vous vous apprêtez à affronter un fauve redoutable, l'obscurité qui règne dans la caverne vous compliquant la tâche. L'infortuné Winton connaît une fin tragique peu après votre séparation au niveau de l'embranchement. Rendez-vous sur le lieu de l'attaque et surveillez attentivement le radar tout en restant près du cadavre pour profiter de la lumière apportée par sa lanterne. Dès que vous voyez apparaître un point rouge, tournez-vous dans la direction correspondante et criblez de balles la créature sauvage dans le cadre d'une séquence de Sang-froid. Une fois qu'elle a eu son compte, dépecez-la et vendez sa peau au boucher de Strawberry.

ALGIE DAVISON

Disponibilité : L'usure et autres péchés – V (chapitre 4)
Cheminement : Retrouvez Algie Davison près de la berge au sud du manoir Braithwaite, puis suivez-le jusqu'à son domicile. Un combat à mains nues s'engage au moment où il vous tend une boîte, ou quand vous buvez au verre servi par son fils : mettez rapidement votre adversaire KO, avant d'entreprendre une fouille minutieuse de la maison. Videz notamment le coffre caché dans la chambre du fils, et emparez-vous du fusil à double canon qui trône sur la cheminée du séjour.

J. JOHN WEATHERS

Disponibilité : L'usure et autres péchés – VI & VII (chapitre 6)
Cheminement : Weathers se trouve près de Moonstone Pond. Au moment où vous lui demandez l'argent, un groupe de soldats lance une attaque surprise. Une fois que vous avez éliminé les intrus, vous pouvez régler la situation en annulant ou en récupérant la dette de votre obligé.

ARTHUR LONDONDERRY

Disponibilité : L'usure et autres péchés – VI & VII (chapitre 6)
Cheminement : Partez à la recherche d'Arthur Londonderry à la mine d'Annesburg. Après avoir interrogé le garde à l'entrée, entrez dans le tunnel et parlez au contremaître. Il ne vous reste plus qu'à retrouver la veuve du débiteur : elle vous attend devant une petite cabane à Butcher Creek, au sud de votre position actuelle. Arthur décide automatiquement d'effacer sa dette, mais vous pouvez également choisir de lui donner un peu argent – un investissement qui vous rapportera 20 points d'honneur. Retournez ensuite auprès de Strauss dans le camp pour mettre un terme définitif à cette série de missions.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

CHASSE AU TRÉSOR

Au cours de vos voyages, vous aurez l'occasion de mettre la main sur de mystérieuses cartes au trésor. Lorsque vous obtenez un tel document, sélectionnez-le dans la sacoche pour le consulter : il contient une image et des indices, à partir desquels vous devez identifier un lieu spécifique. En vous rendant sur place, vous pourrez récupérer une nouvelle carte, qui montre à son tour l'emplacement d'une cachette. Répétez l'opération une troisième fois, et vous aurez enfin la possibilité de dénicher le trésor associé à la série de cartes en question.

Vous ne parviendrez à identifier les lieux montrés sur les cartes qu'à condition d'avoir acquis une connaissance suffisante du monde du jeu. Si vous êtes bloqué, vous trouverez dans les pages qui suivent toute l'aide nécessaire pour déchiffrer chacun des documents.

★ BANDE DE JACK HALL ★

CARTE DE LA BANDE DE JACK HALL 1

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Cheminement : Parlez à Maximo, l'inconnu qui scrute l'horizon à travers des jumelles à l'ouest de la gare de Flatneck, pour démarrer cette mission. Votre interlocuteur se propose de vous vendre une carte au trésor pour la somme de 10$, un prix qu'il diminuera de moitié si vous refusez sa première offre – vous pouvez également la lui prendre de force, mais cet acte vous fera perdre quelques points d'honneur. Notez que vous avez l'occasion d'acheter la carte chez les recéleurs si vous ne l'avez pas récupérée suite à votre rencontre avec Maximo.

CARTE DE LA BANDE DE JACK HALL 2

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : Ouvrez votre sacoche et consultez la première carte. Le document montre Caliban's Seat, un lieu situé au nord de Horseshoe Overlook. En partant du haut de la falaise, à l'endroit indiqué sur l'image, longez les rebords jusqu'à la fissure dans la paroi rocheuse, où vous attend la seconde carte.

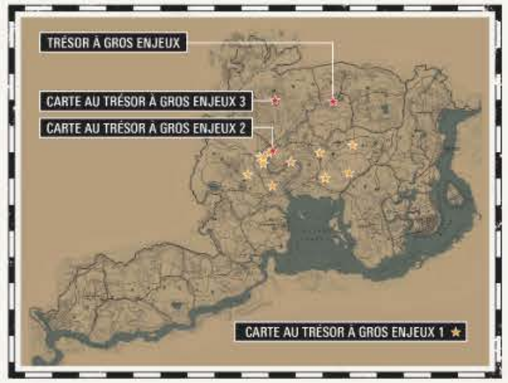
CARTE DE LA BANDE DE JACK HALL 3

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : La seconde carte vous conduit à Cotorra Springs, un lieu situé à l'ouest de Bacchus Bridge. Vous trouverez le prochain document en fouillant un des petits monticules de pierres érigés près des geysers.

TRÉSOR DE LA BANDE DE JACK HALL

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : La troisième carte montre O'Creagh's Run, un lieu situé dans les Grizzlies orientales, loin au nord de la gare d'Emerald. Nagez jusqu'à la petite île au centre du lac : le trésor, deux lingots d'or, est caché sous un rocher au pied des buissons.

★ TRÉSOR À GROS ENJEUX ★



CARTE AU TRÉSOR À GROS ENJEUX 1

Disponibilité : Terminer « Le Sud nouveau » (chapitre 3).
Cheminement : Vous avez l'occasion d'obtenir la première carte en détroussant un quidam qui scrute l'horizon à travers des jumelles, dans le cadre de la rencontre fortuite « Chasseur de trésor » (voir les emplacements possibles sur la carte ci-dessus) – l'individu est question s'enfuira à cheval si vous tardez à intervenir. Notez que si vous échouez à récupérer la carte à trois reprises, elle finira à la vente chez les recéleurs.

CARTE AU TRÉSOR À GROS ENJEUX 2

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : La première carte vous conduit à Cumberland Falls, un lieu situé à l'est de la gare de Wallace. Passez derrière la cascade et grimpez dans le renfoncement creusé dans la paroi rocheuse : le second document y est caché derrière un rocher.

CARTE AU TRÉSOR À GROS ENJEUX 3

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : Vous devez ensuite vous rendre à Barrow Lagoon, un lac gelé situé au cœur des Grizzlies occidentales, au nord-ouest de Valentine. Grimpez sur le tronc couché qui relie la rive du lac à la petite île : la carte est dissimulée dans un trou creusé dans ce pont naturel.

TRÉSOR À GROS ENJEUX

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : Pour accéder au lieu montré sur la troisième carte, vous devez emprunter un chemin dangereux à flanc de falaise, au sud-ouest de la gare de Bacchus. Descendez le long de la paroi en prenant appui sur les rebords, jusqu'à la petite avancée rocheuse sous laquelle vous pouvez vous faufiler en position accroupie – vous trouverez trois lingots d'or dissimulés dans une fissure, de l'autre côté de cette saillie rocheuse.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

★ LE TRÉSOR DES MORTS ★

CARTE DU TRÉSOR DES MORTS 1

Disponibilité : Uniquement pour les joueurs qui ont précommandé la version dématérialisée de *Red Dead Redemption 2* ou qui possèdent l'édition spéciale/ultime.
Cheminement : Rendez-vous dans le village en ruines situé au sud-ouest de Horseshoe Overlook. Entrez dans la prison, le seul bâtiment encore debout, et récupérez la carte posée près d'un des deux cadavres.

CARTE DU TRÉSOR DES MORTS 2

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : La carte suivante se trouve sous les quais de Saint Denis. Rendez-vous dans le passage souterrain qui relie la cour de la station de fret (Cornwall Freight Station) et le port, et examinez le mur près de la caisse en bois pour mettre la main sur le document.

LE TRÉSOR DES MORTS

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : La seconde carte vous conduit dans le cimetière de Saint Denis – ou plus précisément, jusqu'au mausolée doté d'un vitrail qui se trouve à l'ouest du dôme central, au nord de l'allée principale. Examinez le mur sur votre gauche pour découvrir une cache qui abrite cinq lingots d'or.

OBJETS À COLLECTIONNER

Le monde de *Red Dead Redemption 2* compte une multitude d'objets uniques, que vous pouvez collectionner pour obtenir de précieuses récompenses.

CARTES DE PAQUETS DE CIGARETTES

Un total de 144 cartes de paquets de cigarettes, réparties en 12 séries de 12 cartes chacune, sont cachées dans le jeu. Ces cartes font l'objet de la mission « Cigarettes et autres passe-temps » que vous confie l'inconnu assis sur un banc devant la gare de Flatneck (à condition que vous ayez déjà terminé « Celui qui n'est pas sans péché » au début du chapitre 2).

L'individu en question vous demande de lui envoyer par la poste chaque série de 12 cartes que vous parvenez à compléter, en échange de récompenses. Il s'agit là d'une longue mission, certaines cartes s'avérant très difficiles à dénicher.

Vous pouvez obtenir de nouvelles cartes de deux façons différentes :

- ★ En les ramassant sur le terrain, un exemplaire unique de chaque carte reposant à un endroit spécifique. L'emplacement des 144 cartes disséminées dans le jeu est montré à la page 204.
- ★ Les paquets de cigarettes haut de gamme, des objets que vous pouvez acheter en magasin, trouver sur le terrain ou récupérer sur le corps de vos victimes ou des passants, contiennent chacun une carte de collection. La carte obtenue quand vous ouvrez un de ces paquets est déterminée aléatoirement ; il est donc possible que vous tombiez sur un autre exemplaire d'une carte que vous possédez déjà. Notez que vous pouvez vendre vos éventuels doublons chez les recéleurs.

SÉRIES DE CARTES : RÉCOMPENSES

SÉRIE	RÉCOMPENSE
Première série complétée	Menottes de la guerre de Sécession
As de la gâchette célèbres	Médicament miracle spécial, 50$
Artistes, écrivains et poètes	Elixir de ginseng, 100$
Paysages américains	Pépite d'or, 100$
Gemmes sublimes	Collier à chaîne en platine, 100$
Flore américaine	Fortifiant miracle spécial, 50$
Etoiles de la scène	Petit sac de bijoux, 50$
Faune américaine	Peau de lapin (parfait état), 50$
Merveilles des transports	Rhum de pirate vieilli, 50$
Champions du monde	Racine de valériane, 50$
Inventions incroyables	Dynamite instable, 100$
Chevaux	Remède spécial pour cheval, 50$
Américains célèbres	Plume d'aigle x3, 50$
Toutes les séries complétées	200$

LISTE DES CARTES DE PAQUETS DE CIGARETTES

AS DE LA GÂCHETTE CÉLÈBRES

001 Frank Heck
Sur une pierre tombale

002 Bande d'Otis Miller
A l'arrière du chariot bleu

003 Bande de Jack Hall
Sur le rebord d'une fenêtre dans la cabane

004 Frères Butcher
Sur un tonneau sur le porche de la cabane

005 Flaco Hernández
Près du bord du toit de la banque (accessible via l'échelle de derrière)

006 Slim Grant
Sur un tonneau près de l'entrée de la cabane abandonnée

007 Landon Ricketts
Sur un tonneau derrière la maison

008 Black Belle
Sur un tonneau au bout de la jetée | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

009 Billy Midnight
Sur la plateforme de l'éolienne

010 Emmet Granger
Sur une table sous l'auvent, en face des deux tentes blanches de Fort Wallace (uniquement lors du chapitre 6, à partir de la mission « Le fils du roi » et jusqu'au début de « Le meilleur de nous-mêmes ») ; également sur un tonneau, sur le porche de la petite ferme au sud de Valentine

011 Jim "Boy" Calloway
Dans le mausolée doté d'un vitrail, à l'ouest du dôme central

012 Bart Love
Près du canapé dans la maison

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

ARTISTES, ÉCRIVAINS ET POÈTES

013 Edith Corinne
Sous la table près de la corde à linge

014 Elsie Rose
Sur la table en haut de l'escalier de l'hôtel | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

015 W. G. Hoyt
Sur la table dans la cabane délabrée

016 Aldous Bramley
Sur le porche, sur une table entre deux fauteuils

017 Preston T. Stephenson
Sur la table de travail dans le bureau

018 Evelyn Miller
Sur une table près de la corde à linge

019 Slick Hutton
Sur une caisse du côté nord-est du balcon

020 Laurence Carson
Dans une ruelle, sur une table derrière une paroi en bois

021 Miss Maud Delancey
Sur une table dans la péniche

022 Charles Châtenay
Sur une table sur le porche avant

023 George Dixie
Sur un lit dans la pièce la plus à l'est de la maison

024 Richard McCullough
Sur la table au sud-est du kiosque

PAYSAGES AMÉRICAINS

025 New York
Sur une table sur le porche

026 Saint Denis
Sur la charrette

027 Blackwater
Sur une cheminée sur le toit du théâtre (accessible via une échelle à l'arrière)

028 Armadillo
Sur un tonneau dans l'enclos des cochons

029 Rio Bravo
Sur la plateforme de l'éolienne

030 Les Grizzlies
Sur la table dans la maison | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

031 San Francisco
Sur le rebord d'une fenêtre de la tour sud-est du fort abandonné

032 Tall Trees
Sur un tonneau du côté sud de la gare

033 Valentine
Sur une table dans la gare

034 Chicago
Sur la plateforme de l'éolienne

035 Rhodes
Sur une pierre tombale

036 Annesburg
Sur un tonneau sur les rails reliant la mine à l'usine

GEMMES SUBLIMES

037 Leila Stetson
Sur le rebord de la fenêtre près de la cheminée, au rez-de-chaussée

038 Isabelle Barlow
Sur une étagère murale dans le relais commercial abandonné

039 Hattie Langtry
Sur le guéridon dans la maison de la météorite

040 Isabelle Standish
Dans la mine, sur une table dans la grande salle à gauche de l'entrée

041 Maud Engel
Sur une table sur le porche nord de la cabane

042 Sadie Russell
Sur un tonneau dans le poulailler

043 Geraldine Emerson
Sur une caisse à l'étage de la grange

044 Agnès Guyon
Sur une caisse dans la cabane

045 Jennie Willotts
Sur un tonneau dans la cour en face du bureau de poste

046 Ilga Ulmer
Sur un vieux bureau dans l'allée | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

047 Fay Delaro
A la base de la fenêtre à l'étage de la grange

048 Pauline Henderson
Sur une caisse à l'extrémité nord de la gare

FLORE AMÉRICAINE

049 Groseille odorante
Sur une étagère dans la cabane nord-est

050 Sauge du colibri
Sur une petite table du côté ouest de la cabane

051 Laurier-rose
Sur la rambarde en treillis, cachée par des plantes grimpantes

052 Millefeuille
Sur le rebord de la fenêtre sud dans la maison

053 Tabac indien
Sur une caisse à l'ouest de la maison

054 Palétuvier blanc
Sous un banc dans la gare

055 Pin des marais
Dans le conduit à l'extrémité sud-ouest de la mine, sur une caisse en haut de la première échelle

056 Palmier à jupon
Sur une table sur le porche avant de la maison

057 Sequoia à feuilles d'if
Sur une table sur le porche arrière de la maison à l'extrémité sud-est de Strawberry | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

058 Cactus tête du diable
Sur un établi, sous l'appentis de la cabane

059 Bartonie dorée
Sur la balustrade juste devant la porte de la cabane

060 Lupin de Caroline
Sur le toit du bureau du shérif, derrière le panneau

ÉTOILES DE LA SCÈNE

061 Laurence Dunn
Dans la ferme, sur la cheminée

062 Louis Durand
Sur une caisse, sous le porche est de la maison abandonnée

063 Jesse Raymond
Dans la maison incendiée, sur le rebord de la fenêtre près de la cheminée

064 Augusta Tremlow
Sur la plateforme de la tour de l'éolienne

065 Mabel Potter
Dans le couloir ouest du théâtre, sur la petite table près de la cheminée

066 Robin Koninsky
Sur une table sur le côté de la scène du théâtre ; seulement accessible après avoir assisté aux cinq spectacles en autant de soirées dans le Théâtre Rêleur de Saint Denis ; la dernière séance ne se débloque qu'à l'issue de la mission « Paternité et autres rêves » ; Robin Koninsky monte sur scène lors des première et dernière représentations

067 Isadore Reid
A l'arrière de l'un des deux chariots adjacents

068 Irene Grubb
Sur un banc sur le quai de la gare

069 Nettie Palmer
Dans le chapiteau, sur une caisse juste en dessous de la plateforme du projectionniste

070 Jim Cobb
Sur un banc sur le porche de la maison abandonnée

071 Mittie Comstock
Sur un tonneau devant la porte de la maison

072 Robert Elliot Patchen
Sur une caisse près de la cabane jaune | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

FAUNE AMÉRICAINE

073 Veuve noire
Sur un bureau dans la maison

074 Chien de Saint-Hubert
Dans la cheminée des vestiges d'une maison

075 Geai bleu
Sur la plateforme installée dans un arbre, accessible via une échelle

076 Poisson-chat
Sur un tonneau du côté ouest des quais

077 Serpent-corail
Sur une table étroite dans la plus grande maison de Lakay

078 Mérou
Sur un tonneau à l'arrière du bateau de pêche | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

079 Perche noire
Sous le canapé dans la cabane de pêche

080 Panthère
Sur une caisse dans la cabane du fort abandonné

081 Perroquet
Sur une caisse sur le ponton

082 Faisan
Sur la plateforme installée dans un arbre, accessible via une échelle

083 Tortue alligator
Dans la maison, sur une petite caisse sous une commode

084 Dinde
Sur la cheminée à l'étage du bureau du shérif incendié

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

MERVEILLES DES TRANSPORTS

085	086	087	088	089	090
Navire marchand	**Goélette**	**Caravane de chameaux**	**Howdah**	**Chariot tiré par une chèvre**	**Montgolfière**
Sur une caisse sur la jetée	Sous le hamac en haut du bateau de pêche	Sur la table près de la corde à linge	En haut des marches qui mènent à la porte arrière de l'hôtel Trackers	Sur un établi dans la partie la plus à l'ouest des écuries	Sur une étagère à l'arrière du saloon
091	092	093	094	095	096
Frégate américaine	**Le bateau-théâtre**	**Baleinier**	**Diligence**	**Locomotive à vapeur**	**Vélocipède**
Sur un établi dans l'atelier à bateaux	Sur une table du côté est du ponton | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »	Sur le rebord de la fenêtre du kiosque bleu à l'extrémité des quais	Sur un banc sur le quai de la gare	Sur le mur sud des ruines	Sur une table sur le porche ouest de la maison

CHAMPIONS DU MONDE

097 Lutteur gréco-romain - Percy Wood	**098 Joueur de billard - Edwin A. Rowe**	**099 Pugiliste - Theobaud Getzin**
Sur le puits près de la cabane	Sur un rebord de fenêtre dans la cabane	Sur une étagère sur le porche
100 Rameur - H. T. Slocum	**101 Cycliste - R. S. Harradon**	**102 Funambule - E. D. Ewing**
Sur une caisse sous la cabane sur pilotis	Sur une table à gauche du porche de la maison	Sur une étagère au sous-sol, accessible via une trappe au milieu de la cabane abandonnée
103 Joueur de tennis sur gazon - Patsey Hill	**104 Haltérophile - William Sleicher**	**105 Tireur aux pigeons - Edwin Singerly**
Sur la rambarde du porche arrière de la maison	Sur une table du côté nord de la maison	Par terre, au sommet de la tour de l'usine
106 Patineur - Felix Hawley	**107 Lanceur de marteau - Capt. Jack Page**	**108 Jongleur - Axel McCormack**
Sur une table dans la cabane	Sur un rebord de fenêtre dans la cabane	Dans la cour à l'arrière du saloon Bastille, sur une caisse au pied de la grille en fer | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

INVENTIONS INCROYABLES

109	110	111	112	113	114
Locomotive à vapeur 1814 – George Stephenson	**Photographie 1814 – Joseph Nicéphore Niépce**	**Appareil d'exécution électrique 1888 – H.P. Brown, A. Kennelly**	**Machine à écrire 1829 – W. A. Burt**	**Revolver 1836 – Daniel Buck**	**Télégraphe 1837 – Samuel Morse**
Dans un nid d'oiseau à l'étage de l'église abandonnée ; sautez en prenant de l'élan pour accéder à la petite plateforme	Sur une table sur le balcon du bâtiment au sud du studio de photographie	Dans la maison, sous les lits superposés à l'étage	Sur un tonneau à côté de la porte de l'entrepôt	Sur une table sur la terrasse derrière l'armurerie | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »	Sur un banc sur le quai de la gare abandonnée
115	116	117	118	119	120
Planeur 1893 – Charles Kinnear	**Dynamite 1866 – Alfred Nobel**	**Cylindre phonographique 1877 – Thomas Edison**	**Piano mécanique 1829 – Edward Leveaux**	**Ampoule électrique 1878 – Thomas Edison**	**Stylo-plume 1884 – Lewis Waterman**
Sur un établi au centre de la grange	Sur le porche arrière de Shady Belle	Dans le saloon, sur le rebord d'une fenêtre qui donne sur la rue	Sur le piano	Sur les caisses près de la porte du laboratoire, au pied de la tour	Sur un bureau dans l'école abandonnée

CHEVAUX

121	122	123	124	125	126
American Paint	**Appaloosa**	**Andalou**	**Trotteur américain**	**Nokota**	**Ardennais**
Sur une caisse sous la machine à filer, près du moteur | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »	Sur un tonneau à l'extrémité sud des quais	Sur une étagère dans l'écurie	Sur la table dans la chambre du garçon	Sur un établi dans l'écurie	Sur l'étagère centrale du quai de la gare
127	128	129	130	131	132
Hollandais à sang chaud	**Turkoman**	**Demi-sang hongrois**	**Mustang**	**Pur-sang**	**Missouri Fox Trotter**
Sur la cheminée dans la maison du ranch Downes	Sur une caisse au pied de la tour nord-ouest de Fort Wallace (uniquement lors du chapitre 6, à partir de la mission « Le fils du roi » et jusqu'au début de « Le meilleur de nous-mêmes ») ; également sur un établi derrière la maison du vétéran, près de O'Creagh's Run	Par terre, accessible via le jour à la base de la porte de l'armurerie	Sur une botte de foin à l'étage de la grange	A l'arrière du chariot près des ballots de coton	Sur la table dans la chambre du garçon

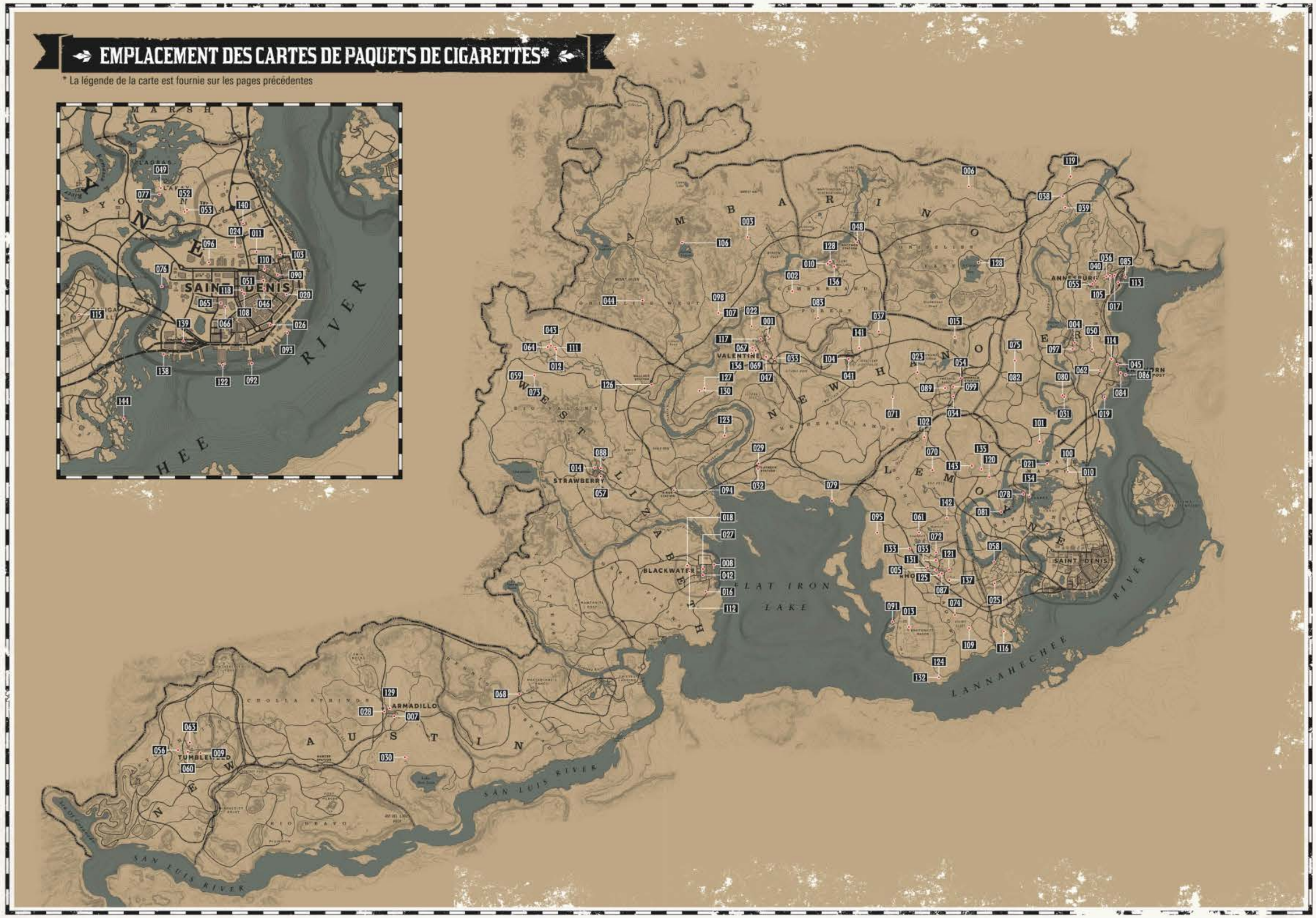
AMÉRICAINS CÉLÈBRES

133 Président Fisher	**134 Président Hardin**	**135 Lillian Powell**
Sur un tonneau en haut de la rampe de chargement du bâtiment de Jansen Mills	Sur la balustrade dans le coin nord-est du ponton de la cabane, en face de deux roues de chariot cassées	Sur une caisse derrière des buissons, du côté nord-est de la cabane
136 Leviticus Cornwall	**137 J. D. McKnight**	**138 Luther Covington**
Sur un rebord de fenêtre, au sommet de la tour sud-est de Fort Wallace (uniquement lors du chapitre 6, à partir de la mission « Le fils du roi » et jusqu'au début de « Le meilleur de nous-mêmes ») ; également sur une table à l'intérieur du manoir Canebreak, à Bluewater Marsh	Sur la table du kiosque	Sur une caisse sur les quais
139 Harvey Griggs	**140 Henrietta Beatrice Woods**	**141 Général Quincy Harris**
Sur un établi dans la zone de chargement | Uniquement après avoir activé « Cigarettes et autres passe-temps »	Sur une table sous le porche de la maison	Au pied de la tour de forage
142 Général Cornelius Palmer	**143 Sénateur Thaddeus Waxman**	**144 Président Alfred Macalister**
Sur la table sous l'abri en bois	Dans la cabane, sur la cheminée de la chambre	Dans la cabane de pêcheur, sur le rebord de la fenêtre sud-est

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

EMPLACEMENT DES CARTES DE PAQUETS DE CIGARETTES*

* La légende de la carte est fournie sur les pages précédentes



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

OBJETS EXOTIQUES

Les objets exotiques se collectionnent dans le cadre de la mission annexe « Duchesses et autres animaux », dont le coup d'envoi est donné lorsque vous parlez à Algernon Wasp. Cet inconnu fait appel à vos services une fois que vous avez terminé « Une cage dorée » lors du chapitre 4 ; rejoignez-le dans la serre de la grande maison bleue située au nord de Saint Denis.

À l'issue de votre première rencontre (qui constitue l'étape I de la mission), vous avez l'occasion de retrouver Wasp à cinq autres reprises (II, III, IV, V, VI). À chaque fois, le collectionneur vous fournit une liste d'objets exotiques que vous devez lui rapporter. Lorsque vous avez mis la main sur chacun d'entre eux, retournez auprès de lui pour toucher votre récompense et passer à l'étape suivante.

★ Les **plumes** sont relâchées par des oiseaux rares que vous pouvez chasser dans le bayou, et plus spécialement sur les îles de Lagras et dans leurs alentours.

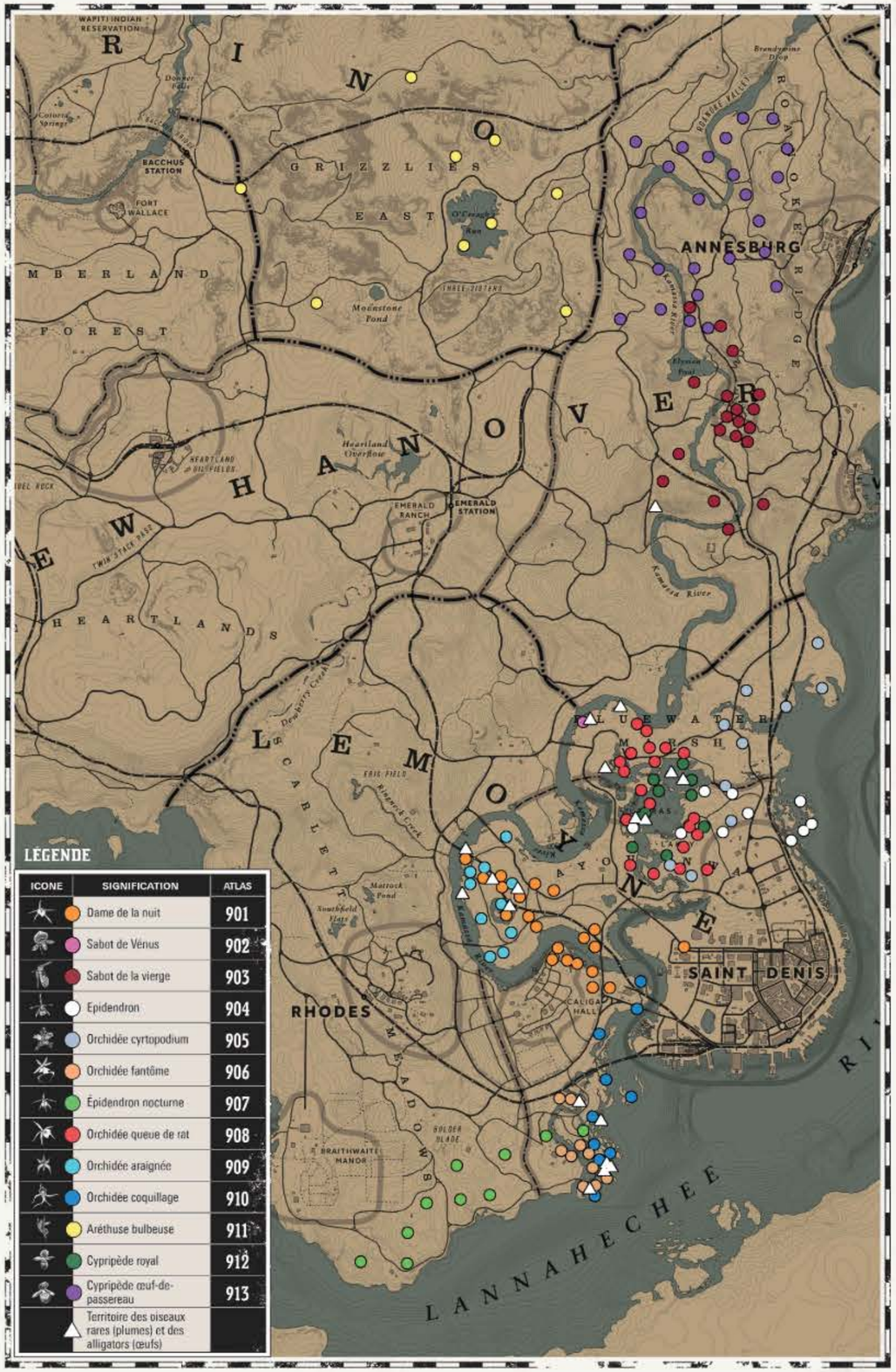
★ Les **œufs d'alligator** se trouvent dans le même secteur ; il vous faudra parfois en découdre avec des alligators pour pouvoir les récupérer.

★ Les **orchidées rares** poussent à des endroits bien précis, soit par terre soit sur des arbres pour les espèces épiphytes (à savoir : queue de rat, épidendron, cyrtopodium, coquillage, fantôme, dame de la nuit, araignée et épidendron nocturne). Notez que le nombre d'orchidées disponibles dans la nature excède les demandes d'Algernon. Vous pouvez envoyer tout exemplaire supplémentaire que vous possédez par courrier à un mystérieux acheteur qui laisse des messages sur les murs des bureaux de poste.

LISTE DES OBJETS DEMANDÉS

ÉTAPE	OBJETS	RÉCOMPENSE
II	• 5 plumes de petite aigrette • 5 plumes d'aigrette roussâtre • 5 plumes d'aigrette neigeuse • 15 Dames de la nuit	• 110$
III	• 20 plumes de héron • 7 Sabots de Vénus • 10 Sabots de la vierge	• 125$
IV	• 25 œufs d'alligator • 3 épidendrons • 7 orchidées cyrtopodium • 5 orchidées fantômes	• 150$
V	• 30 plumes de spatule • 5 épidendrons nocturnes • 10 orchidées queue de rat • 5 orchidées araignées	• 175$
VI	• 5 orchidées coquillages • 5 aréthuses bulbeuses • 5 cypripèdes royaux • 10 cypripèdes œuf-de-passereau	• 200$ • Chapeau exotique • Revolver d'Algernon

* Uniquement disponible à partir de l'Épilogue 1



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

OS DE DINOSAURES

Vous avez l'occasion de vous lancer dans la collection d'os de dinosaures dans le cadre de la mission « La force des convictions », que vous pouvez démarrer dès le chapitre 2 en parlant à Deborah MacGuiness, la femme qui exhume des fossiles au sud-est de Horseshoe Overlook.

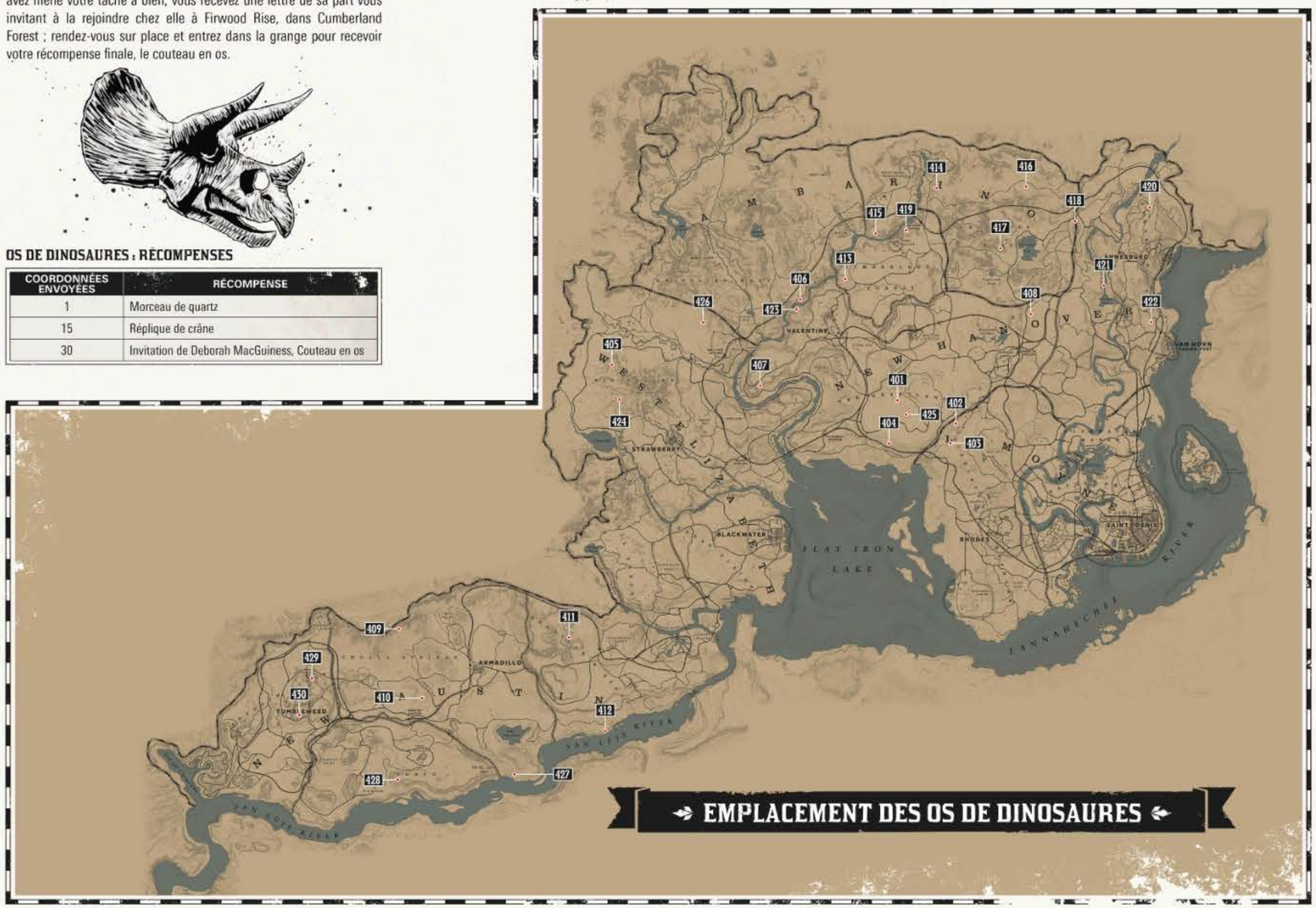
LISTE DES OS DE DINOSAURES

ICONE	NOM	NOTES
401	Site de l'os des champs pétrolifères	Au fond du puits sous le derrick
402	Site de l'os de Dewberry Creek, Heartlands	A l'ouest de Dewberry Creek, à l'air libre
403	Site de l'os de Dewberry Creek, Scarlett Meadows	Au sud de Dewberry Creek, à l'air libre
404	Site de l'os des collines des Heartlands	Sur une colline herbeuse, à l'air libre
405	Site de l'os de la pente rocheuse de Big Valley	Sur une colline rocheuse, à l'air libre
406	Site de l'os du mur rocheux des Grizzlies	Au pied de la falaise
407	Site de l'os de la falaise des Heartlands	Au pied de la falaise
408	Site de l'os de la maison abandonnée, Heartlands	Par terre, au sud de la cabane
409	Site de l'os du désert de Cholla Springs	Dans une petite paroi rocheuse au pied de la colline
410	Site de l'os de Jorge's Gap à Cholla Springs	Sur une petite colline au sud-ouest de Jorge's Gap, en partie caché dans les buissons
411	Site de l'os de Pike's Basin à Hennigan's Stead	Sur le plateau intermédiaire à l'extrémité sud du canyon
412	Site de l'os de la San Luis River à Hennigan's Stead	Juste au-dessus de la berge, au nord du petit îlot
413	Site de l'os de Six Point Overlook, Cumberland Forest	Au sommet de la falaise, près du bord
414	Site de l'os de Calumet Ravine dans les Grizzlies	Dans le promontoire rocheux rouge, près du sommet de la colline
415	Site de l'os de la Dakota River dans les Grizzlies	Sur un petit rebord juste avant le sommet de la falaise
416	Site de l'os de la frontière Nord des Grizzlies	Sur une colline herbeuse, à l'air libre
417	Site de l'os de O'Creagh's Run dans les Grizzlies	Sur la crête, à l'ouest de O'Creagh's Run
418	Site de l'os de Roanoke Ridge	Sur un petit plateau rocheux, au sud du pont de chemin de fer
419	Site de l'os de la gare de Bacchus	Près d'un rocher saillant en haut de la falaise au sud-ouest de la gare de Bacchus
420	Site de l'os de Roanoke Valley	Sur la falaise qui surplombe le chemin conduisant à la cascade de Brandywine Drop
421	Site de l'os de la Kamassa River à Roanoke Ridge	Sur un rebord à mi-hauteur de la falaise du côté ouest de Kamassa River
422	Site de l'os de Van Horn à Roanoke Ridge	Par terre, à l'orée d'une clairière
423	Site de l'os de la frontière Nord des Heartlands	En haut de la falaise, près du bord
424	Site de l'os de Beryl's Dream à Big Valley	Sur un terrain rocailleux, à mi-chemin quand vous grimpez le mont Shann, là ou le sentier dessine un « S »
425	Site de l'os de la gorge Sud des Heartlands	Près du sommet de la colline quand vous suivez le lit de la rivière asséchée voisine du derrick
426	Site de l'os de la grotte au Nord de Big Valley	Dans une grotte au pied du mont Hagen
427	Site de l'os de Rio Del Lobo Rock à Rio Bravo	Sur la petite pente près de la pointe est de Rio Del Lobo Rock
428	Site de l'os de la San Luis River à Rio Bravo	Sur le grand plateau rocheux qui surplombe Fort Mercer
429	Site de l'os au nord de Tumbleweed, Gaptooth Ridge	Au sommet de la falaise qui domine le canyon, du côté est
430	Site de l'os au sud de Tumbleweed, Gaptooth Ridge	A l'extrémité sud-est du plateau qui surplombe Tumbleweed

Trente sites d'ossements sont éparpillés à travers le pays. La paléontologue vous demande de lui envoyer par courrier les coordonnées de tous les fossiles que vous découvrez. Une fois que vous avez mené votre tâche à bien, vous recevez une lettre de sa part vous invitant à la rejoindre chez elle à Firwood Rise, dans Cumberland Forest ; rendez-vous sur place et entrez dans la grange pour recevoir votre récompense finale, le couteau en os.

OS DE DINOSAURES : RÉCOMPENSES

COORDONNÉES ENVOYÉES	RÉCOMPENSE
1	Morceau de quartz
15	Réplique de crâne
30	Invitation de Deborah MacGuiness, Couteau en os



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

501 Au sommet du mont Hagen, dans les Grizzlies occidentales

502 Sur une paroi rocheuse à quelques pas au nord du pont en bois qui enjambe Whinyard Strait, au nord de Window Rock

503 Sur une corniche près du sommet de la falaise qui surplombe Dakota River

504 Sur un rebord un peu avant le sommet de la falaise, au-dessus d'un pont de corde qui enjambe la rivière Dakota

505 Sur la berge sud-ouest du lac d'Owanjila

506 Près du sommet du mont Shann

507 Sur une falaise qui surplombe le village incendié, au sud-ouest de Horseshoe Overlook

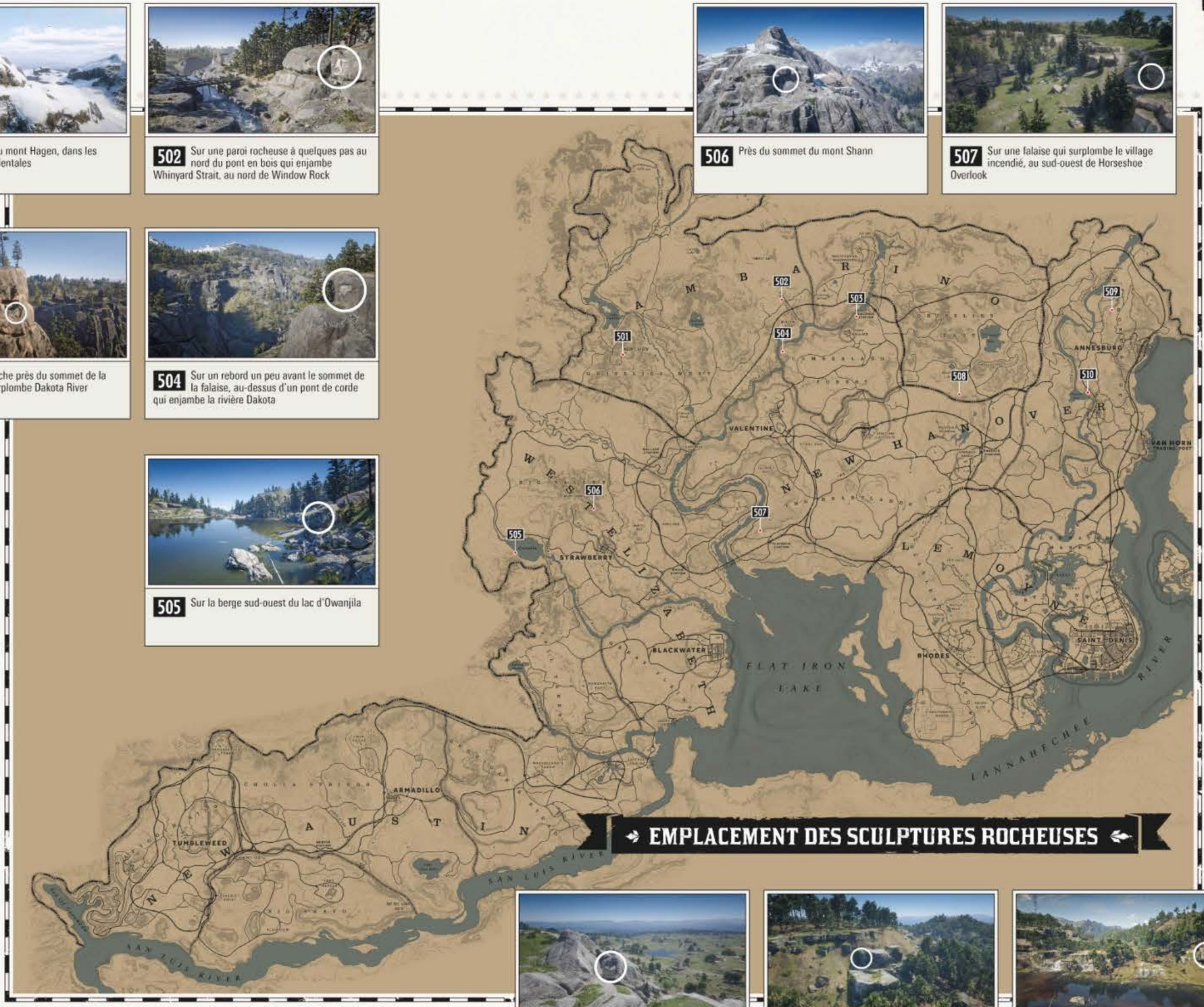
SCULPTURES ROCHEUSES

Dans le cadre de la mission « Petit guide du géologue amateur », qui démarre quand vous parlez à Francis Sinclair, l'inconnu assis devant une cabane au nord-ouest de Strawberry, vous devez découvrir une série de dix sculptures rocheuses éparpillées à travers le monde.

Lorsque vous identifiez une sculpture, vous pouvez transmettre son emplacement à Sinclair en lui envoyant une lettre. Une fois que vous lui avez transmis les coordonnées des dix sculptures, vous recevez un courrier vous invitant à le rejoindre dans sa cabane, où vous avez l'occasion de vous emparer de la vieille boussole en cuivre – un objet requis pour fabriquer un talisman serre de corbeau par l'entremise d'un recéleur.

RÉCOMPENSES LIÉES AUX SCULPTURES ROCHEUSES

COORDONNÉES ENVOYÉES	RÉCOMPENSE
1	Bourbon du Kentucky, 10$
5	Objet décoratif avec roche
10	Invitation de Francis Sinclair



508 A l'extrémité du plateau qui domine Heartland Overflow (allez vers le sud depuis Moonstone Pond)

509 Sur une corniche près du sommet de Roanoke Ridge, juste à l'est de Deer Cottage

510 Près de la berge est d'Elysian Pool

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

ANIMAUX À CHASSER

Vous êtes susceptible de découvrir une annonce sur laquelle figure une liste d'animaux à chasser lorsque vous vous rendez dans la gare ou dans le bureau de poste des villes suivantes :

- ★ Valentine
- ★ Rhodes
- ★ Strawberry
- ★ Saint Denis
- ★ Van Horn
- ★ Armadillo

Il existe cinq avis de ce type au total, mais vous ne pouvez pas en récupérer plus d'un à la fois. Chacun d'entre eux contient une liste des cadavres d'animaux que vous devez obtenir pour le compte de Mlle Hobbs. Lorsque vous lui avez envoyé par voie postale tous les butins de chasse qu'elle réclame, vous recevez une récompense et vous débloquez la liste suivante.

Une fois que vous avez fait parvenir à la naturaliste la totalité des objets figurant sur chacun des cinq avis (ce qui n'est réalisable qu'après avoir atteint l'épilogue du jeu), elle vous invite par courrier à la rejoindre chez elle – sa demeure se situe au nord-est de Strawberry. Quand vous lui rendez visite, dans le cadre de la mission « Un monde meilleur et un nouvel ami », elle vous remet votre récompense finale : un écureuil empaillé que vous pouvez exposer à Beecher's Hope après l'épilogue.

Notez que les cadavres d'animaux que vous envoyez à la taxidermiste doivent être en parfait état. Cela implique que vous chassiez du gibier d'excellente qualité, et que vous le mettiez à mort avec des tirs parfaits – vous en saurez plus sur ces deux concepts en vous référant à la page 146.

REQUÊTES DE CHASSE

LISTE	OBJETS REQUIS	RÉCOMPENSE
1	• Cadavre de lapin (parfait état) • Cadavre d'écureuil (parfait état)	50$
2	• Cadavre de cardinal (parfait état) • Cadavre de rat (parfait état) • Cadavre de pic (parfait état)	70$
3	• Cadavre de tamia (parfait état) • Cadavre d'opossum (parfait état) • Cadavre d'oriole (parfait état) • Cadavre de merle (parfait état)	100$
4	• Cadavre de piranga (parfait état) • Cadavre de bruant (parfait état) • Cadavre de crapaud (parfait état) • Cadavre de moufette (parfait état) • Cadavre de grenouille-taureau (parfait état)	120$
5 (disponible lors de l'épilogue 1)	• Cadavre de jaseur d'Amérique (parfait état) • Cadavre de chauve-souris (parfait état) • Cadavre de geai bleu (parfait état) • Cadavre de corneille (parfait état) • Cadavre de castor (parfait état)	150$, Lettre de Mlle Hobbs

ATTRAPE-RÊVES

Un total de 20 « attrape-rêves » sont disséminés aux quatre coins du monde. Ces objets d'origine amérindienne sont suspendus à des arbres, aux endroits montrés sur la carte de cette double page. Lorsque vous en découvrez un, placez-vous en dessous et examinez-le en appuyant sur Ⓐ/Ⓨ quand la commande correspondante s'affiche à l'écran.

RÉCOMPENSE

Après avoir examiné les 20 attrape-rêves, rendez-vous dans la grotte dont l'entrée est dissimulée derrière une cascade à Elysian Pool, dans le district de Roanoke Ridge. Une fois dans la grande caverne, escaladez la pente abrupte jusqu'à l'alcôve sur votre droite, puis examinez la peinture représentant un gros bison avec un trou à la place de l'œil. Vous obtenez alors une pointe de flèche ancienne, un objet spécial qui divise par deux la consommation d'énergie quand vous tendez votre arc.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LÉGENDE

ICONE	NOTES
701	Au pied de l'arbre mort dans lequel est coincée l'épave d'un bateau
702	Dans un coffre, sur une corniche derrière la cascade de Brandywine Drop
703	Sur un rebord de fenêtre dans la cabane brûlée à Mercer Station
704	Sur une étagère au sous-sol de la cabane de Fort Brennand
705	Dans l'épave d'un petit bateau bleu sur la rive sud de Clemens Point
706	Sur une étagère au sous-sol de la cabane délabrée
707	Dans les buissons sur le petit sentier au pied du phare de Van Horn
708	A droite de la cheminée dans la cabane de pêche de Gill Landing (uniquement à l'issue de la mission « Pêcheur de poissons »)
709	Au sommet de la tour de l'éolienne au sud-ouest de Blackwater
710	Sur un mur à l'étage de l'église abandonnée
711	Sur un tonneau sur le petit ponton derrière la cabane de pêche
712	Près d'un rocher isolé sur la ligne de crête au nord-ouest du sommet du mont Shann
713	Dans un coffre, du côté nord-ouest de la maison de Catfish Jacksons, dans le vide sanitaire
714	Sur le piano dans la salle où se déroule le braquage de l'armurier de Saint Denis (voir page 181)
715	Caché dans la cheminée dans la cabane de Hani's Bethel
716	Dans un coffre, à l'intérieur de l'épave sur la plus grosse île de Flat Iron Lake
717	Dans un coffre, en haut de la falaise nord de Twin Stack Pass
718	Dans un coffre, devant la petite cabane au sud-est du manoir de Shady Belle
719	Sur une table dans la petite cabane de pêche
720	Dans un wagon difficilement accessible du train accidenté (voir l'image sur cette page)
721	Dans un coffre, sous le lit dans l'atelier du forgeron au ranch MacFarlane
722	Sur des ballots de coton, du côté ouest du pont supérieur du navire cargo Maria Isabella
723	Sur une caisse dans le campement abandonné près du derrick
724	Au sommet de la tour de guet
725	Sur une étagère dans la cabane
726	Dans un coffre, sous le chariot abandonné, entre les deux intersections
727	Sur la cheminée dans l'école abandonnée au sud de Pleasance
728	Sur l'un des cinq chariots abandonnés (le blanc) disposés en cercle au nord-ouest de Mercer Station
729	Sur une table près des cadavres d'animaux suspendus au relais commercial de Manzanita
730	Sur le château d'eau, entre les deux petits ponts ferroviaires
731	Sur un tonneau du côté est de l'église
732	Au pied d'un arbre près du bord de la falaise
733	Sur une caisse au sommet de la tour de guet
734	Sur la cheminée dans la cabane de Watson's Cabin
735	Dans un coffre, dans un chariot de transport de courrier au bord de la route
736	Dans la penderie à l'étage de la maison de Carmody Dell
737	Dans un coffre, sur l'évier de la cuisine dans la cabane de Six Point Cabin
738	Dans les buissons au pied de l'arbre mort sur la petite île au milieu de Dakota River
739	Dans une petite caisse à l'intérieur de la cabane la plus à l'est de Millesani Claim, près de l'entrée de la mine
740	Entre un vieux tronc et un rocher (près d'une canne à pêche), à quelques pas à l'ouest du barrage d'Owanjila
741	Sur l'arbre isolé auquel sont suspendues des bouteilles
742	Près de la voie ferrée à l'extrémité ouest du tunnel ferroviaire
743	Par terre, entre des rochers, juste à l'ouest du panneau indiquant « Strawberry/Pronghorn »
744	Sur la cheminée dans la maison de Larned Sod
745	Sur un tonneau à l'étage de la grange
746	Au pied de l'autel sur le site du rituel païen, à mi-chemin en montant la colline
747	Sur une des caisses près du petit pont conduisant au manoir de Shady Belle
748	Sur la cheminée dans la maison
749	Dans une caisse à moitié détruite à l'intérieur de la structure en bois près du pont ferroviaire
750	Sur un rebord de fenêtre à l'étage du saloon incendié
751	Sur une caisse juste devant la cabane en ruines à l'est du château d'eau
752	Sur un petit rebord de fenêtre accessible depuis le toit du bâtiment Old Greenbank Mill
753	Sur une caisse posée sur un toit dans la partie nord-ouest de Fort Mercer
754	Près d'un gros rocher sur l'îlot de la Dakota River

ICONE	NOTES
755	Au pied d'un gros arbre en haut de la petite falaise qui domine Beecher's Hope
756	Au sommet de l'éolienne d'Emerald Ranch
757	Sur une souche à l'intérieur de la cabane de montagne, entre les lits superposés et l'échelle
758	Sur la balustrade en haut de la tour de l'usine
759	Sur une étagère au sous-sol du magasin, accessible uniquement lors du braquage de ce lieu (voir page 181)
760	Sur un rebord de fenêtre, sur la plateforme supérieure dans le coin ouest de l'usine abandonnée, près des rails (accessible en sautant depuis le sol)
761	Dans un coffre, dans la salle la plus à l'ouest de la grotte de Beaver Hollow
762	Dans un coffre, dans le campement abandonné entouré de cactus
763	Devant l'un des quatre chariots près de l'intersection
764	Dans le wagon le plus difficile d'accès du train accidenté (voir l'image ci-dessous)
765	Dans un camp abandonné au sommet de Caliban's Seat
766	Dans la penderie au sous-sol de la maison en ruines
767	Dans un coffre, sur un petit plateau juste en dessous du sommet
768	Dans un coffre, à l'étage du refuge de montagne

FORTIFIANTS SPÉCIAUX

Vous avez l'occasion de mettre la main sur des fortifiants spéciaux qui octroient d'importants bonus de XP pour les attributs – plus précisément, chacun de ces objets vous fait gagner 25% de la quantité de XP requise pour faire monter l'attribut correspondant au niveau suivant.

La carte de cette double page vous révèle l'emplacement de tous les fortifiants spéciaux qu'il est possible de récupérer directement sur le terrain. Vous pouvez également en obtenir quelques-uns en remplissant des tâches spécifiques, comme l'indique le tableau dans le coin inférieur droit de la double page.

720 Suivez le chemin dessiné sur l'image pour dénicher ces deux objets. À deux reprises
764 sur le parcours, il vous faudra prendre de l'élan en sprintant pour exécuter un bond suffisamment long – vous devez ajuster ces sauts avec soin pour les réussir.

EMPLACEMENT DES FORTIFIANTS SPÉCIAUX

CONDITIONS D'OBTENTION DES FORTIFIANTS SPÉCIAUX

TYPE	DISPONIBILITÉ	PAGE
Rhum pirate vieilli (XP d'énergie)	Dans un campement des Pillards de Lemoyne	218
	Donner de l'argent à un mendiant de Saint Denis	226
	Dans un camp de contrebandiers	225
	Compléter la série de cartes de paquets de cigarettes « Merveilles des transports »	202
Elixir de ginseng (XP de santé)	Dans un campement des Skinner	218
	Compléter la série de cartes de paquets de cigarettes « Artistes, écrivains et poètes »	200
Racine de valériane (XP de Sang-froid)	Dans un campement des O'Driscoll	218
	Dans le cadre d'une rencontre fortuite de type accident de chariot	224
	Compléter la série de cartes de paquets de cigarettes « Champions du monde »	202

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

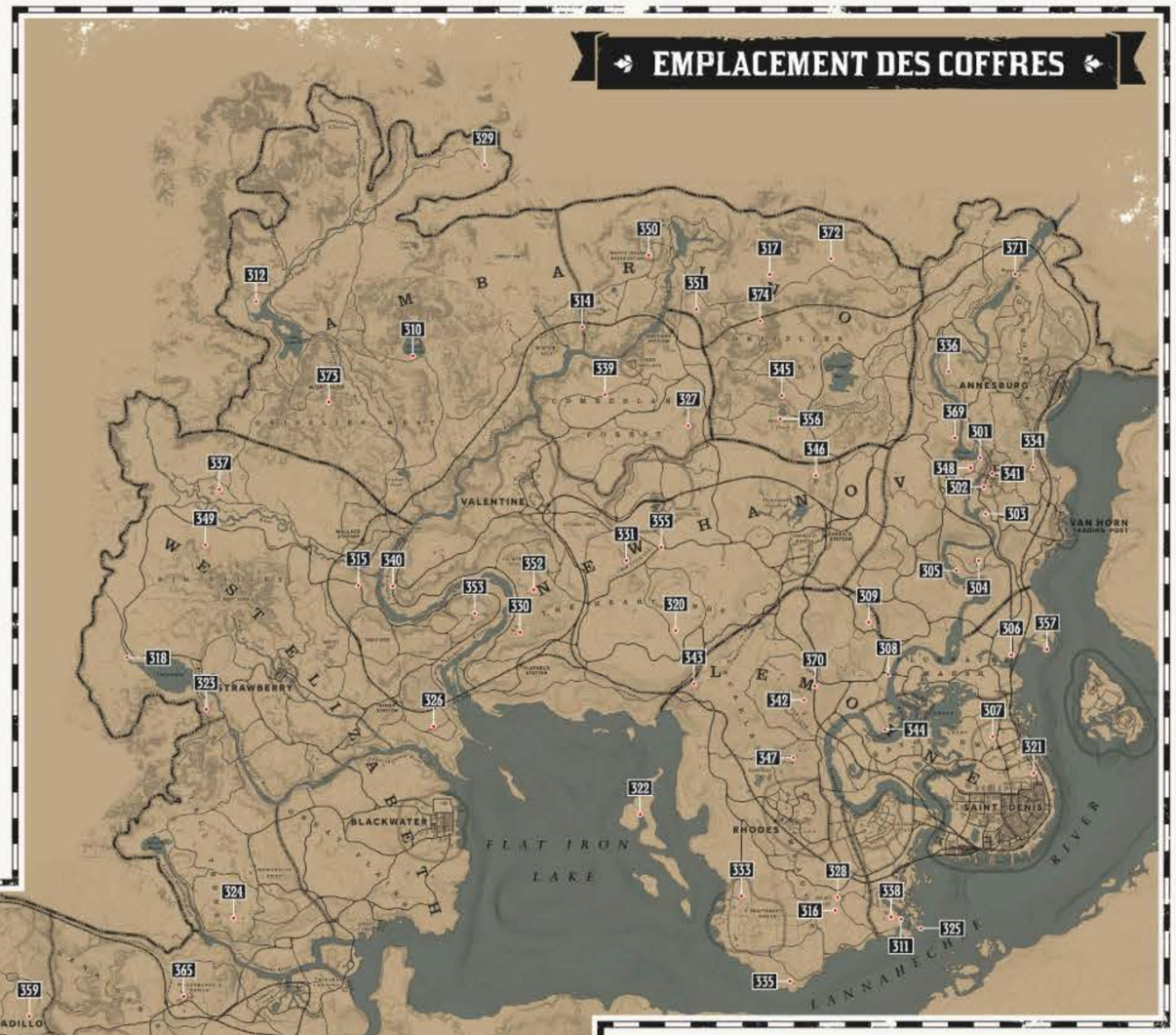
CONTENU DES COFFRES & NOTES

ICONE	CONTENU	NOTES
301	Argent	Sous l'extrémité sud du pont fait de rondins, sur la rive est d'Elysian Pool
302	Tabac à chiquer	Sous un chariot délabré et sans roue, au sud-ouest de Butcher Creek
303	Gros sac de bijoux, argent	Sous un vieux tronc d'arbre déraciné, à l'ouest d'un chariot abandonné
304	Tonique, argent, balles pour carabine standard, recette du remède spécial pour cheval	Dans le coin sud-est de Fort Brennand
305	Remontant, gros sac de bijoux, montre gousset en argent	Près du vieux tronc d'arbre déraciné au bord de la rivière
306	Brandy de qualité, argent	Par terre, juste à l'ouest de la voie ferrée
307	Pomme, fortifiant miracle, médicament miracle	Près des caisses du côté nord-est des écuries
308	Remontant, argent	Sous le grand pont sur la rive ouest de Kamassa River
309	Argent	Dans une pièce accessible depuis le côté sud de la ferme porcine Aberdeen ; vous devez interagir avec les fermiers à l'entrée pour que la porte s'ouvre
310	Fortifiant miracle, argent	Dans une souche creuse sur la rive sud de Barrow Lagoon
311	Gros sac de bijoux, argent	Dans le petit mausolée à l'est de Shady Belle
312	Bois pétrifié cobalt, argent	Sur la charrette sous l'avancée rocheuse au nord-ouest de Lake Isabella
313	Rhum de Guarma	Sous un petit abri de fortune au sud-ouest d'Elysian Pool
314	Gros sac de bijoux, argent	Dans le wagon jaune du train tombé depuis le pont
315	Gros sac de bijoux, fortifiant miracle, argent, cigarettes de qualité	Dans un coffre, sous la table au milieu des meubles abandonnés
316	Gros sac de bijoux	Sous un mur effondré dans l'église abandonnée
317	Fortifiant pour barbe et cheveux, bourbon du Kentucky	A l'intérieur de Witches Cauldron, une cabane entourée d'arbres
318	Pépite d'or x3	Près du chariot abandonné sur la rive
319	Argent, petit sac de bijoux	Dans les ruines de la ferme, sous une table cassée
320	Légumes en conserve, rhum de Guarma	Sur un chariot abandonné
321	Schéma couteau de lancer empoisonné	Sous une planche du parquet dans la cabane étroite
322	Rhum pirate vieilli	Dans l'épave du bateau, sur la plus grosse île de Flat Iron Lake
323	Tabac à chiquer, argent, recette du remontant spécial	Parmi les caisses éparpillées par terre au sud du barrage d'Owanjila
324	Argent	Au pied du vieux puits devant la cabane abandonnée la plus au nord
325	Gros sac de bijoux, fortifiant miracle puissant, balles pour revolver standard	Au pied d'un arbre mort auquel sont suspendus des poissons, sur l'îlot sud-est
326	Gros sac de bijoux, balles pour fusil express	Dans la cabane de Lone Mule Stead, au sud-ouest de Bard's Crossing
327	Gros sac de bijoux, argent, petit sac de bijoux x2	Au pied d'un petit arbre mort au sommet d'une falaise
328	Rhum de Guarma, balles pour fusil express	Entre deux roues de chariot, juste à l'est de Bolger Blade
329	Bijoux	Dans les ruines d'Adler Ranch
330	Barre d'or, recette du stimulant spécial pour cheval	Sous le bureau dans le bâtiment le plus au sud du village incendié
331	Rhum pirate vieilli, argent	Au sommet de la falaise nord de Twin Stack Pass
332	Légumes en conserve, brandy de qualité, remontant puissant, fortifiant miracle puissant	Au pied de la tour de guet
333	Barre d'or	A quelques pas à l'est du cadavre de Catherine Braithwaite (à partir du chapitre 4)
334	Statuette de fertilité pour femmes	Sous la chaise sous le porche de Roadside Brothel
335	Rhum pirate vieilli, tabac à chiquer, argent	Du côté ouest de la cabane de Catfish Jacksons, dans le vide sanitaire
336	Bijoux, argent, racine de valériane	Dans la salle la plus à l'ouest de la grotte de Beaver Hollow
337	Argent	A l'étage de la maison de Hanging Dog Ranch, près des lits superposés
338	Rhum pirate vieilli, argent	Devant la petite cabane au sud-est du manoir de Shady Belle
339	Elixir de ginseng, lettre pour Henrietta Douglas, lettre au juge Finley, lettre pour Miriam Wegnerr, lettre au Saint Denis Times Tribune, lettre pour William Errington	Dans un chariot de transport de courrier au bord de la route
340	Bourbon du Kentucky, argent, balles pour revolver entamées	Près du chariot accidenté sous le pont
341	Fortifiant pour barbe et cheveux	Dans une souche derrière la maison nord de Butcher Creek

ICONE	CONTENU	NOTES
342	Argent	Au pied d'un mur de pierre, non loin au nord du cimetière à Ringneck Creek
343	Tabac à chiquer, cigare x2, argent	En bas de l'échelle du moulin abandonné
344	Pomme, tabac à chiquer, argent	Sous une planche du parquet dans la cabane la plus à l'est de Macomb's End
345	Pomme, rhum de Guarma, bijoux, recette du tonique spécial	Sur l'échafaudage du Visage dans la falaise, au nord de Moonstone Pond
346	Rhum de Guarma, argent, schéma de la dynamite instable	A Hani's Bethel, sous le chariot cassé au nord du petit étang
347	Légumes en conserve, argent, recette réanimateur spécial cheval	Dans une souche à l'est de Mattock Pond, à mi-chemin en montant vers Hill Haven Ranch
348	Pépite d'or, petit sac de bijoux	Dans la cheminée isolée au sud d'Elysian Pool
349	Appât à prédateurs, balles pour fusil - haute vélocité, recette du fortifiant spécial	Près de la tente tachée de sang sur le plateau rocheux, au bord de la falaise
350	Schéma de flèche explosive, rhum de Guarma, gros sac de bijoux	A la base du petit pont en bois, à l'extrémité sud de la réserve indienne Wapiti
351	Tabac à chiquer, schéma de flèche empoisonnée	Juste devant la maison mystérieuse sur la colline, au nord-est de la gare de Bacchus
352	Pépite d'or, café moulu, fortifiant miracle, schéma de bouteille incendiaire instable	Dans un camp abandonné de la forêt incendiée, au nord-ouest de Horseshoe Overlook
353	Rhum de Guarma, fortifiant miracle, balles pour revolver standard	Sous les étagères de jardin, du côté ouest de la maison de Painted Sky
354	Bourbon du Kentucky, argent, balles pour carabine standard	Sous le lit, dans une petit cabane juste à l'est de la voie ferrée
355	Tabac à chiquer, élixir de ginseng, bijoux, bourbon du Kentucky	Sous le chariot abandonné, entre les deux intersections
356	Schéma tomahawk de précision	Dans la cabane de Flattened Cabin, au sud de Moonstone Pond
357	Schéma chevrotine incendiaire	Sous une planche du parquet dans la cabane en ruine à Copperhead Landing
358	Fruits en conserve, légumes en conserve	Sous un chariot abandonné au sud-est de Jorge's Gap
359	Appât à herbivores, racine de valériane	Dans un camp abandonné entouré de cactus
360	Balles pour pistolet - haute vélocité, balles pour carabine - haute vélocité, balles pour fusil - haute vélocité	Au pied d'un chariot abandonné au nord de Lake Don Julio
361	Elixir de ginseng, balles pour pistolet - haute vélocité, balles pour carabine - haute vélocité	Sur l'un des cinq chariots abandonnés (le blanc) disposés en cercle au nord-ouest de Mercer Station
362	Balles pour carabine - haute vélocité, balles pour fusil - haute vélocité, schéma des balles explosives	Juste devant la maison brûlée de l'alchimiste, non loin de la voie ferrée
363	Pépite d'or, racine de valériane	Devant l'un des quatre chariots près de l'intersection
364	Balles pour pistolet - express, balles pour carabine - haute vélocité	A l'intérieur des ruines du bâtiment religieux au nord de Tumbleweed
365	Rhum pirate vieilli, pépite d'or, fortifiant miracle puissant	Sous le lit dans l'atelier du forgeron au ranch MacFarlane
366	Argent, fortifiant miracle entamé, alliance	Sous le lit dans la maison de Rio Del Lobo, au nord-est de Rio Del Lobo Rock
367	Crackers	Sous les lits superposés dans la cabane au sud-est de Benedict Point

LES COFFRES

Cette double page montre l'emplacement de tous les coffres éparpillés dans le monde du jeu ; les notes du tableau vous aideront à mettre la main sur les mieux cachés d'entre eux. Ils renferment généralement de précieuses récompenses, comme des bijoux, des recettes, de l'argent et des objets qui octroient des bonus d'XP d'attribut.



CONTENU DES COFFRES & NOTES (SUITE)

ICONE	CONTENU	NOTES
368	Fortifiant miracle puissant, balles pour fusil - haute vélocité	Sous le lit dans la cabane de Silent Stead, non loin de la voie ferrée
369	Gros sac de bijoux	Dans la grotte derrière la cascade d'Elysian Pool ; équipez-vous de la lanterne et descendez le chemin de droite dans la première salle ; glissez-vous dans le petit tunnel tout au fond en marchant accroupi, puis prenez à droite à deux reprises pour accéder à un petit camp abandonné
370	Recette médicament miracle spécial	Sous une planche du parquet dans la petite cabane à côté de la voie ferrée
371	Rhum pirate vieilli	Sur une corniche cachée derrière la cascade de Brandywine Drop
372	Pépite d'or, montre gousset en platine, bijoux	Sur les caisses dans la cabane de Fairwale Shanty
373	Bourse, rhum pirate vieilli	A l'étage du refuge de montagne
374	Rhum pirate vieilli, billets, bourse	Sur un petit plateau juste en dessous du sommet

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES BANDES RIVALES

À mesure que vous arpentez le monde du jeu et que vous progressez dans l'aventure, vous aurez de plus en plus souvent maille à partir avec les bandes rivales. Voici les différents types de scénarios auxquels vous pouvez être confronté.

★ **Embuscades :** Lors de vos voyages, vous tomberez parfois dans des embuscades tendues par vos ennemis. Ces évènements sont susceptibles de se produire aléatoirement sur un ensemble de sites prédéfinis. Dans ce type de scénario, un groupe d'ennemis bloque la route ou vous attaque par surprise. Si vous n'avez pas envie de fuir, mettez pied à terre et réfugiez-vous derrière l'abri le plus proche avant de riposter – vous faites une cible trop facile si vous restez à cheval, avec le risque que votre monture ne survive pas à la fusillade. Une fois que vous avez éliminé tous vos adversaires, fouillez éventuellement leurs dépouilles en vue de reconstituer vos réserves de munitions, puis quittez rapidement les lieux pour éviter d'attirer l'attention des forces de l'ordre ou d'éventuels témoins.

★ **Rencontres fortuites :** Au gré de vos allées et venues, vous assisterez régulièrement à des scènes impliquant des membres de bandes rivales. Dans ce type de scénario, des bandits s'en prennent à des innocents, et vous devez décider d'intervenir ou non. La liste de tous les évènements susceptibles de se produire aléatoirement dans le monde du jeu vous est donnée plus loin dans ce chapitre (voir page 223).

★ **Repaires de bandes :** Les bandes rivales sont basées à des endroits spécifiques sur la carte du monde. Vous pouvez partir à l'assaut de ces repaires quand bon vous semble en vue de piller les richesses qui s'y trouvent ; l'opération est considérée comme réussie dès lors que vous avez éliminé tous les occupants jusqu'au dernier.

- Au cours de l'aventure, vous êtes amené à partir à la conquête de quatre bases ennemies : **Six Point Cabin** (Chapitre 2, « Visite à l'improviste ») ; **Shady Belle** (Chapitre 3, « La bataille de Shady Belle ») ; **Beaver Hollow** (Chapitre 5, « En territoire Murfree ») ; et **Hanging Dog Ranch** (Chapitre 6, « Mme Sadie Adler, veuve »). Rien ne vous empêche de vider ces lieux de leurs occupants avant même que vous n'y soyez conduit dans le cadre de l'histoire principale. Notez que le camp de Beaver Hollow sera repris par les Murfree lors de l'Épilogue.

- À l'issue du chapitre 6, vous pouvez également attaquer deux autres repaires ennemis situés dans l'État de New Austin : **Thieves Landing**, et **Fort Mercer**. Une troisième base (**Twin Rocks**) est accessible pour les détenteurs de l'édition spéciale/ultime du jeu.

Partir à l'assaut de la base d'une bande rivale est une entreprise risquée. Les ennemis y sont nombreux, ils jouissent en général d'excellentes positions défensives et ont accès à un armement puissant. Un stock conséquent de munitions et de fortifiants, ainsi qu'un arsenal complet et une jauge de Sang-froid pleine vous aideront à tirer votre épingle du jeu. Faites preuve de la plus grande prudence tout au long de l'affrontement. Mettez-vous à couvert, et éliminez tous les adversaires à portée en enchaînant les tirs à la tête. Sprintez alors jusqu'à un nouvel abri, en vous aidant du radar pour localiser vos prochaines cibles, et répétez l'opération. Continuez ainsi jusqu'à ce que tombe le dernier de vos ennemis. Notez que vous devez conquérir les six repaires principaux si vous voulez terminer le jeu à 100%.

★ **Campements :** Lors de vos expéditions, vous rencontrerez parfois des petits groupes d'ennemis installés autour d'un feu de camp. Ces bivouacs sont susceptibles d'apparaître aléatoirement dans un ensemble de lieux prédéfinis. N'hésitez pas à les prendre d'assaut : ils abritent en général plusieurs récompenses, dont un coffre qui renferme des objets de valeur. Pour mettre toutes les chances de votre côté, approchez-vous discrètement et lancez les hostilités depuis un abri approprié en abattant une première cible par surprise d'un tir en pleine tête.

La carte de cette double page montre les différents endroits où peuvent se produire les accrochages avec les bandes rivales, chacune étant associée à un code de couleur spécifique ; vous y trouverez également l'emplacement des différentes bases ennemies.

AUTRES EMBUSCADES

Vous serez parfois confronté à des bandits affiliés à aucun groupe, ainsi qu'aux agents de la Pinkerton lors du chapitre 6. Ces escarmouches se déroulent de la même façon que celles qui vous opposent aux bandes rivales.

A partir de l'Épilogue 1, vous ne rencontrerez plus que des hors-la-loi génériques sur le territoire qui était auparavant sous le contrôle des O'Driscoll.

LIEUX DES HEURTS POTENTIELS AVEC LES BANDES RIVALES

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES JEUX D'ARGENT

Quatre mini-jeux différents vous sont proposés dans la plupart des villes. La carte de la page de droite montre tous les lieux où vous avez la possibilité de vous adonner à ces activités.

POKER

But du jeu

L'objectif d'une partie de poker est de gagner le pot, autrement dit l'ensemble des mises effectuées par les joueurs. Vous devez pour cela détenir les meilleures cartes, ou convaincre les autres joueurs que c'est le cas de façon à les pousser à abandonner.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux cartes « cachées », que les autres joueurs ne voient pas. Lors des tours suivants, des cartes sont placées au centre de la table. Elles sont dites « communes » car elles sont visibles de tous. À mesure qu'ils découvrent les cartes, les joueurs parient, leurs enchères allant toutes dans le « pot ».

Pour remporter le pot, les joueurs doivent former la meilleure combinaison possible de cinq cartes à partir de leurs cartes cachées et des cartes communes – il s'agit de leur « main ». Les différentes combinaisons possibles apparaissent dans le tableau ci-contre.

Déroulement d'une partie

Au début de la partie, les deux joueurs situés à gauche de la personne qui distribue doivent chacun placer une mise prédéfinie, respectivement la « petite blind » et la « grosse blind ». Le donneur distribue ensuite deux cartes cachées à chacun des joueurs présents, puis le premier tour d'enchères commence.

Lors de chaque tour d'enchères, les joueurs parlent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les actions suivantes sont possibles :

- ★ **Checker :** Si aucune mise n'a encore été placée lors d'un tour d'enchères, le joueur peut « checker », ce qui revient à passer son tour. Un tel joueur reste dans la partie et pourra suivre ou relancer par la suite. Si tous les joueurs checkent, le tour est considéré comme terminé.
- ★ **Miser :** Si un joueur mise, les joueurs suivants doivent alors miser une somme au moins équivalente pour rester dans la partie.
- ★ **Suivre :** Un joueur suit quand il mise une somme équivalente à la mise de son ou ses adversaire(s).
- ★ **Relancer :** Un joueur relance quand il mise une somme égale à au moins deux fois la mise déjà placée (ou égale à la grosse blind si aucune mise n'a encore été placée). Les joueurs suivants devront alors miser une somme au moins équivalente à la relance pour rester dans la partie.
- ★ **Se coucher :** Lorsqu'un joueur se couche, il se retire de la main en cours et renonce à toute possibilité de remporter le pot.
- ★ **Tapis :** Lorsqu'un joueur place la totalité de ses jetons dans le pot, on dit qu'il fait « tapis ». Il ne pourra plus rien miser lors des tours d'enchères suivants. Si la somme équivalant à son tapis est inférieure à la mise en cours, il ne pourra remporter qu'une partie du pot.
- ★ **Mise automatique :** Lorsque vous attendez votre tour, vous pouvez maintenir ✪ pour définir à l'avance l'action que vous voulez faire. Utilisez la même commande si vous souhaitez annuler cette action.

Une partie se déroule comme suit :

- ★ **Pré-flop :** Une fois que les deux blinds ont été placées et que les cartes cachées ont été distribuées, le premier tour d'enchères commence. Il continue jusqu'à ce que tous les joueurs encore en lice aient misé la même somme ou aient fait tapis.
- ★ **Flop :** Trois cartes communes sont placées au centre de la table. Un autre tour d'enchères commence alors.
- ★ **Turn :** Une quatrième carte commune est posée, suivie d'un autre tour d'enchères.
- ★ **River :** Une cinquième carte commune est révélée, et le dernier tour d'enchères commence.
- ★ **Abattage :** À la fin du dernier tour d'enchères, les joueurs dévoilent leurs cartes. Le joueur qui a la meilleure main remporte le pot. Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui qui a les meilleures cartes restantes l'emporte. Si les kickers ne permettent pas de les départager, le pot est partagé entre eux.

CLASSEMENT DES MAINS (DE LA PLUS FORTE À LA PLUS FAIBLE)

QUINTE FLUSH ROYALE

Un as, un roi, une reine, un valet et un 10, tous de la même couleur.

QUINTE FLUSH

Suite de cinq cartes de la même couleur.

CARRÉ

Quatre cartes de même rang, plus une carte accompagnante (« kicker »).

FULL

Trois cartes d'un rang donné, et deux autres cartes d'un même rang mais différent des trois premières.

COULEUR

Cinq cartes de la même couleur.

QUINTE

Suite de cinq cartes, dont au moins deux sont de couleurs différentes.

BRELAN

Trois cartes de même rang, et deux kickers.

DOUBLE PAIRE

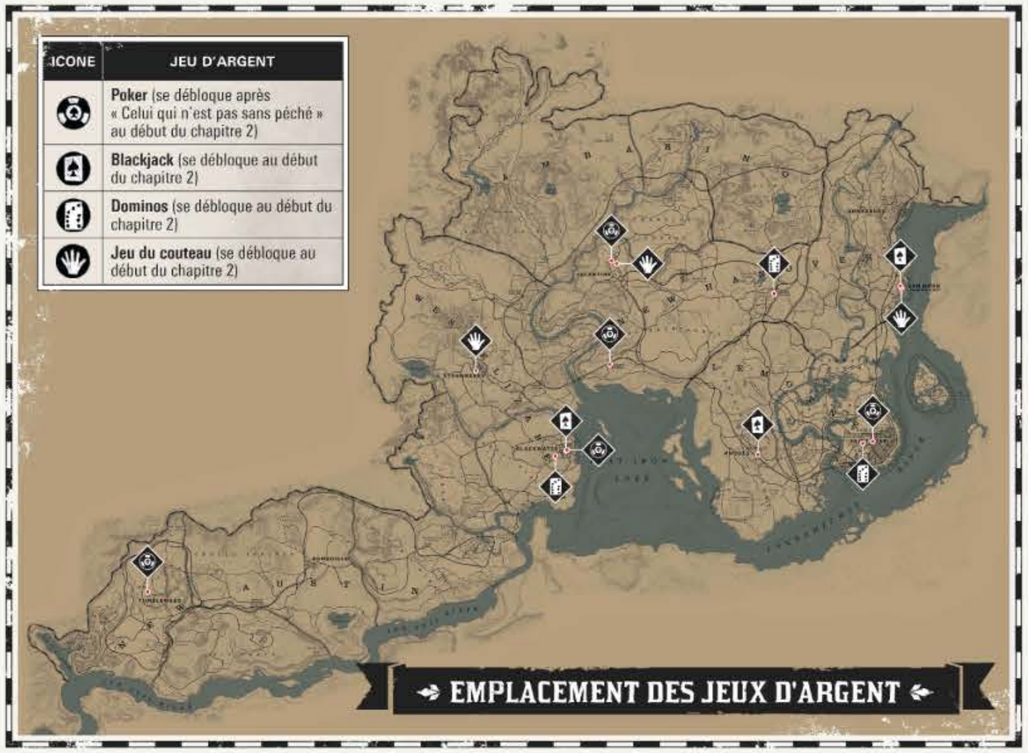
Deux cartes d'un rang donné, et deux autres cartes d'un même rang mais différent des deux premières, plus un kicker.

PAIRE

Deux cartes de même rang et trois kickers.

HAUTEUR

Main qui ne rentre dans aucune des catégories ci-dessus.



ICONE	JEU D'ARGENT
	Poker (se débloque après « Celui qui n'est pas sans péché » au début du chapitre 2)
	Blackjack (se débloque au début du chapitre 2)
	Dominos (se débloque au début du chapitre 2)
	Jeu du couteau (se débloque au début du chapitre 2)

BLACKJACK

L'objectif d'une partie de blackjack est d'obtenir une main d'une valeur totale la plus proche possible de 21, sans excéder ce nombre. Si un joueur dépasse ce plafond, il « saute » et perd sa mise initiale.

Au début de chaque manche, les joueurs choisissent le montant qu'ils souhaitent parier. Les joueurs et le croupier reçoivent chacun deux cartes. Celles des joueurs sont visibles, mais l'une de celles du croupier est face cachée.

Lorsque vient votre tour, vous avez jusqu'à quatre options possibles :

- ★ **Tirer :** Le croupier ajoute une nouvelle carte à votre main.
- ★ **Rester :** Vous achevez votre tour sans recevoir de nouvelle carte.
- ★ **Doubler** (uniquement possible si vous n'avez que deux cartes dans votre main) : Vous multipliez par deux la valeur de votre mise, mais vous ne pourrez alors recevoir qu'une carte supplémentaire par la suite.
- ★ **Séparer :** Si vos deux premières cartes ont la même valeur, vous pouvez les séparer afin de jouer avec deux jeux indépendants. La mise pour la deuxième main ainsi créée est équivalente à votre mise initiale.

Une fois le tour de table achevé, le croupier dévoile sa carte cachée. Si la valeur de sa main est inférieure à 17, il tire une nouvelle carte. Si elle est égale ou supérieure à 17, il reste. Les joueurs l'emportent si leur score est plus proche de 21 que celui du croupier, ou si celui-ci saute ; ils remportent alors l'équivalent de leur mise. En cas d'égalité avec le croupier, le ou les joueurs concernés récupèrent leur mise mais ne gagnent rien.

VALEUR DES CARTES

CARTES	VALEUR
Cartes de 2 à 10	Valeur nominale (2 à 10)
Roi, Reine, Valet	10
As	1 ou 11 (la valeur la plus avantageuse des deux)

Un joueur dont la main initiale comprend un as et une carte de valeur 10 a un « blackjack » (la valeur de sa main est égale à 21). Il gagne alors la partie, sauf si le croupier a lui aussi un blackjack, auquel cas il y a égalité. Un blackjack rapporte une fois et demie votre mise de départ. Notez que le fait d'atteindre le score de 21 avec trois cartes ou une main séparée ne permet pas d'obtenir un blackjack.

Si la carte visible du croupier est un as, vous avez la possibilité de placer une mise d'assurance, d'un montant maximal égal à la moitié de votre mise en cours. Une fois la mise d'assurance placée, le croupier vérifie s'il a un blackjack. Si c'est le cas, vous gagnez le double de votre mise d'assurance, mais perdez votre mise initiale et la manche s'achève. Si le croupier n'a pas de blackjack, toutes les mises d'assurance sont perdues et la manche continue normalement.

Si vous avez un blackjack quand les mises d'assurance commencent, vous avez la possibilité d'accepter l'« even money ». Vous gagnerez alors l'équivalent de votre mise initiale. Si vous refusez l'even money, les règles habituelles s'appliquent.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

DOMINOS

Dans une partie de dominos, le but est d'être le premier joueur à se débarrasser de tous ses dominos. Un jeu de dominos comporte 28 pièces. Chaque joueur commence avec sept dominos, tirés au hasard. Tous les autres dominos sont placés dans la pioche. Les joueurs doivent pouvoir voir le nombre de dominos qu'il reste à leurs adversaires, mais pas les points qui figurent dessus.

Le joueur qui a tiré le double le plus élevé commence la partie en plaçant ce domino, face visible, au milieu de la table. Si aucun joueur n'a de double, c'est celui qui a le domino le plus élevé qui commence. Ce premier domino initie la « ligne de jeu ». Les autres joueurs la prolongent chacun leur tour, en plaçant un domino dont le nombre de points d'une des deux moitiés est identique à celui de l'une ou l'autre partie située aux extrémités de la ligne de jeu.

Si un joueur ne peut poser aucun de ses dominos quand arrive son tour, il doit en tirer un nouveau dans la pioche, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il en obtienne un qu'il puisse placer. Si la pioche est vide, il passe son tour. La partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs pose son dernier domino. Il est alors déclaré vainqueur.

Si aucun joueur ne peut placer de domino, la manche s'arrête. Le joueur dont la somme des points des dominos restants est la moins élevée est déclaré vainqueur.

Le score du vainqueur correspond à la somme totale des points de tous les dominos qu'il reste aux autres joueurs. La partie se poursuit avec de nouvelles manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un total de 60 points.

Il est possible de deviner de quels dominos disposent vos adversaires en étudiant la ligne de jeu et en repérant les moments où ils doivent piocher ou passer. Vous pouvez ainsi élaborer une stratégie et placer vos dominos de manière à bloquer les autres joueurs.

Dans les variantes Trois et Cinq partout, il est parfois judicieux de marquer volontairement peu ou pas de points, dans le but de bluffer sur les dominos que vous possédez, ou de conserver vos meilleurs dominos pour la suite de la partie.

En plus du jeu avec pioche, il existe plusieurs autres variantes de domino, dont les règles sont les suivantes :

★ **Sans pioche :** Les joueurs ne peuvent pas tirer de nouveaux dominos.

★ **Trois partout :** Il est possible d'augmenter son score à la fin de chaque tour de jeu quand le nombre total de points noirs à un bout ou l'autre de la ligne est un multiple de trois. Le joueur ayant placé le domino permettant d'obtenir le multiple obtient un score correspondant à ce nombre. Comme dans les versions Avec pioche ou Sans pioche, une manche s'achève lorsqu'un joueur a placé son dernier domino ou qu'aucun des joueurs ne peut plus en placer. On ajoute au score du vainqueur la somme des points des dominos de tous les autres joueurs, arrondie au plus proche multiple de 3. La partie continue avec de nouvelles manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un score de 90.

★ **Cinq partout :** Les règles du « Cinq partout » sont identiques à celles du Trois partout, sauf qu'il vous faut placer les dominos de sorte à ce que la somme des valeurs aux extrémités de la ligne de jeu soit un multiple de 5. Le score du vainqueur de la manche est arrondi au plus proche multiple de 5, et la partie s'arrête quand un joueur atteint le score de 100.

★ **Girouettes :** Les doubles sont appelés « girouettes » car ils sont placés perpendiculairement aux autres dominos. Les joueurs peuvent ainsi placer des dominos sur les quatre côtés et la ligne de jeu peut donc avoir plusieurs branches.

JEU DU COUTEAU

Le jeu du couteau met votre courage et votre coordination à l'épreuve. Il s'agit de placer une main sur la table, doigts écartés et paume vers le bas, puis de planter la pointe du couteau entre les doigts, en faisant des va-et-vient. L'objectif est de déplacer le couteau le plus rapidement possible sans se le planter dans la main.

Quand le jeu commence, une séquence de touches (un « tour ») apparaît à l'écran. Appuyez sur les touches indiquées le plus vite possible pour déplacer le couteau entre vos doigts. Si vous vous trompez de bouton ou si vous hésitez trop longtemps, vous vous planterez le couteau dans la main. À la fin de chaque séquence, vous pouvez exécuter des tours d'adresse pour impressionner votre public en appuyant sur L1/LB.

Vous devez placer une mise au début de chaque partie. Si vous gagnez, vous remportez le pot. À chaque nouvel adversaire, la mise et la difficulté augmentent.

Il existe trois variantes du jeu du couteau. Dans tous les cas, la partie se joue en deux manches gagnantes.

★ **Classique :** Votre objectif est de terminer un certain nombre de tours plus rapidement que votre adversaire. Vous disposez de cinq essais. Si vous en ratez un, le chronomètre est remis à zéro et vous recommencez du début.

★ **Cœur au ventre :** Votre objectif est de terminer un maximum de tours en 20 secondes.

★ **Sur le fil :** Votre objectif est de terminer un maximum de tours en 30 secondes sans faire d'erreur. Vous ne disposez que d'un seul essai.

Lorsque c'est à votre adversaire de jouer, maintenez R2/RT pour regarder ses mouvements de plus près, et essayez de mémoriser les séquences de touches.

LES RENCONTRES FORTUITES

Il vous arrivera régulièrement d'assister à des scènes inhabituelles ou imprévues, qui se déroulent de façon aléatoire dans votre environnement. Vous pouvez réagir à ces évènements de différentes façons, les décisions que vous prenez ayant généralement un impact sur votre niveau d'honneur.

Un point gris apparaît sur le radar lorsqu'une rencontre fortuite est en train de se produire à proximité ; approchez-vous si vous voulez découvrir la scène, ou sinon passez simplement votre chemin.

RENCONTRES FORTUITES SPÉCIALES

Vous pouvez débloquer des missions secondaires en participant aux rencontres fortuites recensées dans le tableau suivant ; la carte ci-dessous révèle les endroits où sont susceptibles de se dérouler ces rencontres.

LISTE DES RENCONTRES SPÉCIALES

NOM	DESCRIPTION	MISSION DÉBLOQUÉE
Chasseur de trésor	Un homme observe les environs à travers des jumelles. Emparez-vous par la force de la carte qu'il détient.	« Trésor à gros enjeux » (chasse au trésor) – voir page 197
Au moins une parmi : **Procession de torches, Ombres menaçantes, Cheval effrayé, Une voix dans la nuit**	Des escarmouches avec la bande du Peuple de la nuit dans la région du bayou.	« À la nuit tombée » (mission d'inconnu) – voir page 191
Scènes de crime	Trois scènes de crime sont à découvrir. Sur chacune d'elles, vous pouvez trouver une carte en examinant la tête de la victime.	« Les rêves américains » (mission d'inconnu) – voir page 191
Exécution d'un hors-la-loi	Un membre de la bande de Del Lobo est exécuté par le shérif de Tumbleweed (ne peut se produire qu'à partir de l'Épilogue 1).	« Joaquin Arroyo » & « Esteban Cortez » (chasse à la prime) – voir page 185

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

RENCONTRES FORTUITES DANS LA NATURE

NOM	DESCRIPTION	NOTES
Accident de chariot	Un homme ivre a renversé son chariot et vous demande de surveiller ses biens tandis qu'il retourne en ville à pieds.	• Honneur +2 si vous acceptez de surveiller le chariot. • Honneur -2 si vous fouillez le chariot après avoir refusé votre aide à son propriétaire. • Honneur -5 si vous fouillez le chariot alors que vous avez accepté d'aider son propriétaire. • Le coffre qui se trouve près du chariot contient une racine de valériane. • Une variante de cet événement met en scène deux bandits qui se rejettent mutuellement la responsabilité de l'accident.
Ami absent	Un homme cherche son ami disparu.	• Activez l'Œil de lynx pour découvrir le cadavre gelé de son ami dans la zone en surbrillance. • Honneur +5 si vous lui dites que son ami est mort. • Honneur -2 si vous refusez de l'aider.
Amoureux de la nature	Un homme examine une plante.	• Si vous approchez, l'homme vous fera profiter de ses connaissances en botanique.
Attaque d'animal	Un homme se fait attaquer par un prédateur.	• Honneur +2 si vous effrayez l'animal. • Honneur +2 si vous donnez un remède à la victime après être intervenu. • Honneur +2 si vous donnez du whiskey à la victime. • Honneur +2 si vous abrégez ses souffrances comme elle vous le demande. • Honneur -5 si vous regardez la victime se faire dévorer. • Honneur -5 si vous partez immédiatement.
Attaque de chariot*	Les Laramie attaquent un chariot et menacent ses passagers.	• Honneur +10 si vous sauvez les victimes. • Honneur -10 si vous regardez les passagers se faire tuer. • Honneur -5 si vous vous éloignez immédiatement. • Honneur -20 si vous tuez les victimes après les avoir sauvées.
Attaque de diligence	Des bandits attaquent une diligence.	• Honneur +10 si vous intervenez et sauvez les passagers. • Honneur +2 si vous intervenez mais qu'ils meurent malgré tout. • Honneur -10 si vous les laissez se faire tuer. • Honneur -5 si vous partez immédiatement. • Vous trouverez quelques objets dans le coffre à l'arrière de la diligence.
Attaque sauvage*	Des Skinner attaquent un campement.	• Honneur +2 si vous intervenez. • Honneur +5 si vous sauvez les victimes. • Honneur -5 si vous regardez les victimes se faire tuer. • Vous pouvez récupérer quelques objets dans le camp.
Auto-stoppeuse	Une femme est bloquée sur la route après la mort de son cheval, et vous demande de la ramener chez elle.	• Honneur +10 si vous lui venez en aide. • Honneur -2 si vous l'ignorez ou refusez de l'aider. • Honneur -20 si vous la tuez. • Honneur -5 si vous la terrorisez.
Bill enlevé	Bill se fait capturer par des chasseurs de prime.	• Honneur +5 si vous libérez Bill. • Honneur -2 si vous refusez de venir en aide à Bill. • Le camp des ravisseurs abrite quelques objets de valeur.
Braquage de passagers	Un gang rival dévalise les passagers d'un train après avoir arrêté le convoi.	• Honneur +2 si vous intervenez. • Honneur -5 si vous regardez les victimes se faire tuer.
Camp d'ivrogne	Un ivrogne vous invite à vous asseoir dans son campement et vous demande du whiskey.	• Si vous lui donnez du whiskey, il vous parlera de Fort Riggs.
Camp de contrebandiers	Deux contrebandiers vous proposent de l'argent si vous leur ramenez des plantes.	• Servez-vous de l'Œil de lynx pour localiser les plantes. • Honneur +2 si vous les aidez ; vous pouvez également ouvrir un coffre (qui renferme un rhum pirate vieilli la première fois).
Camp en péril	Des Murfree ou des Skinner surgissent alors que vous vous trouvez dans votre campement.	• Deux scénarios sont possibles : les bandits viennent simplement vous donner un avertissement, ou ils vous attaquent directement.
Cavalier blessé	Un homme très affaibli tombe de cheval.	• Honneur +10 s'il est encore vivant et que vous le conduisez chez le médecin ; peut déclencher la rencontre Pendaison publique. • Honneur -5 si vous le tuez.
Cavalier en difficulté	Un homme essaie de retirer quelque chose du sabot de sa monture.	• Deux scénarios sont possibles. Dans l'un, le cheval rue et tue le cavalier. Dans l'autre, le cheval s'enfuit et vous êtes libre de le rattraper. • Honneur +5 si vous ramenez son cheval. • Honneur -2 si vous refusez de lui venir en aide. • Honneur -10 si vous le tuez après avoir accepté de l'aider.
Cérémonie d'intronisation	Un groupuscule accueille dans ses rangs un nouveau membre.	• Honneur +2 si vous mettez fin à la réunion.
Cerné par des prédateurs	Une personne se trouve sous la menace de prédateurs.	• Honneur +10 si vous sauvez la victime • Honneur -10 si vous attendez qu'elle se fasse tuer. • Honneur -5 si vous partez immédiatement. • Honneur -20 si vous la sauvez avant de l'assassiner.
Chariot massacré*	Vous découvrez un chariot dont le conducteur et les passagers ont été tués par les Skinner.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Charnier*	Vous découvrez un camp qui a été le théâtre d'un massacre perpétré par des Skinner.	• Deux scénarios sont possibles. Dans la variante où un homme scalpé agonise, honneur +5 si vous mettez fin à ses souffrances. • Dans la variante où le seul rescapé est un chien qui pleure son maître décédé, honneur -5 si vous tuez le chien.
Chasse à l'homme	Deux insulaires sont pourchassés par des hommes de Fussar.	• Honneur +5 si vous portez secours aux fugitifs en tuant leurs poursuivants. • Uniquement lors du chapitre 5.
Chasseur	Un chasseur traque un animal.	• Scénario avec l'ours : honneur +5 si vous sauvez le chasseur quand l'ours le charge. • Honneur -20 si vous le tuez après l'avoir aidé ; -1 si vous le détroussez. • Vous pouvez dépecer l'animal après l'avoir tué.
Chasseur de trésor	Un homme observe les environs avec des jumelles tout en regardant une carte.	• Vous devez lui voler sa carte pour démarrer la chasse au trésor à gros enjeux. • Honneur -5 si vous volez la carte.
Chercheur d'or	Un homme cherche de l'or près d'une rivière.	• Si vous attendez assez longtemps, il est possible que l'homme trouve une pépite d'or. • Honneur -2 si vous volez la pépite d'or.
Cheval effrayé	Votre monture est effrayée quand vous passez près du cadavre d'un cheval tué par le Peuple de la nuit.	• Cette rencontre est l'une de celles qui peut débloquer la mission d'inconnu « À la nuit tombée » (voir page 191).
Coffre-fort	Deux voleurs essaient d'ouvrir un coffre-fort.	• Vous pouvez attendre qu'ils ouvrent le coffre avant de vous emparer de son contenu, ou le faire exploser vous-même avec de la dynamite.
Concours de tir	Un homme qui s'exerce au tir vous propose un concours en pariant de l'argent sur le gagnant.	• Honneur -2 si vous trichez. • Honneur -5 si vous essayez de le détrousser. • Honneur -5 si vous le tuez ou que vous partez sans payer votre dû après avoir perdu le concours. • Activez le Sang-froid pour vous faciliter la tâche. • Chaque fois que vous gagnez, votre adversaire propose d'augmenter les mises à la rencontre suivante. Le fait de quitter les lieux sans empocher vos gains rapporte un bonus d'honneur.
Convoi de prisonniers	Des bandits attaquent un convoi de transport de prisonniers et libèrent un des leurs.	• Vos décisions n'ont pas d'impact spécifique sur votre niveau d'honneur.

* Uniquement possible à partir de l'épilogue 1

RENCONTRES FORTUITES DANS LA NATURE (SUITE)

NOM	DESCRIPTION	NOTES
Convoi mortuaire	Des Murfree transportent plusieurs dépouilles de victimes, mais l'une d'entre elles est encore en vie et appelle à l'aide.	• Honneur +10 si vous sauvez la victime. • Honneur -5 si vous ne sauvez pas la victime.
Course de chevaux	Un cavalier vous défie à la course jusqu'au site le plus proche.	• Honneur -2 si vous attaquez ou donnez des coups de pied à votre rival pendant la course. • Honneur -10 si vous tuez votre rival après avoir accepté de disputer la course.
Déchargement	Des Murfree jettent un cadavre dans un lac.	• Vos décisions n'ont pas d'impact spécifique sur votre niveau d'honneur.
Embuscade	Des Murfree vous attaquent par surprise alors que vous vous approchez d'un feu de camp.	• N'hésitez pas à activer le mode Sang-froid pour vous sortir de cette situation épineuse.
Embuscade à cheval	Des membres d'une bande rivale vous attaquent par surprise tandis que vous chevauchez sur la route à la nuit tombée.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Empoisonné	Un homme qui vomit tripes et boyaux après avoir mangé une plante empoisonnée vous demande un remède.	• Honneur +5 si vous le sauvez. • Honneur -5 si vous le regardez mourir. • Honneur -5 si vous l'ignorez. • Honneur -20 si vous le tuez après l'avoir aidé. • La plante qu'il a mangée pousse à proximité.
Épave de bateau	Vous découvrez l'épave d'un petit bateau.	• Vous pouvez récupérer plusieurs objets de valeur sur le bateau, dont une lettre pour Bonnie MacFarlane.
Évasion de chariot	Un ou plusieurs prisonniers transportés dans un chariot demandent de l'aide.	• Honneur +10 si vous libérez le ou les prisonniers. • Honneur -5 pour chaque homme de loi que vous tuez. • Si vous aidez les prisonniers, ils peuvent vous remercier en vous donnant un tuyau pour un cambriolage.
Évasion de forçats	Des prisonniers équipés de pioches s'en prennent à leurs gardiens avant de s'enfuir.	• Honneur -8 pour chaque gardien que vous tuez.
Exécutions sommaires	Des Pillards de Lemoyne sont sur le point d'exécuter des employés fédéraux.	• Honneur +10 si vous sauvez les victimes. • Honneur +2 si vous intervenez. • Honneur -5 si vous observez la scène.
Exercice de tir	Des Pillards de Lemoyne s'entraînent au tir.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Feinte	Un homme isolé réclame votre aide, avant d'essayer de voler votre cheval ou de vous détrousser.	• Honneur +2 si vous lui proposez votre aide.
Femme piégée	Une femme coincée sous son cheval réclame de l'aide.	• Deux scénarios sont possibles : soit la femme a réellement besoin d'aide, soit elle sert d'appât pour une embuscade tendue par des bandits. • Honneur +5 si vous lui venez en aide. • Honneur +5 si vous la ramenez chez elle. • Honneur -5 si vous refusez de la secourir. • Honneur -5 si vous ne la raccompagnez pas chez elle après vous être engagé à le faire. • Honneur -10 si vous la tuez alors qu'elle est prise au piège. • Honneur -20 si vous la tuez après l'avoir sauvée. • *Scénario de l'embuscade :* honneur -5 si vous tuez la femme avant que les bandits ne lancent l'assaut.
Groupe de Del Lobo	Vous croisez la route d'un groupe de cavaliers Del Lobo.	• Seulement possible à partir de l'épilogue 1.
Homme sauvage	Vous rencontrez un homme qui vit à l'état sauvage avec des loups à Roanoke Ridge.	• Après deux rencontres, vous pouvez le suivre jusqu'à son repaire qui abrite quelques objets. • Honneur -2 si vous tuez l'homme. • Honneur -2 si vous tuez les loups dans son repaire.
Incinération*	Un homme à Coot's Chapel a décidé de brûler les morts au lieu de les enterrer.	• Honneur -15 si vous tuez l'individu.
Inspection	Des Pillards de Lemoyne inspectent un chariot de ravitaillement fédéral.	• Honneur +5 si vous intervenez. • Honneur -10 si vous tuez le cocher. • Honneur -1 si vous volez le chariot.
Intrus en fuite	Des membres de la famille Gray ou Braithwaite poursuivent un intrus du clan adverse.	• Vous pouvez aider les poursuivants en arrêtant l'intrus.
Invitée surprise	Une femme étrange s'approche de votre campement et demande à se joindre à vous.	• Honneur +5 si vous la laisser s'asseoir au coin du feu. • Honneur -2 si vous la chassez. • Honneur -10 si vous la tuez. • Honneur -5 si vous la provoquez après lui avoir permis de rester.
Kidnapping	Un homme passe à cheval, avec pour bagage un individu attaché qui appelle à l'aide.	• Honneur +10 si vous sauvez la victime. • Honneur -5 si vous ne libérez pas immédiatement l'otage après avoir tué son ravisseur. • Honneur -20 si vous tuez la victime après l'avoir sauvée. • Honneur -5 si vous ne lui venez pas en aide.
Le pendu	Vous découvrez le cadavre d'un homme pendu.	• Soit rien ne se passe, soit vous êtes attaqué par un groupe de bandits.
Militants en colère	Une poignée de militants encapuchonnés se disputent.	• Honneur +2 si vous mettez fin à la réunion.
Mise en place	Les militants encapuchonnés essaient de dresser une croix.	• Honneur +2 si vous mettez fin à la réunion.
Morsure de serpent	Un homme s'est fait mordre par un serpent et demande de l'aide.	• Honneur +20 si vous lui sauvez la vie ; peut déclencher la rencontre Récompense dans la ville la plus proche. • Honneur -5 si vous le regardez mourir. • Honneur -5 si vous l'ignorez. • Honneur -20 si vous le tuez après l'avoir aidé.
Morts de froid	Vous découvrez les corps d'un groupe de pionniers qui n'ont pas survécu au froid.	• Vous pouvez récupérer un document dans le camp.
Nageur nu	Un homme qui nage nu s'approche tandis que vous pêchez.	• Si vous le saluez, il vous indiquera l'emplacement d'un site où vous pouvez pêcher de gros poissons.
Ombres menaçantes	Un homme effraie votre cheval avant de traverser la route devant vous.	• Si vous suivez l'homme, votre cheval vous désarçonnera et vous serez attaqué par le Peuple de la nuit. • Cette rencontre est l'une de celles qui peut débloquer la mission d'inconnu « À la nuit tombée » (voir page 191).
Perdu en chemin	Un homme égaré vous demande de le conduire dans la ville la plus proche.	• Il vous raconte une histoire en chemin. • Honneur +5 si vous lui venez en aide. • Honneur -2 à partir du chapitre 6 si vous refusez de l'aider.
Piégé	Vous tombez dans un trou creusé et camouflé par des bandits, qui vous attaquent dans la foulée.	• Sautez pour vous extraire du trou.

* Uniquement possible à partir de l'épilogue 1

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

RENCONTRES FORTUITES DANS LA NATURE (SUITE)

NOM	DESCRIPTION	NOTES
Piège à ours	Un homme a le pied pris dans un piège à ours.	• Honneur +10 si vous lui venez en aide, et +5 si vous lui donnez du whiskey. • Honneur -20 si vous le regardez se vider de son sang. • Honneur -5 si vous partez immédiatement. • Honneur -2 si vous le détroussez avant de l'aider. • Honneur -20 si vous le libérez avant de l'assassiner (et -1 si vous volez son cheval).
Pilleur de cadavre	Un homme fouille un cadavre.	• Vos décisions n'ont pas d'impact spécifique sur votre niveau d'honneur.
Prise d'otages	Une personne sur le bord de la route vous supplie de sauver son conjoint qui est retenu en otage par des bandits dans une cabane voisine.	• Honneur +10 si vous sauvez l'otage. • Honneur -10 si vous tuez la personne qui demande de l'aide. • Honneur -10 si vous assistez sans rien faire à la l'exécution de l'otage. • Honneur -10 si vous tuez l'otage alors qu'il est attaché. • Honneur -20 si vous tuez l'otage après l'avoir libéré.
Prisonnier en fuite	Un prisonnier en fuite vous demande de le libérer de ses chaînes.	• Honneur +5 si vous brisez ses chaînes d'un tir de pistolet. • Vous pouvez le ligoter et le conduire au poste de police pour recevoir le montant de sa prime.
Procession de torches	Deux membres du Peuple de la nuit jettent un cadavre dans les marais.	• Cette rencontre est l'une de celles qui peut débloquer la mission d'inconnu « À la nuit tombée » (voir page 191).
Rapt	Deux Murfree kidnappent une femme.	• Honneur +10 si vous sauvez la victime. • Honneur +5 si vous ramenez la victime à cheval. • Honneur -5 si vous la laissez au bord de la route après avoir accepté de la reconduire chez elle. • Honneur -5 si vous ne la libérez pas tout de suite après avoir tué les ravisseurs. • Honneur -10 si vous observez la scène sans intervenir. • Honneur -20 si vous sauvez la victime avant de l'assassiner.
Ricochets	Un enfant malheureux fait des ricochets.	• Il vous racontera son histoire si vous le saluez. • Cette rencontre peut se produire une nouvelle fois pendant ou après l'Épilogue.
Scène de crime	Vous découvrez une scène de crime.	• Il existe trois scènes de crime différentes. Vous trouverez sur chacune une carte en examinant le corps de la victime. • Le fait de récupérer les trois cartes permet de débloquer la mission d'inconnu « Les rêves américains » (voir page 191).
Séance de torture	Deux Murfree torturent un innocent attaché à un arbre.	• Honneur +2 si vous intervenez. • Honneur +10 si vous libérez le prisonnier. • Honneur -5 si vous regardez la victime se faire tuer. • Honneur -5 si vous partez immédiatement.
Trafic d'armes	Des hors-la-loi achètent un chariot rempli d'armes.	• Vous pouvez récupérer des munitions en fouillant le coffre dans le chariot.
Transport de prisonnier	Deux chasseurs de prime escortent un criminel recherché.	• Honneur +5 si vous livrez vous-même le criminel aux autorités. • Le fait de tuer les chasseurs de prime ou de libérer le criminel n'a pas d'impact sur votre honneur ; ce dernier peut vous remercier en vous donnant un tuyau pour un cambriolage. • Honneur -2 si vous tuez le criminel alors qu'il est attaché.
Une voix dans la nuit	Alors que vous traversez le marais à la nuit tombée, vous entendez quelqu'un appeler à l'aide.	• Suivez la voix pour localiser la personne en détresse ; lorsque vous essayez de l'aider en appuyant sur △/Y, vous êtes attaqué par le Peuple de la nuit. • Cette rencontre est l'une de celles qui peut débloquer la mission d'inconnu « À la nuit tombée » (voir page 191).
Vol de bétail*	La bande de Laramie martyrise des ranchers et tue leur bétail.	• Honneur +2 si vous intervenez. • Honneur +10 si vous tuez les Laramie et sauvez les victimes. • Honneur -20 si vous tuez les victimes après les avoir sauvées. • Honneur -5 si vous observez la scène sans rien faire.

* Uniquement possible à partir de l'épilogue 1

RENCONTRES FORTUITES DANS LES VILLES

NOM	DESCRIPTION	NOTES
Agression au couteau	Un homme se fait détrousser dans une ruelle sous la menace d'un couteau.	• Honneur +10 si vous sauvez la victime. • Honneur -5 si vous assistez à la scène sans rien faire. • Honneur -5 si vous partez immédiatement. • Honneur -20 si vous tuez la victime après l'avoir sauvée.
Bande rivale	Vous croisez la route des membres d'une bande rivale. Ils sont susceptibles de vous provoquer ou de vous ignorer.	• Attention aux témoins potentiels si vous recourez à la violence.
Chien perdu	Un garçon vous demande de l'aider à retrouver son chien, que vous pouvez entendre aboyer une fois dans la zone en surbrillance.	• Honneur +10 si vous ramenez le chien au garçon. • Honneur -20 si vous tuez le garçon ou le chien. • Dans le cas où le garçon est cruel envers son chien : honneur -2 si vous tuez le garçon, +2 si vous lui donnez une raclée.
Combat de rue	Deux hommes en train de se battre sortent en trombe du saloon.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Confrontation	Un homme vous interpelle en vous reprochant un des crimes que vous avez commis.	• Honneur -5 si vous le tuez.
Convoi funèbre	Un homme charge des cadavres dans un chariot à Armadillo.	• Honneur -10 si vous tuez l'homme qui vous parle de l'épidémie de choléra.
Couple fortuné	Un couple de nantis se fait agresser. Les voleurs finissent par tuer la femme, ou celle-ci réussit à les mettre en fuite.	• Honneur +10 si vous leur venez en aide. • Honneur -5 si vous assistez à la scène sans rien faire. • Honneur -10 si vous laissez la femme se faire tuer. • Honneur -20 si vous tuez le couple après l'avoir sauvé.
Course poursuite	Un policier prend en chasse un malfaiteur dans une ruelle à Saint Denis.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Crise conjugale	Un couple se dispute violemment.	• Honneur +2 si vous adressez des paroles d'encouragement à l'un des deux individus après leur dispute. • Honneur -10 si vous tuez un des deux individus. • Honneur -2 si vous mettez fin à leur dispute en les menaçant.
Dette mortelle	Un bandit menace un homme de représailles si ce dernier ne rembourse pas ses dettes.	• Honneur +5 si vous aidez le débiteur. • Honneur -5 si vous attendez et que la victime se fait tuer sous vos yeux (seulement dans certaines variantes).
Du rififi au saloon	Deux Pillards de Lemoyne entrent dans le saloon de Rhodes pour chercher les ennuis.	• Si vous ne quittez pas les lieux, la situation dégénère inévitablement.
Duel avec un soûlard	Un homme saoul vous provoque en duel dans un saloon.	• Honneur +5 si vous refusez le duel et ignorez ses insultes. • Honneur +2 si vous le désarmez en lui laissant la vie sauve. • Honneur -2 si vous le tuez (après le chapitre 5). • Dans une variante de cet événement, l'homme s'effondre au sol avant le début du duel.
Duel avec un vantard	Un homme dans le saloon de Rhodes se vante d'être meilleur tireur que vous et vous défie.	• Honneur +2 si vous le désarmez en lui laissant la vie sauve. • Honneur -2 si vous le tuez.

RENCONTRES FORTUITES DANS LES VILLES (SUITE)

NOM	DESCRIPTION	NOTES
Duel avec une fine gâchette	Un homme qui vient de remporter un duel au pistolet vous défie d'être son prochain adversaire.	• Honneur +2 si vous le désarmez en lui laissant la vie sauve. • Honneur -2 si vous le tuez.
Embuscade dans les bas-quartiers	Une femme dans le saloon des bas quartiers de Saint Denis vous entraîne dans une ruelle où vous tombez dans un guet-apens.	• Honneur -5 si vous la tuez avant de tomber dans le traquenard. • Honneur -5 si vous la suivez à partir de l'épilogue 1.
En fuite	À Strawberry, un homme en colère est aux trousses d'un escroc qui lui a vendu un faux médicament contre l'impuissance.	• L'escroc se cache dans les latrines de l'autre côté de la rivière. Une fois que vous l'avez trouvé, vous êtes libre de prendre parti pour l'un ou pour l'autre. • Honneur +2 si vous induisez en erreur l'homme en colère et que vous retournez voir l'escroc. • Honneur -5 si vous aidez l'homme en colère et que vous le laissez tuer l'escroc.
Enterrement	Vous assistez à la cérémonie d'enterrement d'un hors-la-loi qui a connu une fin tragique.	• Honneur -2 si vous sautez dans la tombe. • Honneur -10 si vous tuez le révérend ou quelqu'un dans l'assistance.
Évasion de prison*	Des membres de la bande de Del Lobo aident un de leurs à s'évader de prison.	• Honneur -5 si vous assistez à l'exécution du gardien sans intervenir.
Exécution d'un hors-la-loi*	Un membre de la bande de Del Lobo est conduit au shérif de Tumbleweed.	• Honneur -2 si vous libérez le hors-la-loi.
Famille en fuite	Une famille finit de charger ses affaires dans un chariot en vue de fuir Armadillo.	• Uniquement possible à partir de l'épilogue 1. • Honneur -10 si vous tuez un des membres de la famille. • Honneur -5 si vous menacez la famille.
Fanfaronnade	Un homme fait le m'as-tu-vu avec son nouveau pistolet mais il tire par accident sur lui-même ou sur son ami.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Guet-apens dans une ruelle	Un homme à Saint Denis vous demande de le suivre dans une ruelle avant de vous assommer.	• Vous reprenez connaissance soit dans le cimetière soit près de la rivière.
Infestation de rats	Le barman du saloon des bas quartiers de Saint Denis vous demande de le débarrasser des rats qui ont envahi son local.	• Honneur +5 si vous lui venez en aide. • Honneur -5 si vous ne tirez pas sur les rats alors que vous avez accepté d'aider l'homme.
Informateur	À Valentine, un homme vous interpelle et vous donne un tuyau pour un cambriolage en échange d'une part du butin.	• L'argent se trouve dans le tiroir du haut de la commode dans la chambre 1B. Un combat à mains nues s'engage quand vous vous en emparez. • Si vous mentez à l'informateur en lui disant que vous n'avez pas trouvé l'argent, honneur -5. Lors d'une prochaine rencontre, il vous attaquera.
Ivrogne égaré	Un homme ivre vous demande son chemin.	• Honneur +2 si vous lui venez en aide. • Honneur -2 si vous lui indiquez une mauvaise direction. • Honneur -10 si vous l'induisez en erreur et que vous observez ce qui lui arrive ensuite. • Honneur -20 si vous le tuez alors qu'il est évanoui.
Ivrognes bagarreurs	Des ivrognes sortent du saloon et font du grabuge tandis qu'ils se dirigent vers leurs chevaux.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Légitime défense	Une prostituée à Valentine vous demande de l'aider à se débarrasser du corps d'un homme qu'elle affirme avoir tué en état de légitime défense. Cet événement peut se produire deux fois.	Première rencontre : • Honneur +2 si vous la dénoncez aux autorités. • Honneur -5 si vous l'aidez après le chapitre 5. • Honneur -5 si vous vous débarrassez du corps, prenez l'argent et dénoncez la femme à la police. Seconde rencontre : • Honneur +2 si vous la dénoncez. • Honneur -2 si vous l'aidez. • Le fait de la dénoncer peut déclencher une future Pendaison publique.
Mendiant	Un mendiant vous demande de l'argent.	• Honneur +5 si vous lui donnez de l'argent. • Honneur -5 si vous lui volez son argent. • Honneur -10 si vous le tuez. • Honneur -5 si vous le passez à tabac. • Variante avec un escroc : vous pouvez récupérer votre argent sans perte d'honneur. • Variante avec un homme désespéré : le fait de le malmener vous rapporte un médicament miracle spécial mais vous fait perdre de l'honneur.
Mort par noyade	Un homme essaie de noyer une femme en lui plongeant la tête dans un abreuvoir.	• Honneur +10 si vous volez au secours de la femme. Peut déclencher la rencontre Pendaison publique si vous assommez l'agresseur au lieu de le tuer. • Honneur -20 si vous assistez à la scène et que la femme meurt. • Honneur -5 si vous partez immédiatement. • Honneur -5 si vous observez la scène et que la femme s'en sort indemne.
Passage à tabac	Deux O'Driscoll ou Pillards de Lemoyne passent un individu à tabac.	• Honneur +5 si vous intervenez. • Honneur -5 si vous assistez à la scène sans rien faire.
Patrouille de Bronte	Des hommes de main de Bronte patrouillent autour de Saint Denis à la recherche de membres de la bande de Dutch.	• Les hommes patrouillant près de la ville, attendez-vous à ce que la police intervienne si vous engagez le combat.
Pendaison publique	Un criminel est pendu en place publique.	• Honneur -5 si vous libérez le criminel. • Honneur -5 (cumulés) si vous libérez un criminel que vous aviez vous-même fait arrêter. • Honneur -5 à chaque homme de loi que vous tuez dans l'opération.
Pickpocket	Un homme vous heurte et vous fait les poches au moment où vous entrez dans une boutique.	• Vous devez vous lancer aux trousses du voleur si vous voulez récupérer votre argent.
Pot de chambre	À Saint Denis, il arrive que des gens vident leurs pots de chambre par-dessus les balcons – ce qui provoque la colère des passants dans la rue.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Raid à cheval*	Trois Del Lobo font irruption dans Armadillo à cheval, et ouvrent le feu sur un bâtiment.	• Honneur +2 si vous intervenez.
Railleries	Des jeunes gens se moquent de vous et s'enfuient quand vous approchez d'eux.	• Si vous les prenez en chasse, vous tomberez dans une embuscade.
Récompense	Une personne que vous aviez sauvée dans la nature (d'un piège ou d'une morsure de serpent) veut vous offrir une récompense.	• L'individu vous propose d'acheter à ses frais un article de votre choix dans un magasin spécifique – jetez votre dévolu sur un produit onéreux. • Honneur -20 si vous tuez le citoyen ou l'ami qui l'accompagne. • Honneur +5 quand la personne vous remercie.
Sbires de Bronte	Deux hommes de main de Bronte discutent à Saint Denis.	• Si vous voulez en découdre, méfiez-vous des témoins potentiels.
Tentative d'intimidation	Des Pillards de Lemoyne lancent une bouteille incendiaire sur un bâtiment fédéral à Saint Denis.	• Vos décisions n'ont pas d'impact particulier sur le niveau d'honneur.
Veuve en colère	Une femme vous interpelle pour avoir tué son mari.	• Honneur +5 si vous lui offrez de l'argent. • Honneur -10 si vous la tuez. • Honneur -2 si vous la provoquez.
Voyeurs	Deux hommes excités regardent par une fenêtre depuis la rue.	• Trois spectacles peuvent causer leur agitation : une femme se déshabille, un couple fume de l'opium, et un cowboy se fait fesser. • Honneur +2 si vous réprimandez les deux voyeurs. • Honneur -2 si vous jetez un coup d'œil par la fenêtre. • Honneur -10 si vous continuez à regarder.

* Uniquement possible à partir de l'épilogue 1

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

LES PERSONNAGES SPÉCIAUX

Au gré de vos pérégrinations, vous aurez l'occasion de croiser des personnages hauts en couleur, dont l'histoire s'éclaircit au fil de vos interactions – en sachant que deux entrevues doivent être espacées d'un jour ou plus sur l'horloge du jeu. La façon dont vous vous comportez lors d'une conversation a un impact sur la suite des évènements : par exemple, un personnage que vous intimidez pourra prendre la fuite en vous voyant lors de votre prochaine rencontre.

La carte que vous avez sous les yeux montre l'emplacement de tous ces personnages, tandis que les pages qui suivent vous indiquent précisément à quel moment et dans quelles circonstances vous pouvez les rencontrer. Afin de ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, les explications fournies vont droit à l'essentiel, sans rien révéler des histoires associées à chacun de vos interlocuteurs.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

AGNES DOWD

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 21h00 et 03h00.
Notes : Le fantôme d'Agnes Dowd apparaît dans les marais du bayou. Vous avez l'occasion de la rencontrer à six reprises, en vous rendant tour à tour aux endroits montrés sur la carte du guide. Notez que vous devez espacer vos visites d'au moins deux jours sur l'horloge du jeu. Chacune de ses apparitions peut donner lieu à plusieurs dialogues possibles, lors desquels elle est soit visible soit invisible.

APPARITIONS D'AGNES

STADE	STATUT
1a	Invisible
1b	Invisible
1c	Visible
2a	Invisible
2b	Visible
3a	Invisible
3b	Visible
4a	Invisible
4b	Visible
4c	Invisible
4d	Visible
5a	Invisible
5b	Visible
5c	Invisible
5d	Visible
6	Visible

ANDERS HELGERSON

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 08h00 et 18h00.
Notes : Anders essaie de convaincre les habitants de Saint Denis de venir grossir les rangs du culte chélonien auquel il appartient ; il vous remettra un document si vous lui parlez.

CRIEUR PUBLIC D'ARMADILLO

Disponibilité : A partir de l'épilogue 1, entre 08h00 et 19h00.
Notes : Vous pouvez rencontrer cet homme en deux endroits différents à Armadillo. Il vous met en garde contre l'épidémie de choléra qui frappe la ville.

CASSIDY L'AVEUGLE

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cet homme aveugle vous dira la bonne aventure contre un dollar. Vous pouvez le rencontrer à différents endroits (voir la carte du guide), et à n'importe quelle heure, pour un total de 18 interactions potentielles avant la fin du chapitre 6 – il vous faut toutefois attendre au moins trois jours entre chacune de vos visites. L'épilogue donne lieu à un maximum de huit dialogues supplémentaires.

ERMITE DE LA GROTTE

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cet homme vit reclus dans une grotte située à l'ouest de Hanging Dog Ranch, à la limite de la carte du monde. Vous avez l'occasion de déclencher jusqu'à cinq rencontres différentes avec lui, chacune devant se dérouler au moins trois jours après la précédente. L'ermite est capricieux : lors de vos visites, vous devez patienter suffisamment longtemps (même s'il vous demande de partir) pour qu'il daigne enfin se montrer.

MAÎTRE CHÉLONIEN

Disponibilité : Terminer l'Épilogue 2.
Notes : Si vous retournez à l'endroit où vous avez sauvé Jamie lors de la mission « Nous nous aimions, autrefois », vous pourrez voir le chef du culte chélonien et ses disciples sauter du haut de la falaise.

CAPITAINE RUSSELL

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Ce vieux soldat de l'Union apparaît dans trois séquences différentes, qui se déroulent toutes au même endroit. Vos visites doivent être espacées d'au moins trois jours sur l'horloge du jeu. Notez que vous pouvez assister à deux scènes supplémentaires lors de l'épilogue.

HOMME CONSTIPÉ

Disponibilité : Une fois que vous avez terminé « La bonne société, façon Valentine » (chapitre 2).
Notes : Si vous vous approchez de la porte de la chambre 2A dans l'hôtel de Valentine, vous pourrez entendre un homme qui souffre manifestement de troubles digestifs.

DOROTHEA

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 08h00 et 18h00.
Notes : Dorothea est une militante du droit de vote des femmes qui harangue la foule à Saint Denis. Après votre première rencontre, vous avez la possibilité de nouer un second dialogue avec la jeune femme si vous revenez la voir le lendemain.

DR. MACINTOSH

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Ce scientifique tente d'expliquer ses théories au habitants d'Annesburg. Lors de votre première rencontre, acceptez le livre qu'il vous offre ; revenez ensuite le voir au moins trois jours après, et vous aurez l'opportunité de l'entendre une deuxième fois.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

ADEPTE DE L'EUGÉNISME

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 08h00 et 18h00.
Notes : Cet homme essaie de propager ses idées racistes au coin d'une rue à Saint Denis. Lorsque vous le rencontrez pour la première fois, acceptez le document qu'il vous tend pour déclencher une scène. Si vous revenez le voir au moins un jour après, il s'enfuira à votre approche.

AMI DE GAVIN

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cet homme est susceptible d'apparaître à trois endroits différents (dans le saloon de Rhodes, à Roanoke Ridge et à Saint Denis). Notez que l'emplacement de Rhodes n'est pas accessible lorsque la mission d'inconnu « A tout docteur tout honneur » est active. Lors de l'épilogue, vous pourrez également le rencontrer à Blackwater, dans la région de Tall Trees, ou dans le ranch MacFarlane à l'est d'Armadillo. Il est à la recherche d'un dénommé Gavin. Si vous le fouillez (de préférence loin des regards indiscrets), vous mettrez la main sur une lettre qui vous permettra d'en savoir un peu plus sur son histoire.

GÉANT

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 08h00 et 20h00.
Notes : Ce personnage se trouve au nord de O'Creagh's Run. Vous ne pouvez le rencontrer qu'après avoir étudié au moins 30 animaux de différentes espèces. Si tel est le cas, rendez-vous sur la rive ouest de la rivière située à l'est de la réserve indienne Wapiti par un jour ensoleillé. Une nuée d'oiseaux prend son envol quand vous arrivez : suivez-les à cheval et ils vous mèneront au repaire du géant. Vous pouvez entendre ce colosse deux fois, vos deux visites devant être espacées d'au moins trois jours.

ERMITE

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cet homme paranoïaque, qui se terre dans une cabane au nord d'Annesburg, vous accueille avec une volée de plombs si vous approchez. Mettez-le hors d'état de nuire, puis fouillez son refuge pour vous emparer de son fusil à pompe et des quelques objets qui s'y trouvent (dont une carte au trésor secrète – voir à ce sujet la page 344).

VÉTÉRAN MENDIANT

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Ce mendiant, un vétéran de la guerre de Sécession, est susceptible d'apparaître à deux endroits différents à Valentine. Il fait l'objet de six scènes distinctes, chaque nouvelle séquence ne pouvant se dérouler qu'au moins trois jours après la précédente. Vous avez l'occasion d'interagir une dernière fois avec lui pendant l'Épilogue.

JOE BUTLER

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cet ancien soldat confédéré, qui a perdu une jambe pendant la guerre, se trouve au coin du magasin général de Rhodes. Vous avez l'occasion de nouer jusqu'à trois dialogues avec lui, vos visites devant être espacées d'au moins trois jours. Une quatrième rencontre peut se produire à partir de l'épilogue.

JON

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre minuit et 06h00.
Notes : Cet ancien pionnier râle dans le saloon Smithfields de Valentine. Si vous restez près de lui, il finira par vous attaquer au bout de quelques instants. Assommez-le et vous aurez l'occasion de récupérer son chapeau de montagne en fourrure de raton laveur.

LILLIAN POWELL

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 09h00 et 21h00.
Notes : Cette intellectuelle qui n'est plus dans la fleur de l'âge aime raconter sa vie à qui veut l'entendre dans le saloon de Saint Denis. Vous avez accès à quatre scènes spécifiques, chaque interaction devant se produire au moins trois jours après la précédente.

PRÊCHEUR FOU

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Vous pouvez rencontrer cet homme à trois reprises (avec un délai minimum de trois jours entre deux entrevues), d'abord au nord-ouest de Strawberry, puis à l'ouest d'Annesburg, et enfin à l'ouest de Valentine – le prêcheur se trouvant à chaque fois dans une rivière. À l'issue de l'épilogue, vous avez l'occasion de lui rendre une dernière visite au sud-ouest de Tumbleweed.

NICHOLAS TIMMINS

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 08h00 et 20h00.
Notes : Le maire de Strawberry apparaît à trois reprises tandis qu'il prononce son discours de bienvenue à l'adresse des nouveaux arrivants. Les deux premières scènes se déroulent devant le pavillon de villégiature, et la troisième a lieu dans la rue principale – un délai minimum de deux jours devant séparer chacune de ces séquences.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

PAUVRE JOE

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cet étrange personnage vit dans un arbre au nord d'Annesburg, près de la bordure de la carte du monde. Vous avez l'occasion de le rencontrer à trois reprises, chacune de vos entrevues devant être espacées d'au moins trois jours. Vous pouvez interagir une dernière fois avec lui lors de l'épilogue.

RÉVÉREND

Disponibilité : A partir du chapitre 2, entre 08h00 et 19h00.
Notes : Ce religieux prêche dans les rues de Strawberry. Il donne lieu à deux séquences spécifiques, qui doivent être espacées d'au moins un jour. Les propos que vous tenez lors de votre première rencontre déterminent la teneur de votre seconde conversation.

ROBOT

Disponibilité : Terminer la mission d'inconnu « Un jeune inventeur plein d'avenir – II » (voir page 188).
Notes : L'automate de Marko Dragic apparaît en haut d'une montagne près de Colter une fois que vous avez terminé la mission d'inconnu qui lui est associée. Notez que la lanterne électrique récupérée à l'issue de cette même mission émet une lueur orangée quand elle est orientée dans la direction du robot.

SONNY

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cet homme inquiétant réside dans les marais de Bayou Nwa, au sud-est de Lakay. L'invitation qu'il vous lance lors de votre première rencontre est un piège : si vous l'acceptez, vous vous réveillerez au milieu de nulle part, avec une partie de vos économies en moins et vos noyaux d'attribut entièrement vides. Le cas échéant, n'hésitez pas à retourner voir votre « hôte » pour exercer votre vengeance – vous trouverez plusieurs objets dans sa cabane.

DISEUSE DE BONNE AVENTURE

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Cette vieille dame presque aveugle dit la bonne aventure en échange de quelques deniers. Il est possible de débloquer jusqu'à 15 scènes avec elle, les dix premières ayant lieu entre les chapitres 2 et 6, et les cinq dernières ultérieurement. Vous devez attendre qu'au moins trois jours s'écoulent entre deux visites, vos rencontres se déroulant en alternance dans le bayou et à Bluewater Marsh.

ADORATEUR DU SOLEIL

Disponibilité : A partir de l'Épilogue 1.
Notes : Vous pouvez croiser cet homme à 12 reprises dans l'État de New Austin. Les rencontres doivent être espacées d'au moins trois jours et se déroulent aux endroits suivants, dans cet ordre : Hennigan's Stead par trois fois, Cholla Springs, Rio Bravo à cinq reprises, puis Gaptooth Ridge et enfin de nouveau Rio Bravo pour les deux dernières entrevues.

THOMAS DOWNES

Disponibilité : Entre le début du chapitre 2 et « Sodome ? Retour à Gomorrhe » (chapitre 3).
Notes : Thomas Downes se trouve à Valentine, en face de l'écurie, où il essaie de collecter des fonds pour un orphelinat. Vous pouvez échanger deux fois avec lui, respectivement avant et après les évènements racontés lors de la mission « Repos à l'américaine » dans le chapitre 2.

TIMOTHY DONAHUE

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Notes : Timothy Donahue se trouve près du barbier de Saint Denis. Lors de votre première rencontre, il se propose de vous vendre un livre intitulé « Devenez riche rapidement », au prix exorbitant de 50$. Si vous acceptez son offre, vous avez l'opportunité de revenir le voir au moins deux jours plus tard pour vous faire rembourser – il vous faudra toutefois lui courir après et le fouiller pour arriver à vos fins.

SHÉRIF DE TUMBLEWEED

Disponibilité : A partir de l'Épilogue 1.
Notes : L'implacable shérif de Tumbleweed est mis en vedette dans trois scènes spécifiques, chacune de vos interactions devant se dérouler au moins un jour après la précédente.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
CHEVAUX
VOYAGES
CAMP
CHASSE
PÊCHE
ATTRIBUTS
HONNEUR
DÉFIS
FORCES DE L'ORDRE
BRAQUAGES
CHASSE À LA PRIME
INCONNUS
AS DE LA GÂCHETTE
RÉCUPÉRATION DE DETTES
CHASSE AUX TRÉSORS
OBJETS À COLLECTIONNER
BANDES RIVALES
JEUX D'ARGENT
RENCONTRES FORTUITES
PERSONNAGES SPÉCIAUX

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

ATLAS

Cet atlas complet révèle l'emplacement de tous les objets et autres points d'intérêt que vous êtes susceptible de découvrir au cours de vos voyages dans le monde de *Red Dead Redemption 2*.

INTRODUCTION

L'atlas regroupe une série de cartes annotées couvrant l'ensemble du territoire du jeu. Cette double page vous en explique le fonctionnement.

- ★ Chaque point d'intérêt est représenté sur les cartes par un icone qui indique la catégorie à laquelle il appartient (voir la légende ci-contre).
- ★ Pour les objets et points d'interaction spécifiques, chaque icone est associé à un numéro comme 001 ou 1, qui renvoie directement à une note correspondante en bas de page.
- ★ Les notes de bas de page précisent la nature des éléments montrés sur les cartes, et donnent si besoin est des informations complémentaires sur leur emplacement.
- ★ Les numéros à trois chiffres attribués aux objets sur l'atlas sont repris à l'identique dans les autres chapitres du guide. Chaque objet dispose ainsi de son identifiant propre et unique. La toute première carte de paquet de cigarette, par exemple, est associé au 001. Où que vous voyiez ce chiffre, il correspond systématiquement à ce même objet.
- ★ Pour une clarté maximale, chaque catégorie dispose de sa propre tranche de numéros, ce qui vous permet de la reconnaître aisément, comme l'indique le tableau suivant.

ICONE DE BASE	CATÉGORIE	NUMÉROS
	Cartes de paquets de cigarettes	001 – 144
	Lieux importants	201 – 249
	Coffres	301 – 374
	Os de dinosaure	401 – 450
	Sculptures rocheuses	501 – 510
	Fortifiants spéciaux	701 – 721 722 – 743 744 – 766
	Objets uniques	601 – 650
	Demandes d'objet	801 – 806
	Orchidées rares	901 – 913

Note : Certaines fonctionnalités du jeu sont verrouillées dans un premier temps ; leurs conditions de disponibilité sont précisées dans les diagrammes du chapitre Missions. Il est préférable de débloquer l'ensemble de ces systèmes avant d'entreprendre de vastes expéditions de chasse aux objets.

LÉGENDE DES CARTES

Les tableaux qui suivent donnent la signification des différents symboles utilisés dans ce chapitre et dans le reste du guide.

MAGASINS & SERVICES*

ICONE	SIGNIFICATION
	Magasin
	Armurier
	Ecurie
	Trappeur
	Barbier
	Boucher
	Médecin
	Recéleur
	Recéleur de chariots

ICONE	SIGNIFICATION
	Recéleur de chevaux
	Articles de pêche
	Tailleur
	Saloon
	Bureau de poste
	Hôtel
	Vendeur de journaux
	Studio photo
	Spectacle
	Diligence

* Référez-vous au chapitre Objets pour en savoir plus sur les services et les articles proposés par les magasins.

JEUX D'ARGENT

ICONE	SIGNIFICATION
	Blackjack
	Dominos
	Jeu du couteau
	Poker

SITES SPÉCIAUX

ICONE	SIGNIFICATION
201 – 249	Lieu important
	Cabane/Maison
	Poisson légendaire
	Animal légendaire

OBJETS SPÉCIAUX

ICONE	SIGNIFICATION
001 – 144	Carte de paquet de cigarettes
301 – 374	Coffre
401 – 450	Os de dinosaure
501 – 510	Sculpture rocheuse
601 – 650	Objet unique
701 – 721	Rhum pirate vieilli
722 – 743	Elixir de ginseng
744 – 766	Racine de valériane
801 – 806	Demande d'objet (par des camarades)
901	Dame de la nuit
902	Sabot de Vénus
903	Sabot de la vierge
904	Epidendron
905	Orchidée cyrtopodium
906	Orchidée fantôme
907	Epidendron nocturne
908	Orchidée queue de rat
909	Orchidée araignée
910	Orchidée coquillage
911	Aréthuse bulbeuse
912	Cypripède royal
913	Cypripède œuf-de-passereau
	Attrape-rêve
	Œuf d'alligator

UTILISATION DES CARTES

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

Chaque portion de carte occupe l'essentiel de la page sur laquelle elle apparaît. Les objets y sont représentés par des icones, dont la signification est donnée dans la légende ci-contre.

Le cas échéant, les codes des cartes voisines et les numéros de page correspondants sont indiqués en bordure de la carte, ce qui facilite les transitions entre deux secteurs.

Pour une précision maximale, un petit point rouge rattaché à chaque icone indique l'emplacement exact de l'élément en question.

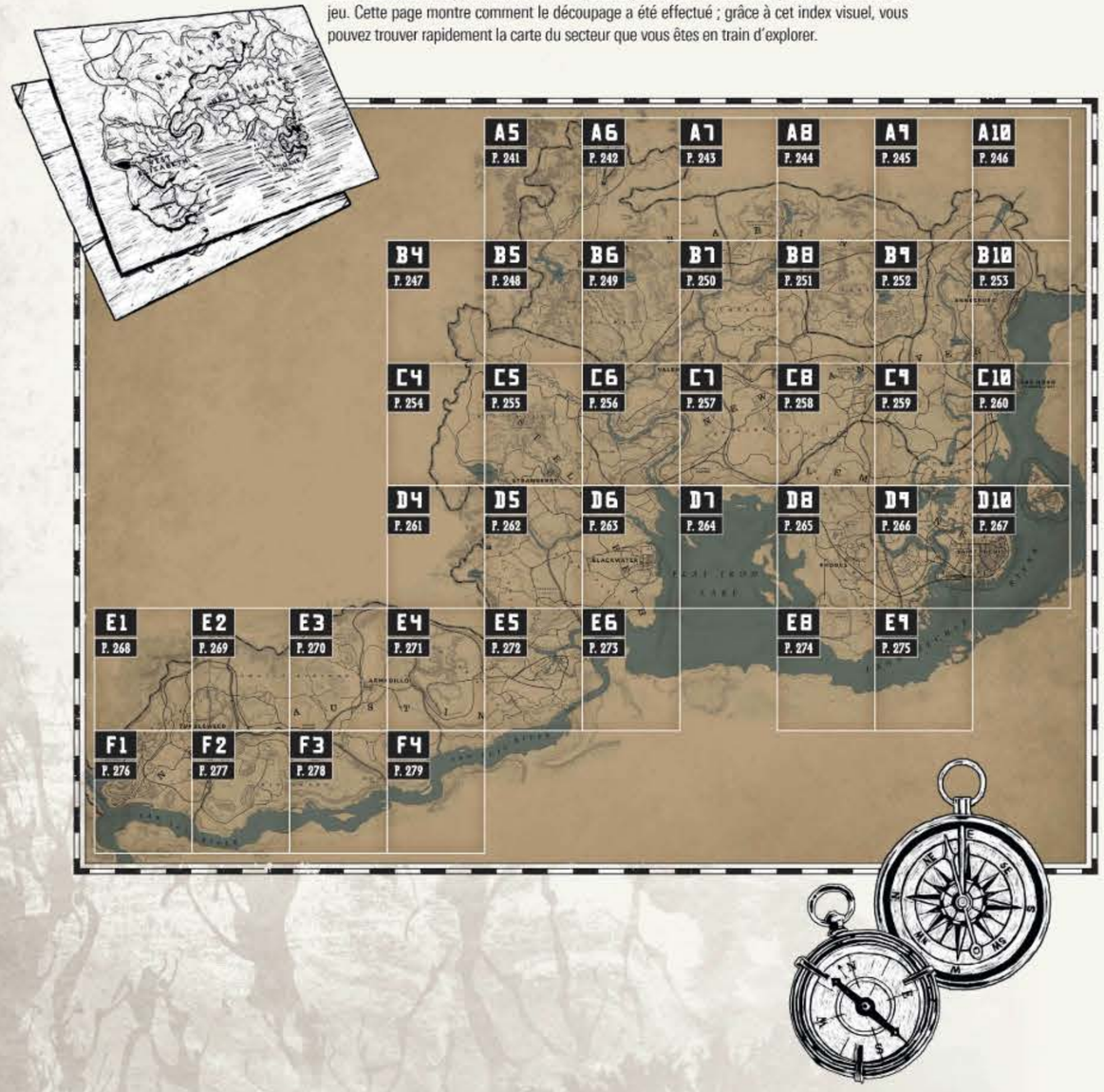
Pour les cartes les plus chargées, les notes sont réparties sur l'ensemble de la double page (plutôt que sur chaque page individuellement), comme indiqué par la présence du symbole ▸▸▸.

Cette vignette permet de visualiser en un coup d'œil où se situe chaque portion de carte dans le monde du jeu. Une version grand format de la grille de découpage vous attend à la page suivante.

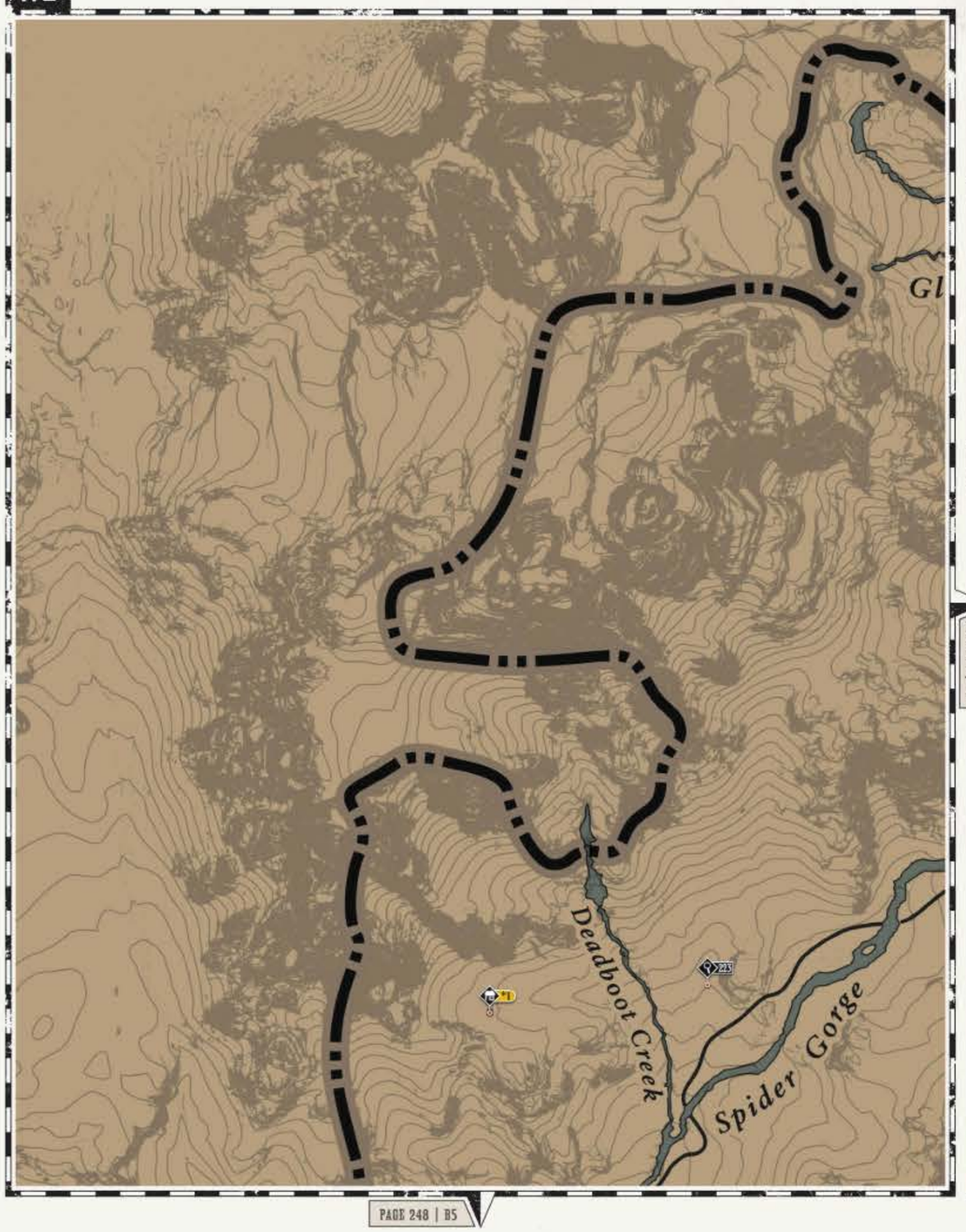
Les notes présentes en bas de chaque page dévoilent la nature précise des éléments montrés sur la carte (notamment le contenu des coffres) ; elles donnent également tous les renseignements dont vous pouvez avoir besoin pour les dénicher. Les notes étant rangées par ordre croissant, vous n'aurez aucun mal à trouver celle qui correspond à l'objet que vous cherchez.

INDEX DES CARTES

L'atlas compte une quarantaine de cartes, correspondant chacune à une portion du monde du jeu. Cette page montre comment le découpage a été effectué ; grâce à cet index visuel, vous pouvez trouver rapidement la carte du secteur que vous êtes en train d'explorer.



A5



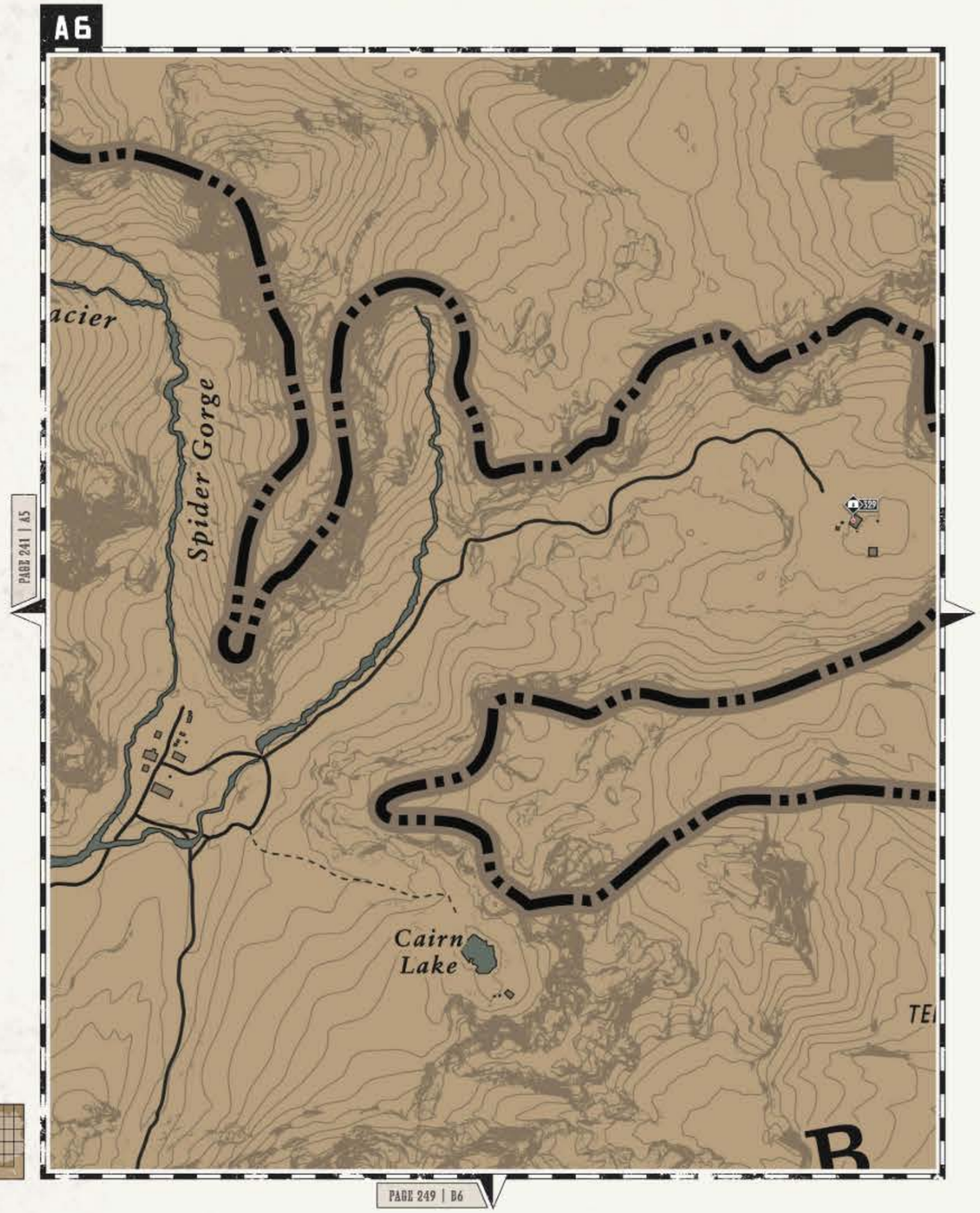
PAGE 242 | A6

PAGE 248 | B5

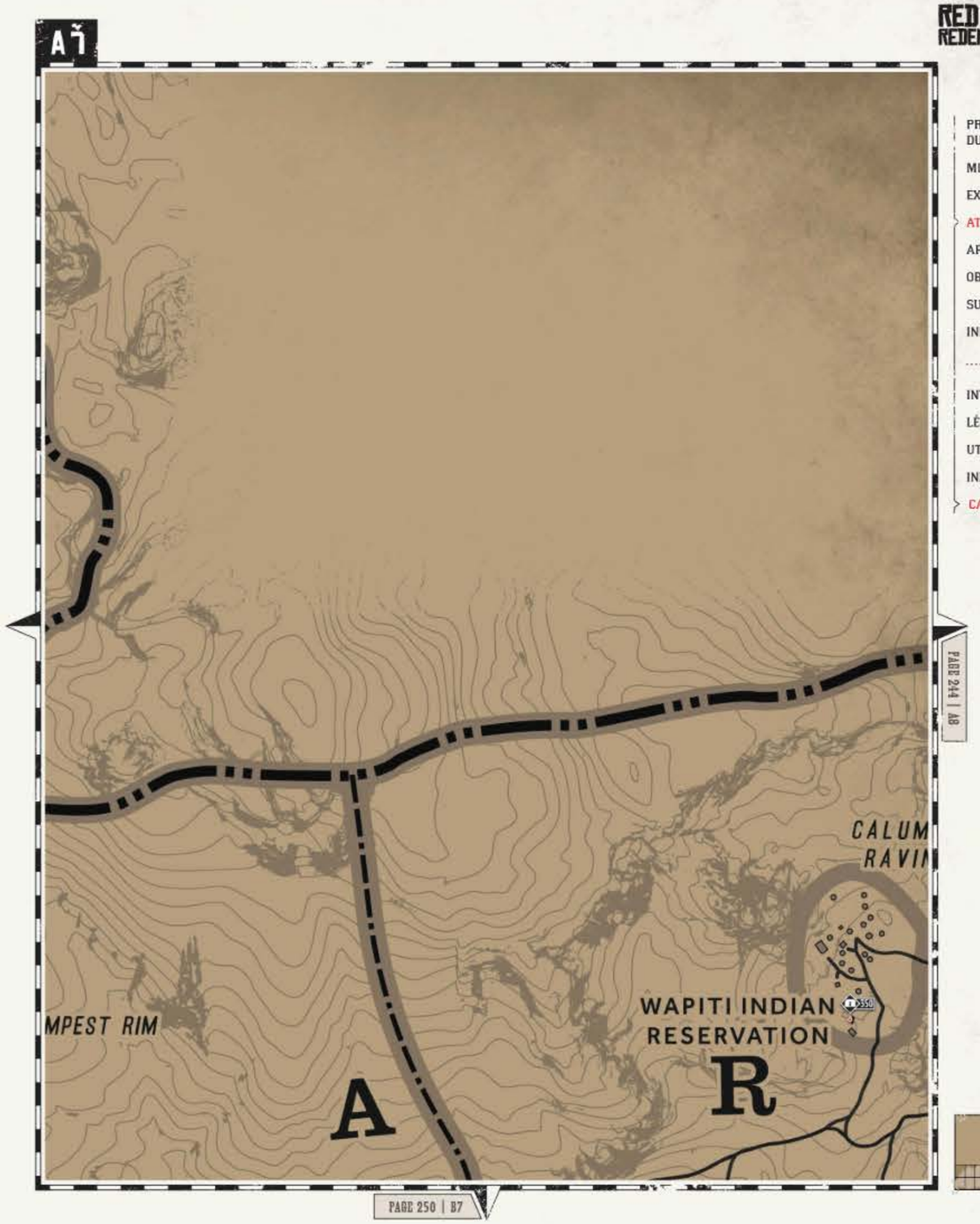
PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

223 Mammouth

1 Cabane de Dormin Crest



329 Bijoux | Dans les ruines d'Adler Ranch



350 Schéma de flèche explosive, rhum de Guarma, gros sac de bijoux | A la base du petit pont en bois, à l'extrémité sud de la réserve indienne Wapiti

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

317 Fortifiant pour barbe et cheveux, bourbon du Kentucky | A l'intérieur de Witches Cauldron, une cabane entourée d'arbres

414 Site de l'os de Calumet Ravine dans les Grizzlies | Dans le promontoire rocheux rouge, près du sommet de la colline

601 Ancien tomahawk | Planté dans une cible cassée du côté est de Calumet Ravine

006 Slim Grant | Sur un tonneau près de l'entrée de la cabane de Fairwale Shanty

038 Isabelle Barlow | Sur une étagère murale dans le relais commercial abandonné

039 Hattie Langtry | Sur le guéridon dans la maison de la météorite

119 Ampoule électrique - 1878 - Thomas Edison | Sur les caisses près de la porte du laboratoire, au pied de la tour

203 Relais commercial abandonné

225 Météorite

247 Maison de la météorite

372 Pépite d'or, montre gousset en platine, bijoux | Sur les caisses dans la cabane de Fairwale Shanty

416 Site de l'os de la frontière Nord des Grizzlies | Sur une colline herbeuse, à l'air libre

612 Météorite | Dans la maison de la météorite

1 Fairwale Shanty

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

A 10

PAGE 245 | A9

PAGE 253 | B10

371 Rhum pirate vieilli | Sur une corniche cachée derrière la cascade de Brandywine Drop

*1 Truite arc-en-ciel légendaire

*2 Orignal légendaire

B 4

PAGE 248 | D5

PAGE 254 | C4

208 Aéronef accidenté

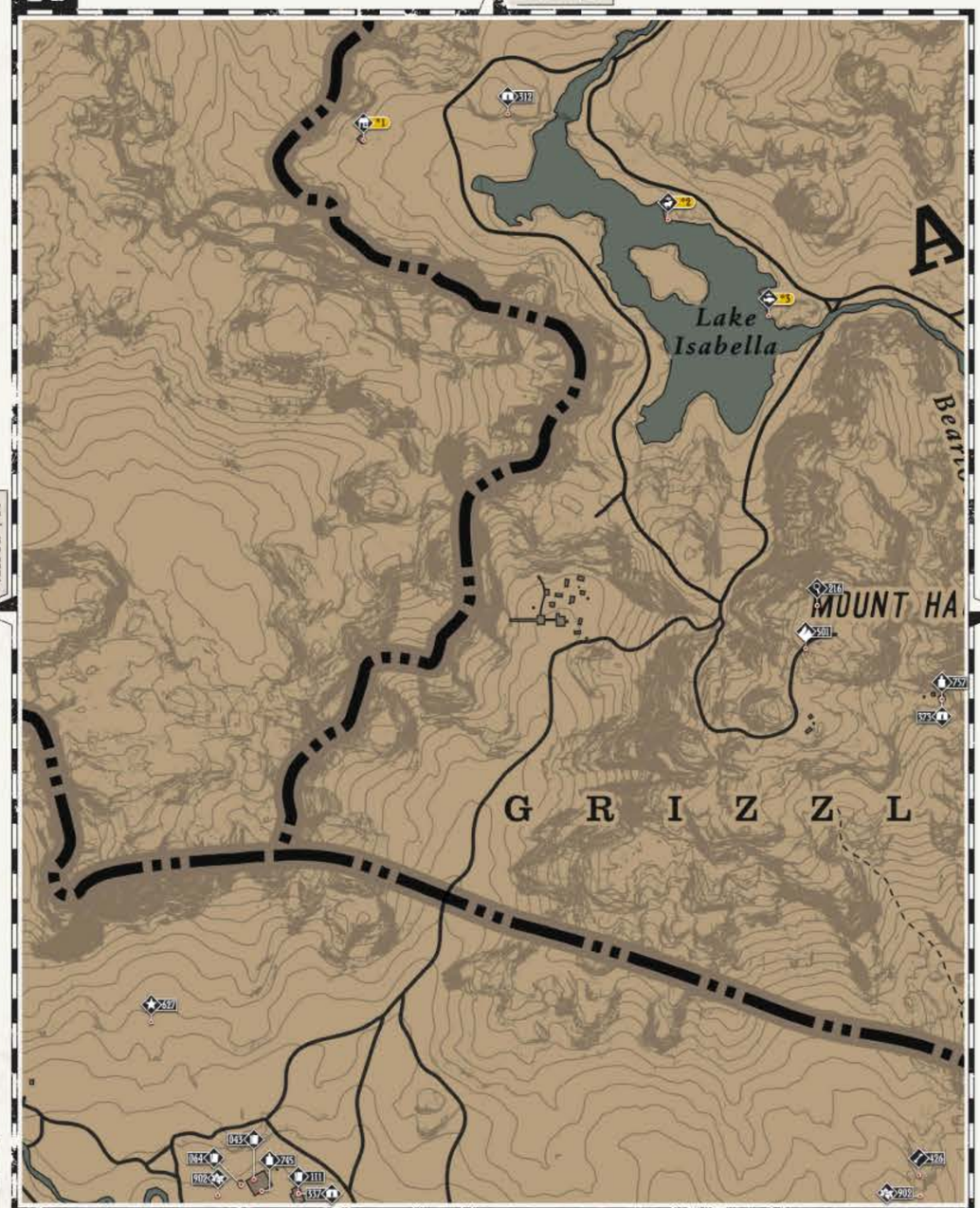
220 Femme ermite

616 Carte au trésor déchirée | Dans la cabane de la femme ermite, dans un tiroir

725 Sur une étagère dans la cabane

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES



043 Geraldine Emerson | Sur une caisse à l'étage de la grange

064 Augusta Tremlow | Sur la plateforme de la tour de l'éolienne

111 Appareil d'exécution électrique - 1888 - H.P. Brown, A. Kennelly | Dans la maison, sous les lits superposés à l'étage

216 Conquistador congelé | Vous pouvez récupérer le morion sur le corps du soldat

312 Bois pétrifié cobalt, argent | Sur la charrette sous l'avancée rocheuse au nord-ouest de Lake Isabella

337 Argent | A l'étage de la maison de Hanging Dog Ranch, près des lits superposés

373 Bourse, rhum pirate vieilli | A l'étage du refuge de montagne

426 Site de l'os de la grotte au Nord de Big Valley | Dans une grotte

501 Coordonnées de sculpture rocheuse 1 | Au sommet du mont Hagen

627 Couteau en bois de cerf | Sur le cadavre d'un ours

745 Sur un tonneau à l'étage de la grange

757 Sur une souche à l'intérieur de la cabane de montagne, entre les lits superposés et l'échelle

902 Sabot de Vénus

***1** Cabane de Snowfield

***2** Bison blanc légendaire

***3** Saumon rouge légendaire

044 Agnès Guyon | Sur une caisse dans la cabane

098 Joueur de billard - Edwin A. Rowe | Sur un rebord de fenêtre dans la cabane

106 Patineur - Felix Hawley | Sur une table dans la cabane

107 Lanceur de marteau - Capt. Jack Page | Sur un rebord de fenêtre dans la cabane

209 Tombe profanée

310 Fortifiant miracle, argent | Dans une souche creuse sur la rive sud de Barrow Lagoon

406 Site de l'os du mur rocheux des Grizzlies | Au pied de la falaise

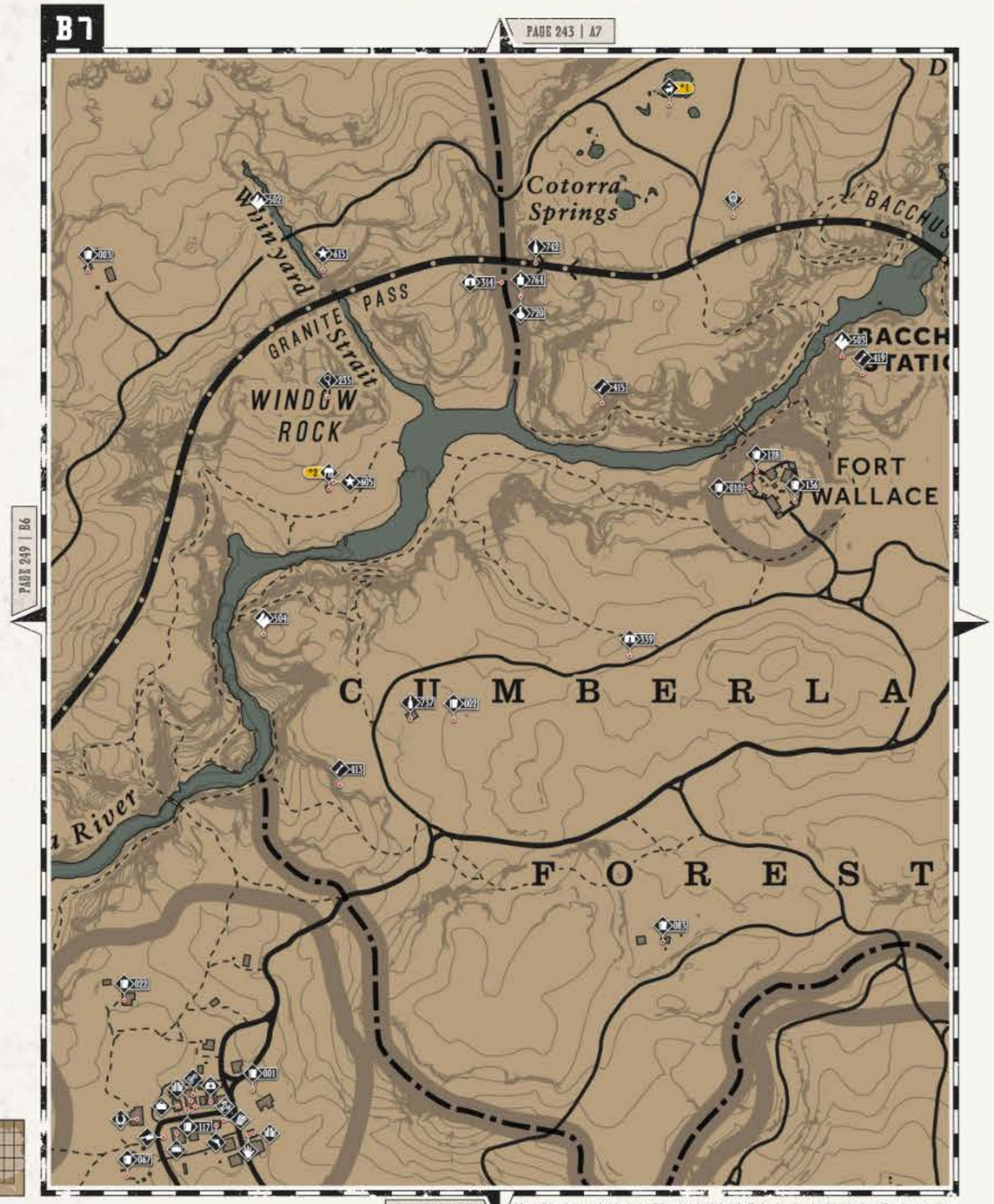
423 Site de l'os de la frontière Nord des Heartlands | En haut de la falaise, près du bord

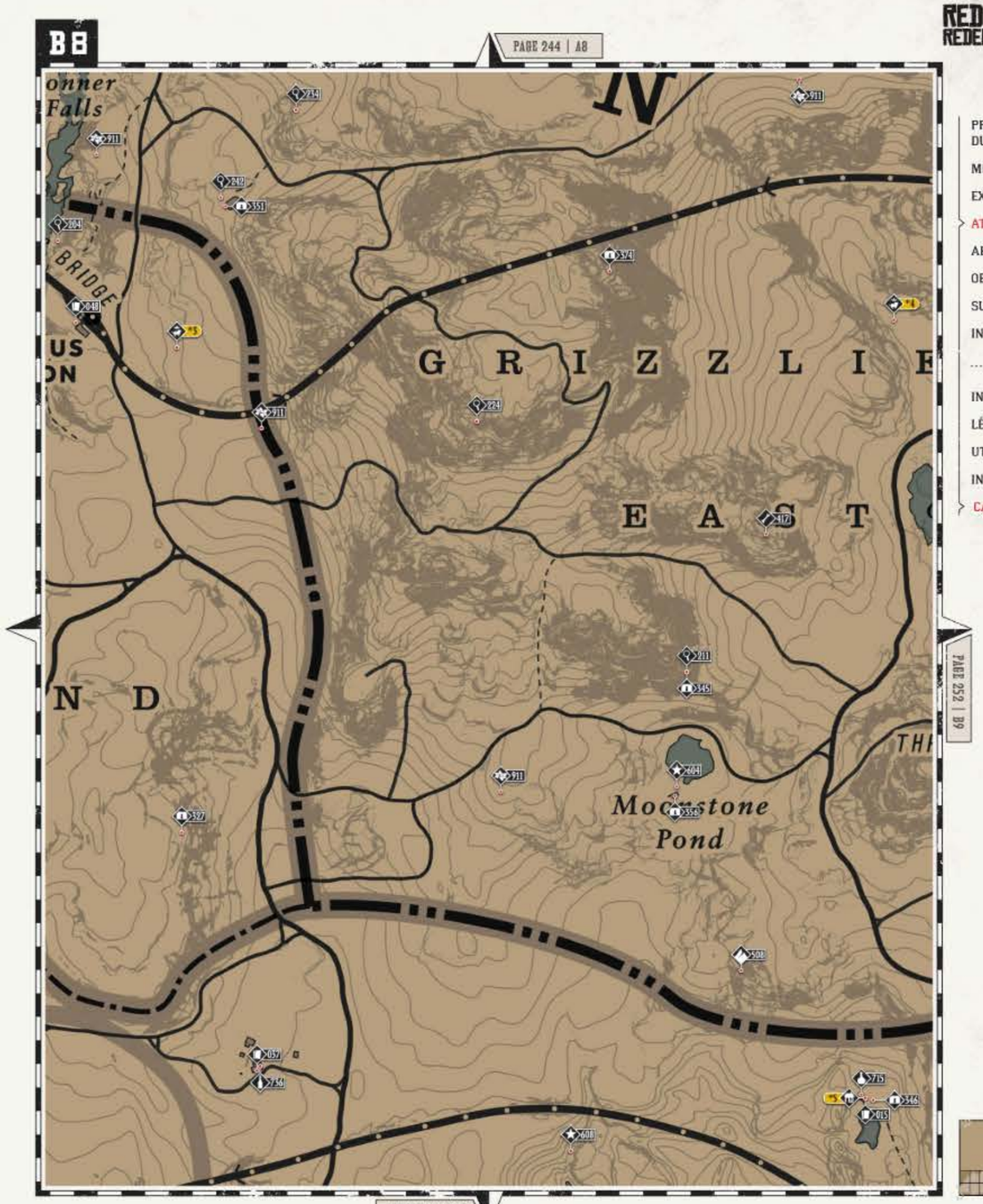
622 Otis Miller et le prince d'Arabie | Clawson's Rest, sur une table de nuit dans la cabane

739 Dans une petite caisse à l'intérieur de la cabane la plus à l'est de Millesani Claim, près de l'entrée de la mine

***4** Cabane de Clawnson's Rest

***5** Mouflon légendaire





PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

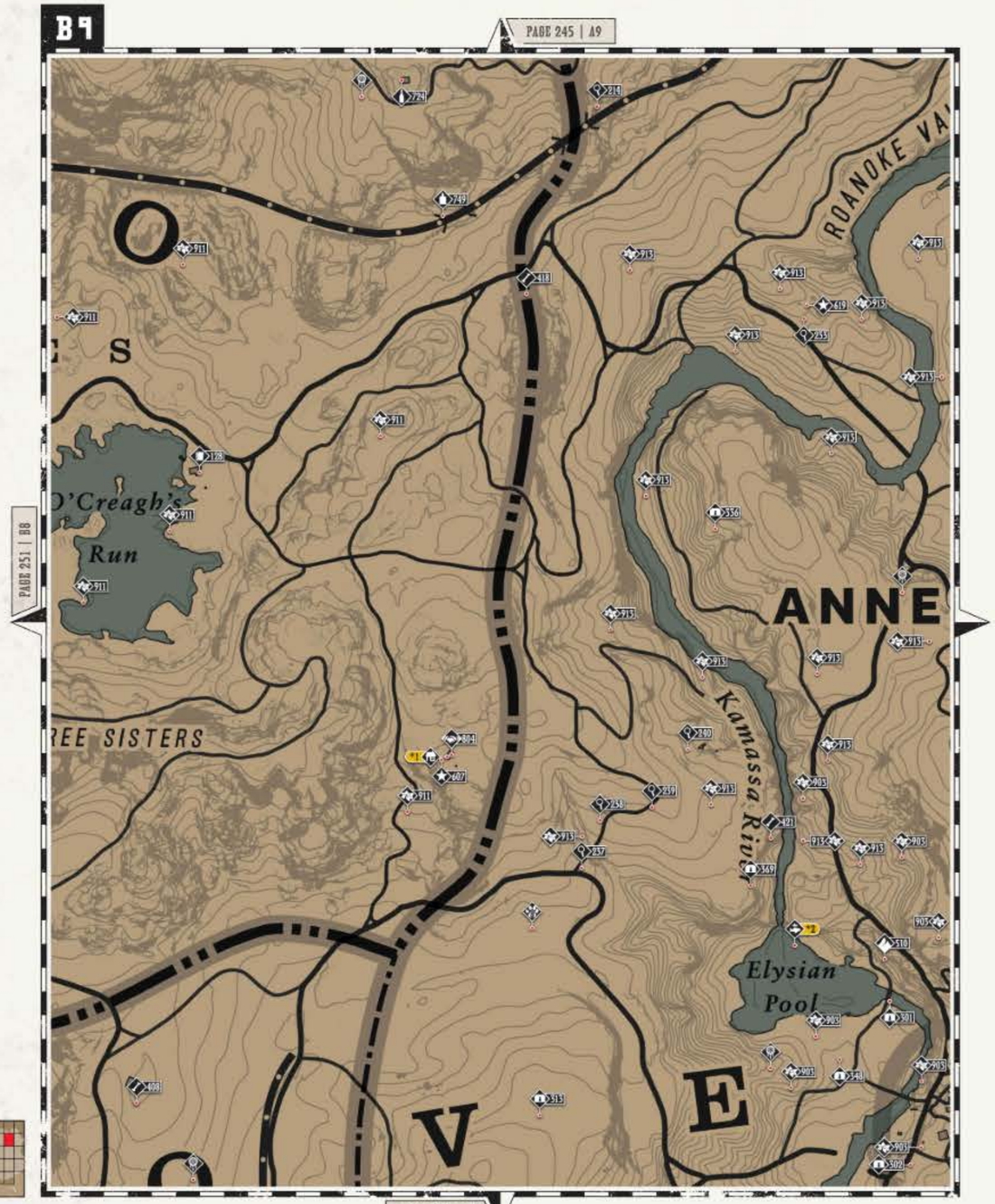
PAGE 257 | C7

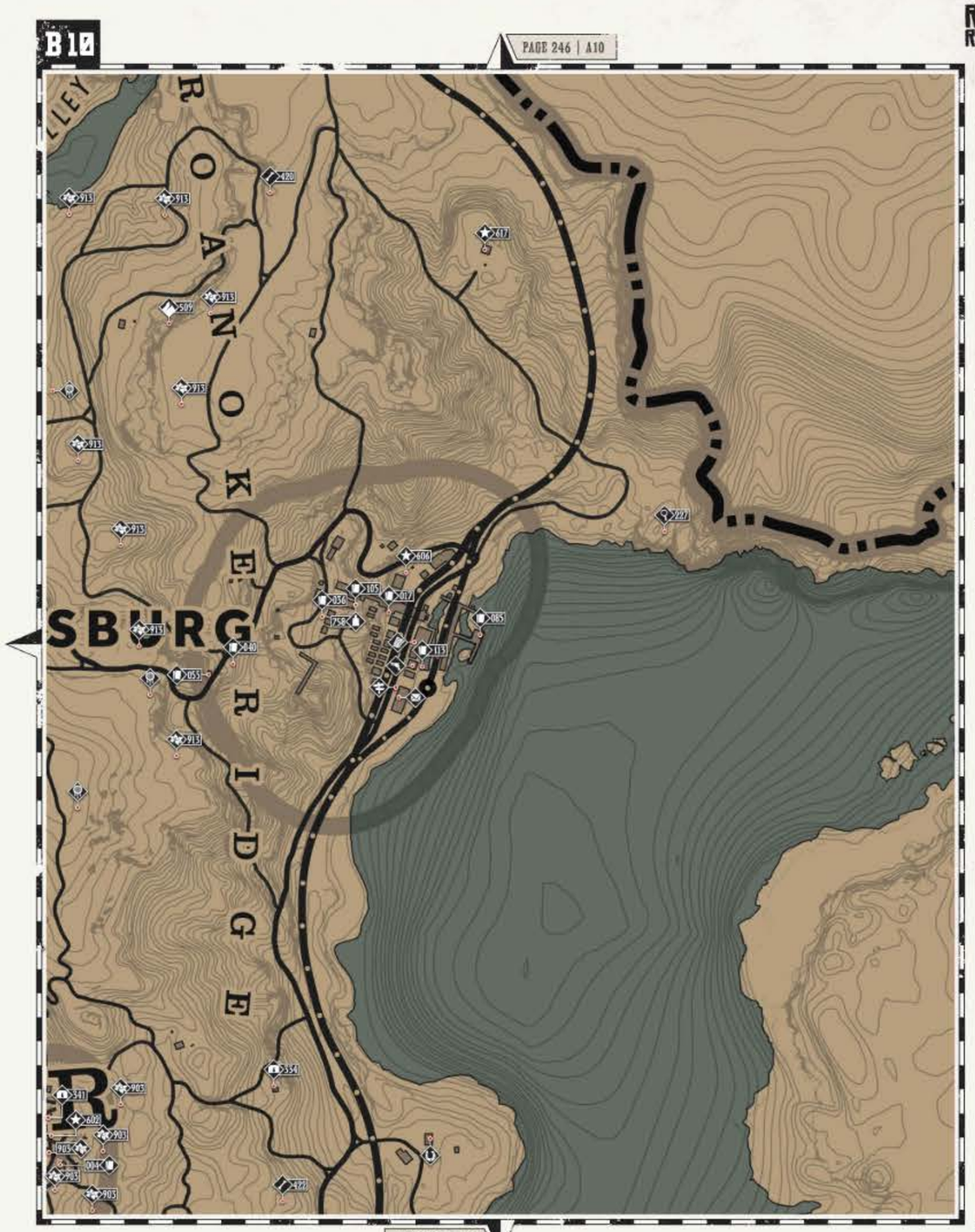
* Accessible uniquement lors du chapitre 6, à partir de la mission « Le fils du roi » et jusqu'au début de « Le meilleur de nous-mêmes ».

001 Frank Heck | Sur une pierre tombale
002 Bande d'Otis Miller | A l'arrière du chariot bleu
003 Bande de Jack Hall | Sur le rebord d'une fenêtre dans la cabane
010 Emmet Granger | Sur une table sous l'appentis, en face des deux tentes blanches*
022 Charles Châtenay | Sur une table sur le porche avant
067 Isadore Reid | A l'arrière de l'un des deux chariots adjacents
083 Tortue alligator | Dans la maison, sur une petite caisse sous une commode
117 Cylindre phonographique - 1877 - Thomas Edison | Dans le saloon, sur le rebord d'une fenêtre qui donne sur la rue
128 Turkoman | Sur une caisse au pied de la tour nord-ouest de Fort Wallace*
136 Leviticus Cornwall | Sur le rebord de la fenêtre, au sommet de la tour sud-est de Fort Wallace*
235 Statues étranges (peinture de grotte) | Sous une avancée rocheuse
314 Gros sac de bijoux, argent | Dans le wagon jaune du train tombé depuis le pont
339 Elixir de ginseng, lettre pour Henrietta Douglas, lettre au juge Finley, lettre pour Miriam Wegnerr, lettre au Saint Denis Times Tribune, lettre pour William Errington | Dans un chariot de transport de courrier au bord de la route
413 Site de l'os de Six Point Overlook, Cumberland Forest | Au sommet de la falaise, près du bord
415 Site de l'os de la Dakota River dans les Grizzlies | Sur un petit rebord juste avant le sommet de la falaise
419 Site de l'os de la gare de Bacchus | Près d'un rocher saillant en haut de la falaise
502 Coordonnées de sculpture rocheuse 2 | Sur une paroi rocheuse à quelques pas au nord du pont en bois qui enjambe Whinyard Strait
503 Coordonnées de sculpture rocheuse 3 | Sur une corniche près du sommet de la falaise qui surplombe Dakota River
504 Coordonnées de sculpture rocheuse 4 | Sur un rebord un peu avant le sommet de la falaise, au-dessus d'un pont de corde qui enjambe la rivière Dakotar
605 Hachette de chasseur | Dans une souche au nord de la cabane
615 Chapeau Nevada | Derrière la cascade de Granite Pass
720 Dans un wagon difficilement accessible du train accidenté (voir l'image de la page 214)
737 Dans un coffre, sur l'évier de la cuisine dans la cabane de Six Point Cabin
742 Près de la voie ferrée à l'extrémité ouest du tunnel ferroviaire
764 Dans le wagon le plus difficile d'accès du train accidenté (voir l'image de la page 214)
***1** Loup légendaire
***2** Cabane de Dodd's Bluff

PAGE 258 | C8

015 W. G. Hoyt | Sur la table dans la cabane délabrée
037 Leila Stetson | Sur le rebord de la fenêtre près de la cheminée, au rez-de-chaussée
048 Pauline Henderson | Sur une caisse à l'extrémité nord de la gare
204 Navigatrice en tonneau
211 Visage dans la falaise
224 Moine méditant
234 Statues étranges | Dans une grotte accessible par l'ouest, via une crevasse creusée dans la roche
242 Maison mystérieuse sur la colline
327 Gros sac de bijoux, argent, petit sac de bijoux x2 | Au pied d'un petit arbre mort au sommet d'une falaise
345 Pomme, rhum de Guarma, bijoux, recette du tonique spécial | Sur l'échafaudage du Visage dans la falaise
346 Rhum de Guarma, argent, schéma de la dynamite instable | A Hani's Bethel, sous le chariot cassé au nord du petit étang
351 Tabac à chiquer, schéma de flèche empoisonnée | Juste devant la maison mystérieuse sur la colline
356 Schéma tomahawk de précision | A l'intérieur de Flattened Cabin
374 Rhum pirate vieilli, billets, bourse | Sur un petit plateau juste en dessous du sommet
417 Site de l'os de O'Creagh's Run dans les Grizzlies | Sur la crête
508 Coordonnées de sculpture rocheuse 8 | A l'extrémité du plateau qui domine Heartland Overflow
604 Hachette à équarrir | Dans une souche sur le rivage sud de Moonstone Pond
608 Mouton noir | Près de la voie ferrée au nord de Heartland Overflow ; porte sur lui un anneau en or
715 Caché dans la cheminée dans la cabane de Hani's Bethel
736 Dans la penderie à l'étage de la maison de Carmody Dell
911 Aréthuse bulbeuse
***3** Wapiti légendaire
***4** Grizzly légendaire | A l'issue de la mission "Une blessure d'amour-propre"
***5** Hani's Bethel

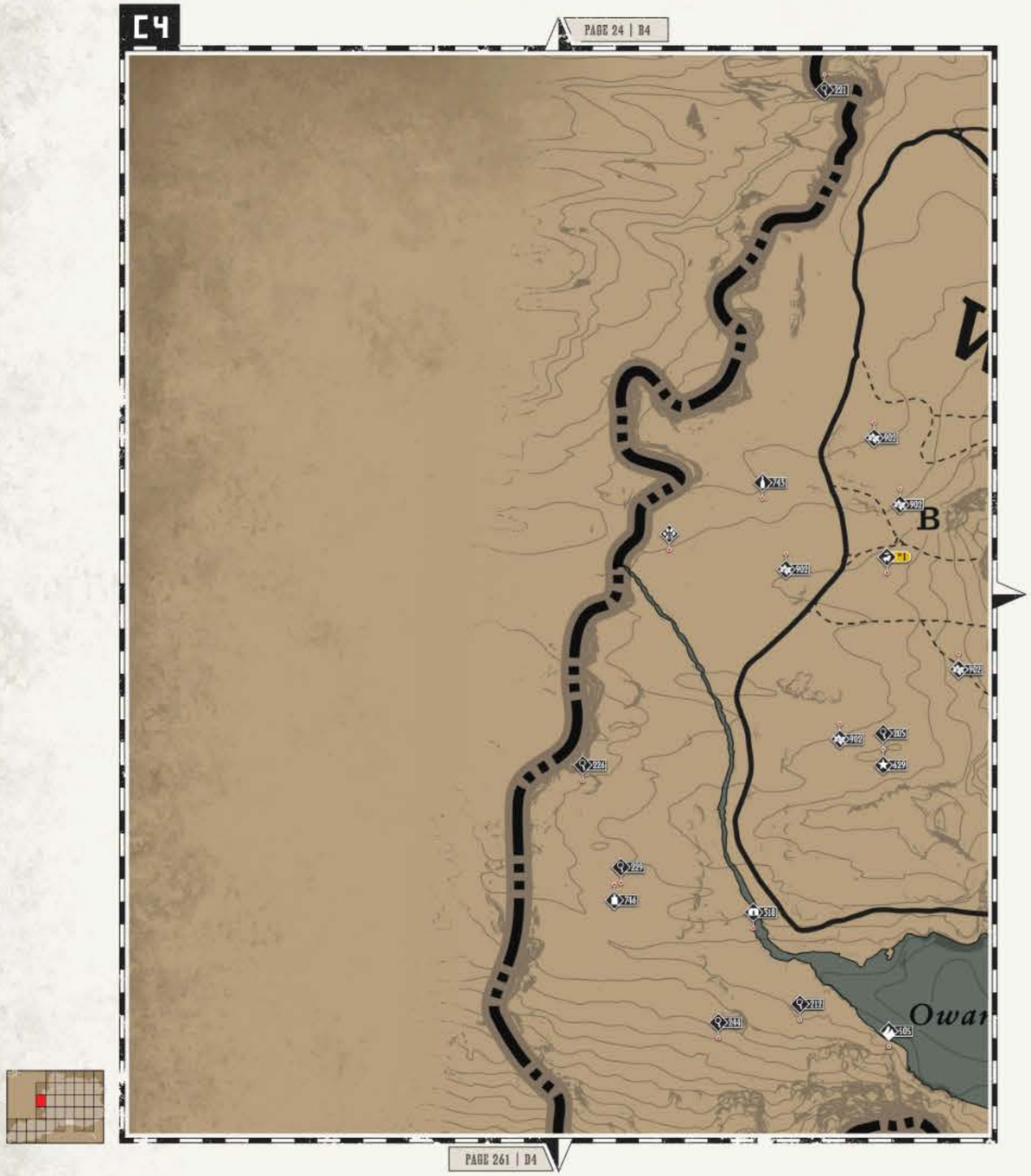


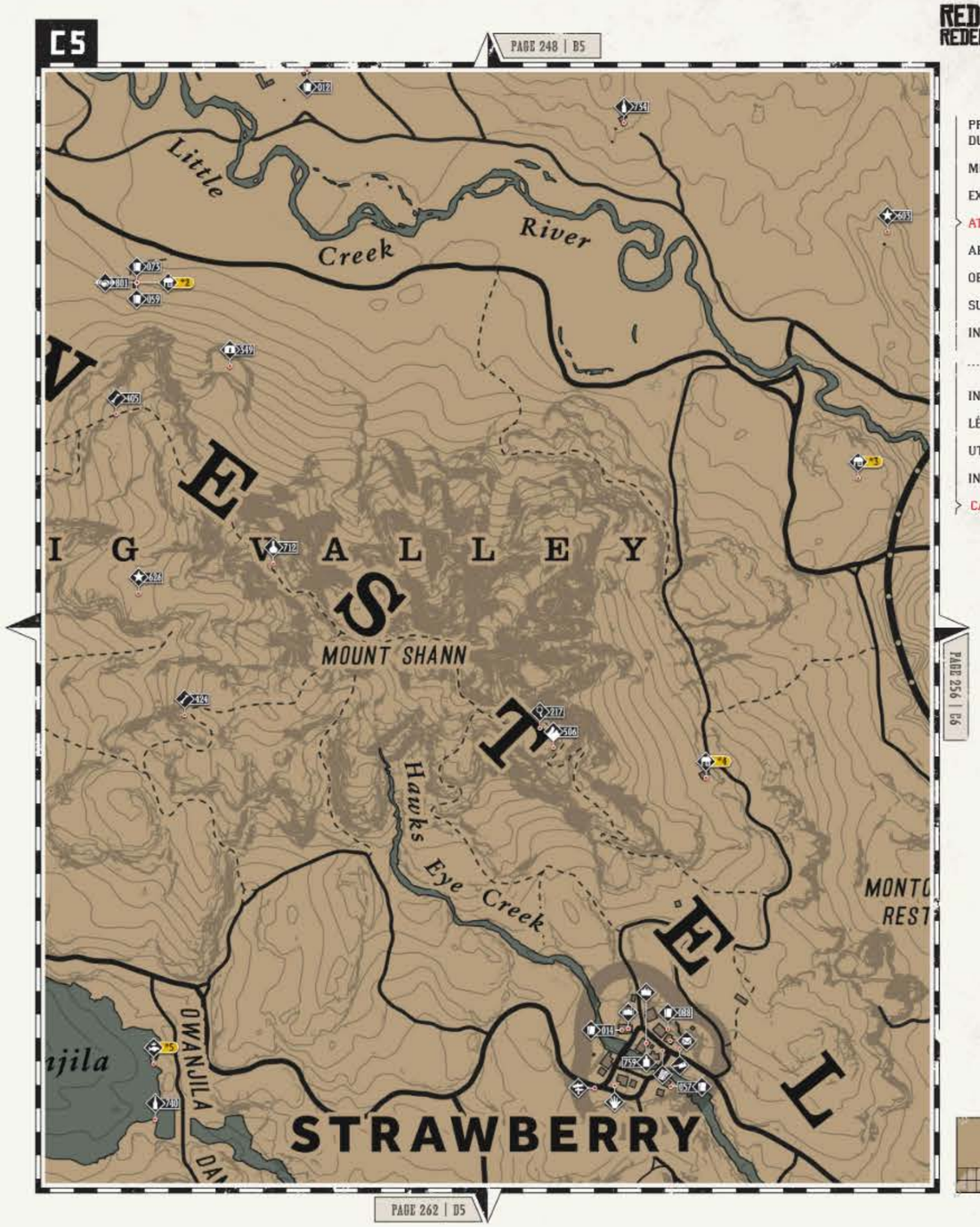


PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

128 Sur un établi à l'arrière de la maison
214 Homme fossilisé
233 Vieille tombe | Vous pouvez récupérer deux objets de valeur sur ce site : la hachette viking (près de l'autel), et l'ancien peigne viking (derrière des crânes que vous pouvez détruire)
237 Arbre balise (I)
238 Arbre balise (II)
239 Arbre balise (III)
240 Arbre balise (IV)
301 Argent | Sous l'extrémité sud du pont fait de rondins
302 Tabac à chiquer | Sous un chariot délabré et sans roue, au sud-ouest de Butcher Creek
313 Rhum de Guarma | Sous un petit abri de fortune au sud-ouest d'Elysian Pool
336 Bijoux, argent, racine de valériane | Dans la salle la plus à l'ouest de la grotte de Beaver Hollow
348 Pépite d'or, petit sac de bijoux | Dans la cheminée isolée
369 Gros sac de bijoux | Dans la grotte derrière la cascade d'Elysian Pool ; équipez-vous de la lanterne et descendez le chemin de droite dans la première salle ; glissez-vous dans le petit tunnel tout au fond en marchant accroupi, puis prenez à droite à deux reprises pour accéder à un petit camp abandonné
408 Site de l'os de la maison abandonnée, Heartlands | Par terre, au sud de la cabane
418 Site de l'os de Roanoke Ridge | Sur un petit plateau rocheux, au sud du pont de chemin de fer
421 Site de l'os de la Kamassa River à Roanoke Ridge | Sur un rebord à mi-hauteur de la falaise
510 Coordonnées de sculpture rocheuse 10 | Près de la berge est d'Elysian Pool
607 Hachette de chasseur rouillée | Dans une souche juste à l'ouest de la cabane
619 Casque viking | A l'intérieur du site de la vieille tombe
724 Au sommet de la tour de guet
749 Dans une caisse à moitié détruite à l'intérieur de la structure en bois près du pont ferroviaire
804 Miroir de poche | Sur la table de nuit dans la chambre de la cabane de Martha's Swain
903 Sabot de la vierge
911 Aréthuse bulbeuse
913 Cypripède œuf-de-passereau
1 Cabane de Martha's Swain
2 Perche légendaire

004 Frères Butcher | Sur un tonneau sur le porche de la cabane
017 Preston T. Stephenson | Sur la table de travail dans le bureau
036 Annesburg | Sur un tonneau sur les rails reliant la mine à l'usine
040 Isabelle Standish | Dans la mine, sur une table dans la grande salle à gauche de l'entrée
055 Pin des marais | Dans le conduit à l'extrémité sud-ouest de la mine, sur une caisse en haut de la première échelle
085 Navire marchand | Sur une caisse sur la jetée
105 Tireur aux pigeons - Edwin Singerly | Par terre, au sommet de la tour de l'usine
113 Revolver - 1836 - Daniel Buck | Sur une table sur la terrasse derrière l'armurerie | Uniquement après avoir activé la mission "Cigarettes et autres passe-temps"
227 Texte de l'Ancien monde
334 Statuette de fertilité pour femmes | Sous la chaise sous le porche de Roadside Brothel
341 Fortifiant pour barbe et cheveux | Dans une souche derrière la maison nord de Butcher Creek
420 Site de l'os de Roanoke Valley | Sur la falaise qui surplombe le chemin conduisant à la cascade de Brandywine Drop
422 Site de l'os de Van Horn à Roanoke Ridge | Par terre, à l'orée d'une clairière
509 Coordonnées de sculpture rocheuse 9 | Sur une corniche près du sommet de Roanoke Ridge
602 Masque de cochon | Pendu à l'un des poteaux en bois de l'abattoir
606 Hachette à double tranchant rouillée | Dans une souche à Annesburg, juste au nord de la mine de charbon
617 Carte au trésor déchirée | Dans la cabane de Manito Glade, dans le tiroir d'une desserte
758 Sur la balustrade en haut de la tour de l'usine
903 Sabot de la vierge
913 Cypripède œuf-de-passereau





PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

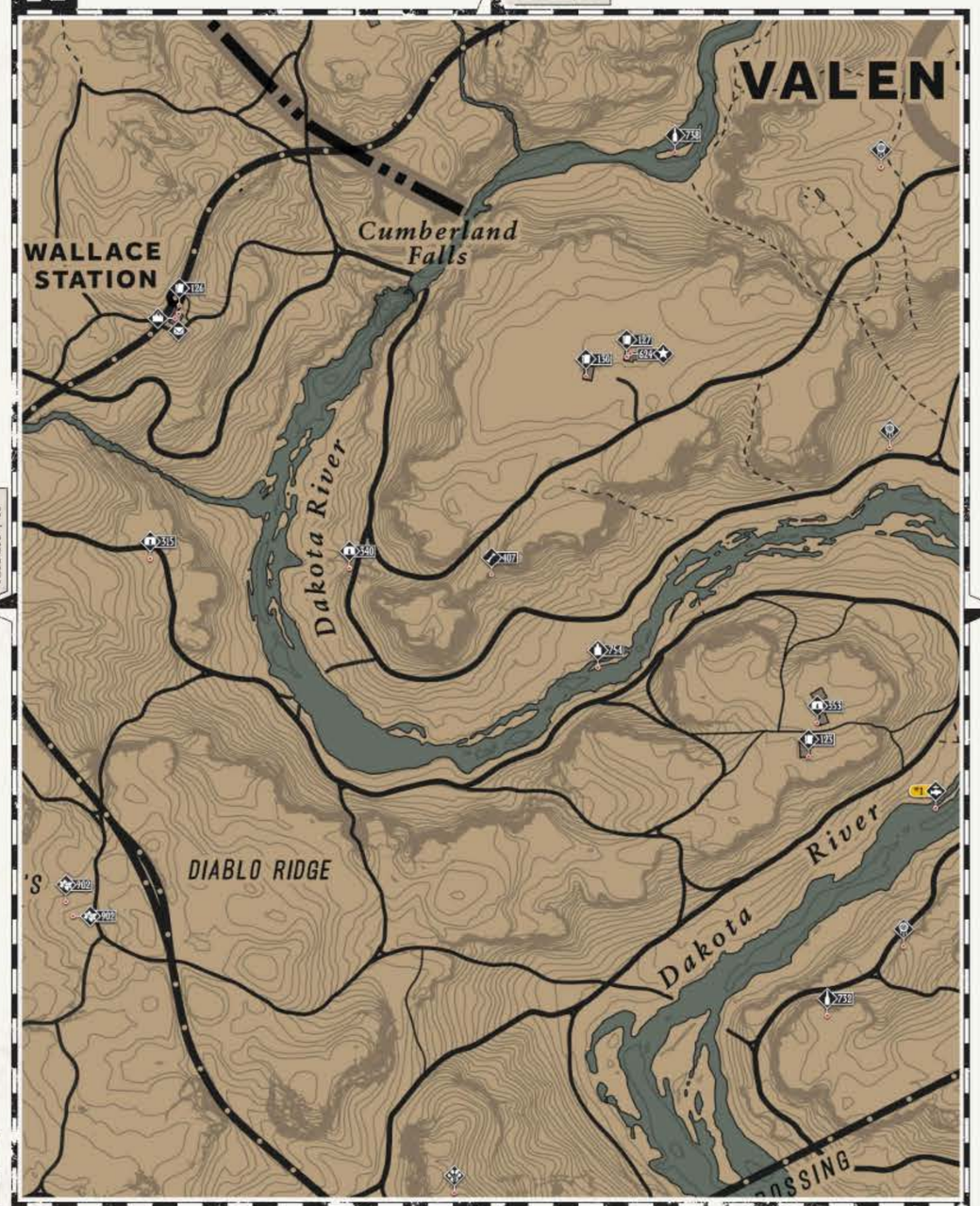
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

205 Cimetière indien
212 Arbres à visages
221 Tunnel secret
226 Obélisque
229 Rituel païen | Vous pouvez récupérer le masque crâne de mouflon sur le cadavre
244 Os de baleine
318 Pépite d'or x3 | Près du chariot abandonné sur la rive
505 Coordonnées de sculpture rocheuse 5 | Sur la berge sud-ouest du lac d'Owanjila
629 Hachette en pierre | Uniquement si vous avez rempli les missions correspondantes de chasse à la prime dans GTA Online
743 Par terre, entre des rochers, juste à l'ouest du panneau indiquant « Strawberry/ Pronghorn »
746 Au pied de l'autel sur le site du rituel païen, à mi-chemin en montant la colline
902 Sabot de Vénus
***1** Cerf légendaire

012 Bart Love | Près du canapé dans la maison
014 Elsie Rose | Sur la table en haut de l'escalier de l'hôtel | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »
057 Sequoia à feuilles d'if | Sur une table sur le porche arrière de la maison à l'extrémité sud-est de Strawberry | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »
059 Bartonie dorée | Sur la balustrade juste devant la porte de la cabane
075 Veuve noire | Sur un bureau dans la maison
088 Howdah | En haut des marches qui mènent à la porte arrière de l'hôtel Trackers
217 Restes de géant
349 Appât à prédateurs, balles pour fusil - haute vélocité, recette du fortifiant spécial | Près de la tente tachée de sang sur le plateau rocheux, au bord de la falaise
405 Site de l'os de la pente rocheuse de Big Valley | Sur une colline rocheuse, à l'air libre
424 Site de l'os de Beryl's Dream à Big Valley | Sur un terrain rocailleux, à mi-chemin quand vous grimpez le mont Shann
506 Coordonnées de sculpture rocheuse 6 | Près du sommet du mont Shann
603 Hachette à double tranchant | Dans une souche d'arbre au nord de la cheminée isolée
626 Couteau à lame large | Sur un cadavre au fond de la mine de Beryl's Dream ; actionnez le détonateur à l'entrée pour détruire les rochers sur votre chemin
712 Près d'un rocher isolé sur la ligne de crête au nord-ouest du sommet du mont Shann
734 Sur la cheminée dans la cabane de Watson's Cabin
740 Entre un vieux tronc et un rocher (près d'une canne à pêche), à quelques pas à l'ouest du barrage d'Owanjila
759 Sur une étagère au sous-sol du magasin, accessible uniquement lors du braquage de ce lieu (voir page 181)
801 Pipe | Sur un bureau dans la cabane
***2** Cabane de Vetter's Echo
***3** Maison de Shepherd's Rise | Accessible à partir de l'épilogue
***4** Cabane de Lenora View
***5** Achigan à petite bouche légendaire

PAGE 249 | B6

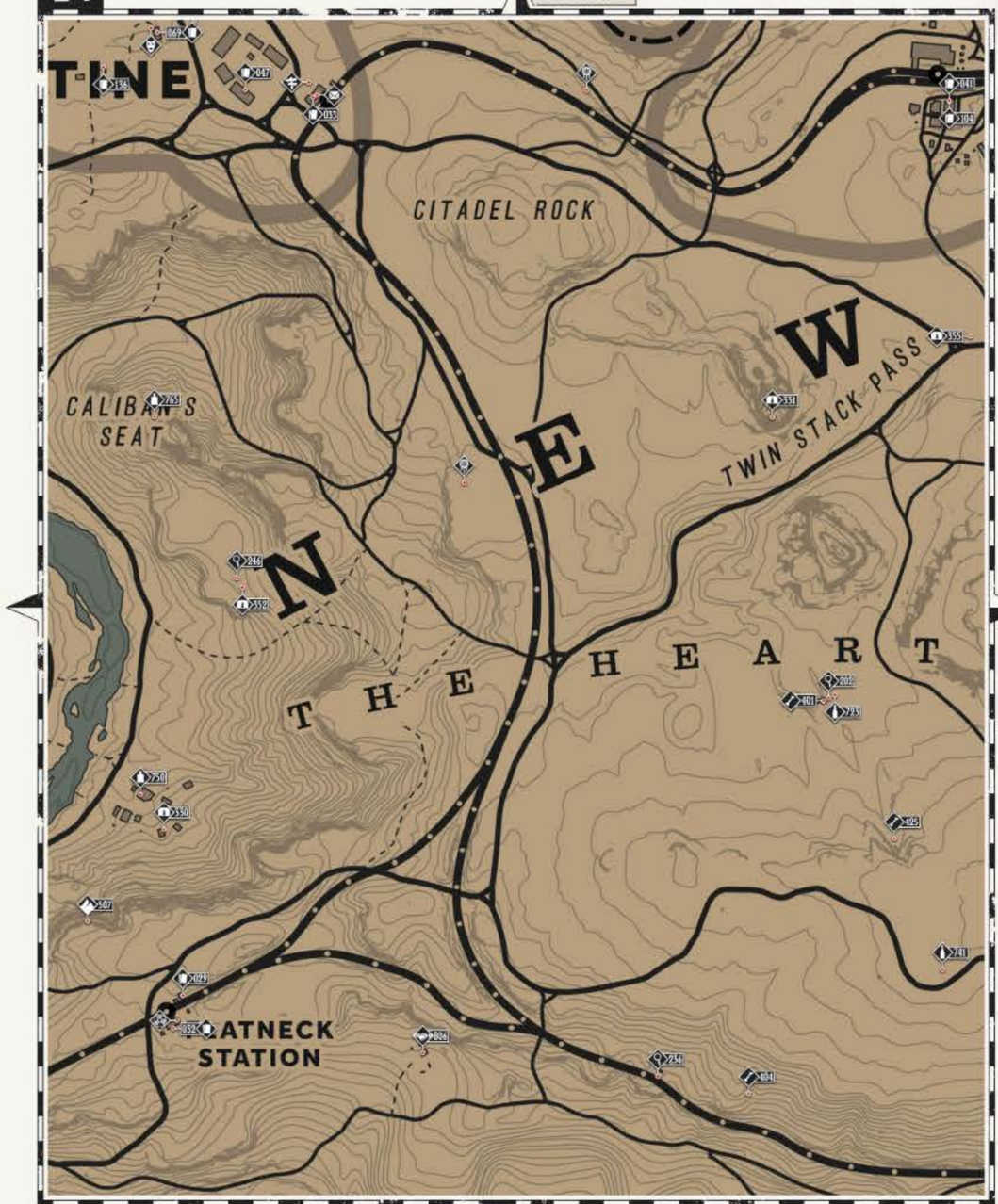
C6



PAGE 263 | B6

PAGE 250 | B7

C7



PAGE 264 | D7

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

123 Andalou | Sur une étagère dans l'écurie
126 Ardennais | Sur l'étagère centrale du quai de la gare
127 Hollandais à sang chaud | Sur la cheminée dans la maison
130 Mustang | Sur une botte de foin à l'étage de la grange
315 Gros sac de bijoux, fortifiant miracle, argent, cigarettes de qualité | Dans un coffre, sous la table au milieu des meubles abandonnés
340 Bourbon du Kentucky, argent, balles pour revolver entamées | Près du chariot accidenté sous le pont
353 Rhum de Guarma, fortifiant miracle, balles pour revolver standard | Sous les étagères de jardin, du côté ouest de la maison de Painted Sky
407 Site de l'os de la falaise des Heartlands | Au pied de la falaise
624 Héros du Far West, numéro 132 | Sur une table de nuit dans la maison
732 Au pied d'un arbre près du bord de la falaise
738 Dans les buissons au pied de l'arbre mort
754 Près d'un gros rocher
902 Sabot de Vénus | Uniquement à partir de l'épilogue 1
1 Brochet maillé légendaire

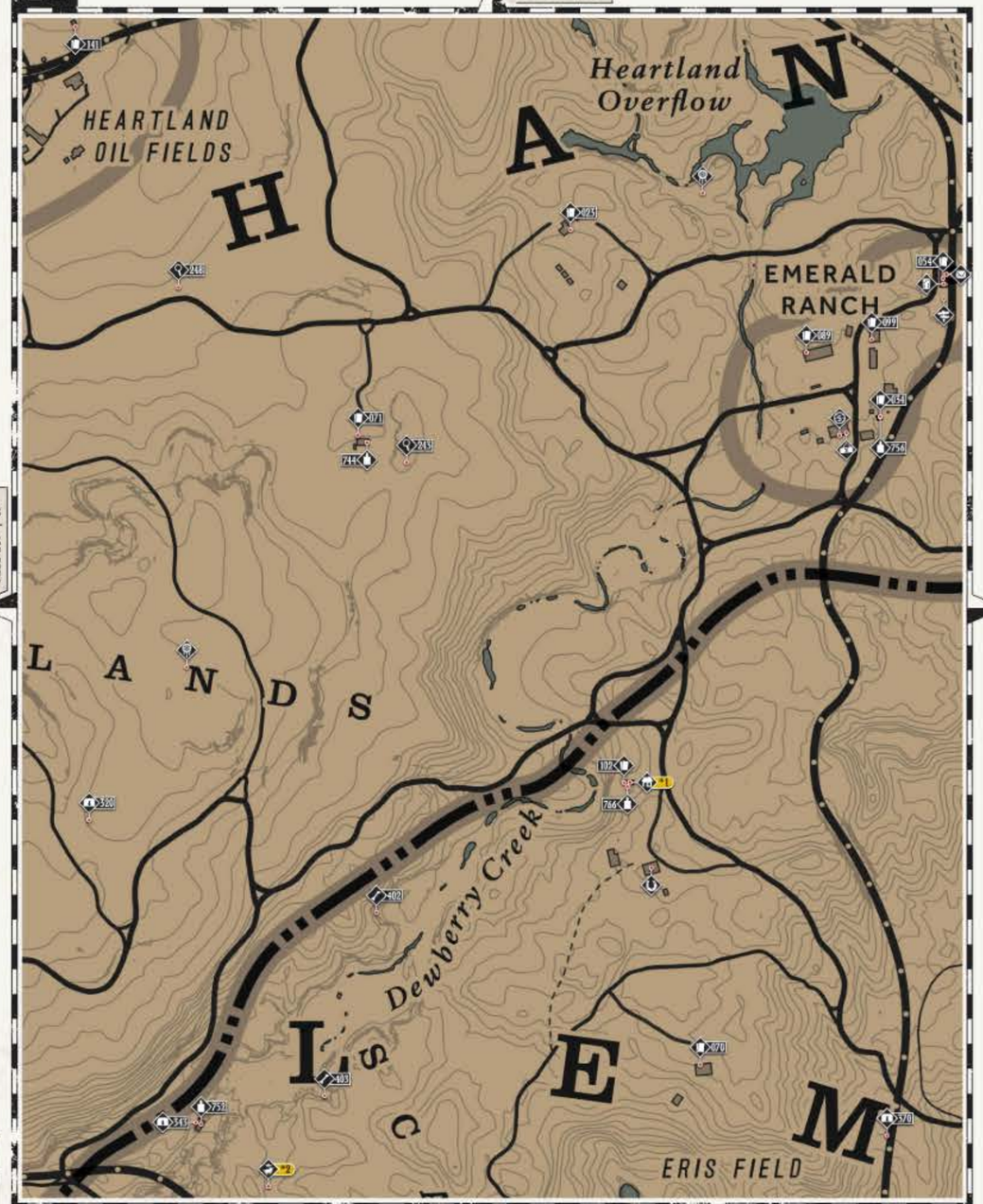
029 Rio Bravo | Sur la plateforme de l'éolienne
032 Tall Trees | Sur un tonneau du côté sud de la gare
033 Valentine | Sur une table dans la gare
041 Maud Engel | Sur une table sur le porche nord de la cabane
047 Fay Delaro | A la base de la fenêtre à l'étage de la grange
069 Nettie Palmer | Dans le chapiteau, sur une caisse juste en dessous de la plateforme du projectionniste
104 Haltérophile - William Sleicher | Sur une table du côté nord de la maison
136 Sur une table à l'intérieur du manoir Canebreak
202 Derrick
236 Relais commercial
246 Feu de broussailles
330 Barre d'or, recette du stimulant spécial pour cheval | Sous le bureau dans le bâtiment le plus au sud du village incendié
331 Rhum pirate vieilli, argent | En haut de la falaise
352 Pépite d'or, café moulu, fortifiant miracle, schéma de bouteille incendiaire instable | Dans un camp abandonné de la forêt incendiée
355 Tabac à chiquer, élixir de ginseng, bijoux, bourbon du Kentucky | Sous le chariot abandonné, entre les deux intersections
401 Site de l'os des champs pétrolifères | Au fond du puits sous le derrick
404 Site de l'os des collines des Heartlands | Sur une colline herbeuse, à l'air libre
425 Site de l'os de la gorge Sud des Heartlands | Près du sommet de la colline quand vous suivez le lit de la rivière asséchée voisine du derrick
507 Coordonnées de sculpture rocheuse 7 | Sur une falaise qui surplombe le village incendié
723 Sur une caisse dans le campement abandonné près du derrick
741 Sur l'arbre isolé auquel sont suspendues des bouteilles
750 Sur un rebord de fenêtre à l'étage du saloon incendié
765 Dans un camp abandonné au sommet de Caliban's Seat
806 Harmonica | Dans un placard de la cabane

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

C8

PAGE 251 | B8

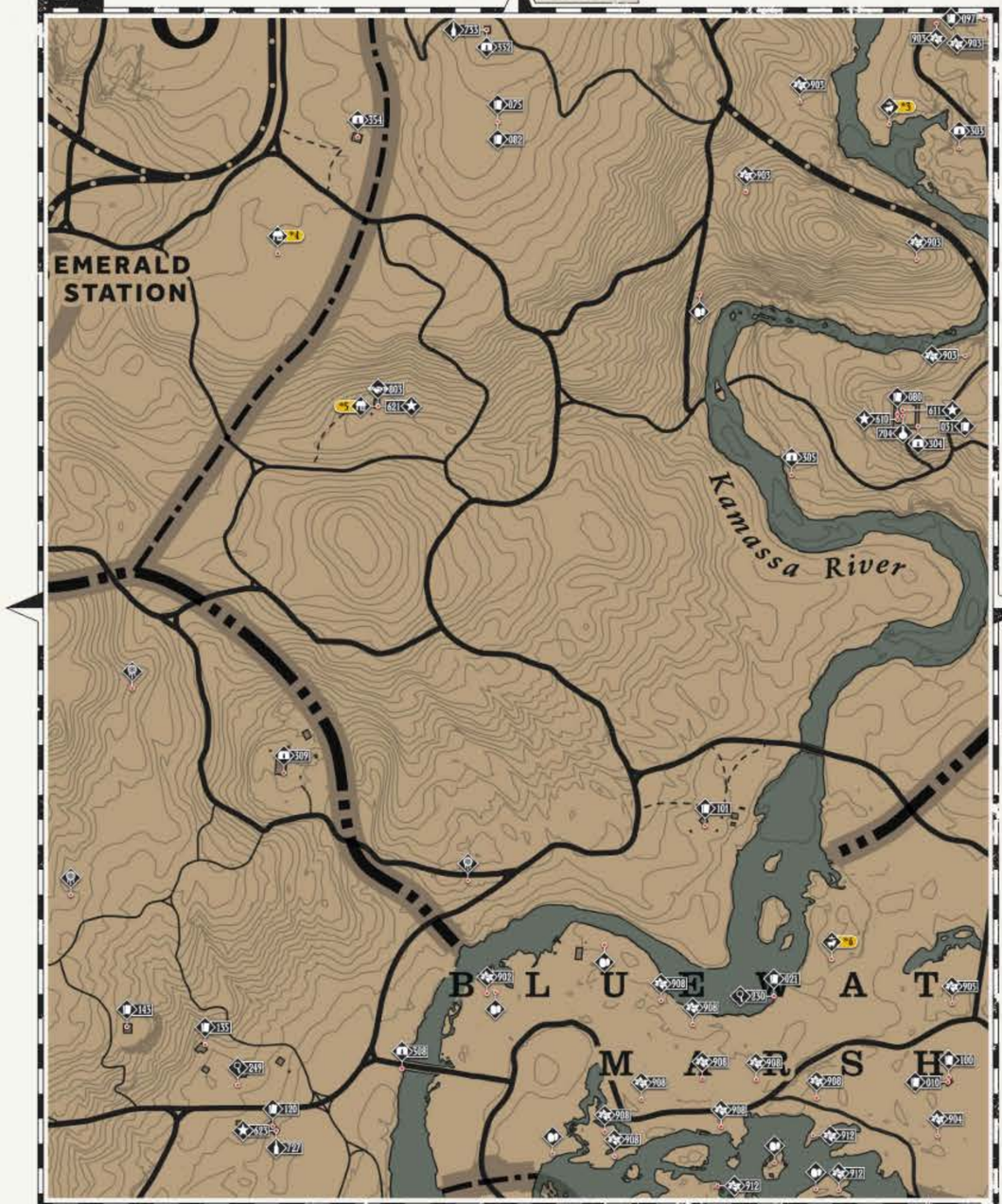


PAGE 257 | C7

PAGE 265 | D8

C9

PAGE 252 | B9



PAGE 260 | C10

PAGE 266 | D9

010 Sur un tonneau sur le porche de la petite ferme
021 Miss Maud Delancey | Sur une table dans la péniche
023 George Dixie | Sur un lit dans la pièce la plus à l'est de la maison
031 San Francisco | Sur le rebord d'une fenêtre de la tour sud-est du fort abandonné
034 Chicago | Sur la plateforme de l'éolienne
054 Palétuvier blanc | Sous un banc dans la gare
070 Jim Cobb | Sur un banc sur le porche de la maison abandonnée
071 Mittie Comstock | Sur un tonneau devant la porte de la maison
075 Geai bleu | Sur la plateforme installée dans un arbre, accessible via une échelle
080 Panthère | Sur une caisse dans la cabane
082 Faisan | Sur la plateforme installée dans un arbre, accessible via une échelle
089 Chariot tiré par une chèvre | Sur un établi dans la partie la plus à l'ouest des écuries
097 Lutteur gréco-romain - Percy Wood | Sur le puits près de la cabane
099 Pugiliste - Theobaud Getzin | Sur une étagère sur le porche
100 Rameur - H. T. Slocum | Sur une caisse sous la cabane sur pilotis
101 Cycliste - R. S. Harradon | Sur une table à gauche du porche de la maison
102 Funambule - E. D. Ewing | Sur une étagère au sous-sol, accessible via une trappe au milieu de la cabane abandonnée
120 Stylo-plume - 1884 - Lewis Waterman | Sur un bureau dans l'école abandonnée
135 Lillian Powell | Sur une caisse derrière des buissons, du côté nord-est de la cabane
141 Général Quincy Harris | Au pied de la tour de forage
143 Sénateur Thaddeus Waxman | Dans la cabane, sur la cheminée de la chambre
230 Phonographe
243 Arbre tordu
248 Pierre à souvenirs
249 Pleasance
303 Gros sac de bijoux, argent | Sous un vieux tronc d'arbre déraciné, à l'ouest d'un chariot abandonné
304 Tonique, argent, balles pour carabine standard, recette du remède spécial pour cheval | Dans le coin sud-est du vieux fort
305 Remontant, gros sac de bijoux, montre gousset en argent | Près du vieux tronc d'arbre déraciné au bord de la rivière
308 Remontant, argent | Sous le grand pont
309 Argent | Dans une pièce accessible depuis le côté sud de la ferme porcine Aberdeen ; vous devez interagir avec les fermiers à l'entrée pour que la porte s'ouvre

320 Légumes en conserve, rhum de Guarma | Sur un chariot abandonné
332 Légumes en conserve, brandy de qualité, remontant puissant, fortifiant miracle puissant | Au pied de la tour de guet
343 Tabac à chiquer, cigare x2, argent | En bas de l'échelle du moulin abandonné
354 Bourbon du Kentucky, argent, balles pour carabine standard | Sous le lit dans la petit cabane
370 Recette médicament miracle spécial | Sous une planche du parquet dans la petite cabane à côté de la voie ferrée
402 Site de l'os de Dewberry Creek, Heartlands | A l'ouest de Dewberry Creek, à l'air libre
403 Site de l'os de Dewberry Creek, Scarlett Meadows | Au sud de Dewberry Creek, à l'air libre
610 Chapeau de la guerre de Sécession | Au sous-sol du vieux fort
611 Couteau de la guerre de Sécession | Sur une caisse au sous-sol du vieux fort
621 Otis Miller et la dame au cœur noir | Osman Grove, sur une table de nuit dans la cabane
623 Otis Miller et le garçon de New York | Pleasance, sur une table dans l'école abandonnée
704 Sur une étagère au sous-sol du vieux fort
727 Sur la cheminée dans l'école abandonnée
733 Sur une caisse au sommet de la tour de guet
744 Sur la cheminée dans la maison de Larned Sod
752 Sur un petit rebord de fenêtre accessible depuis le toit du bâtiment Old Greenbank Mill
756 Au sommet de l'éolienne d'Emerald Ranch
766 Dans la penderie au sous-sol, accessible via une trappe au centre de la cabane en ruines
805 Stylo à plume | Dans le tiroir de la table de nuit dans la cabane d'Osman Grove
902 Sabot de Vénus
903 Sabot de la vierge
904 Épidendron
905 Orchidée cyrtopodium
908 Orchidée queue de rat
912 Cypripède royal
*1 Cabane d'Old Trail Rise
*2 Coyote légendaire
*3 Castor légendaire
*4 Maison de Ridge View | Accessible à partir de l'épilogue
*5 Cabane d'Osman Grove
*6 Sanglier légendaire

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

019 Slick Hutton | Sur une caisse du côte nord-est du balcon

045 Jennie Willetts | Sur un tonneau dans la cour en face du bureau de poste

050 Sauge du colibri | Sur une petite table du côté ouest de la cabane

062 Louis Durand | Sur une caisse, sous le porche est de la maison abandonnée

084 Dinde | Sur la cheminée à l'étage du bureau du shérif incendié

086 Goélette | Sous le hamac en haut du bateau de pêche

114 Télégraphe - 1837 - Samuel Morse | Sur un banc sur le quai de la gare abandonnée

215 Mutant créé par l'homme

231 Tumulus du Grand serpent

306 Brandy de qualité, argent | Par terre, juste à l'ouest de la voie ferrée

357 Schéma chevrotine incendiaire | Sous le plancher dans la cabane en ruine

707 Dans les buissons sur le petit sentier au pied du phare

903 Sabot de la vierge

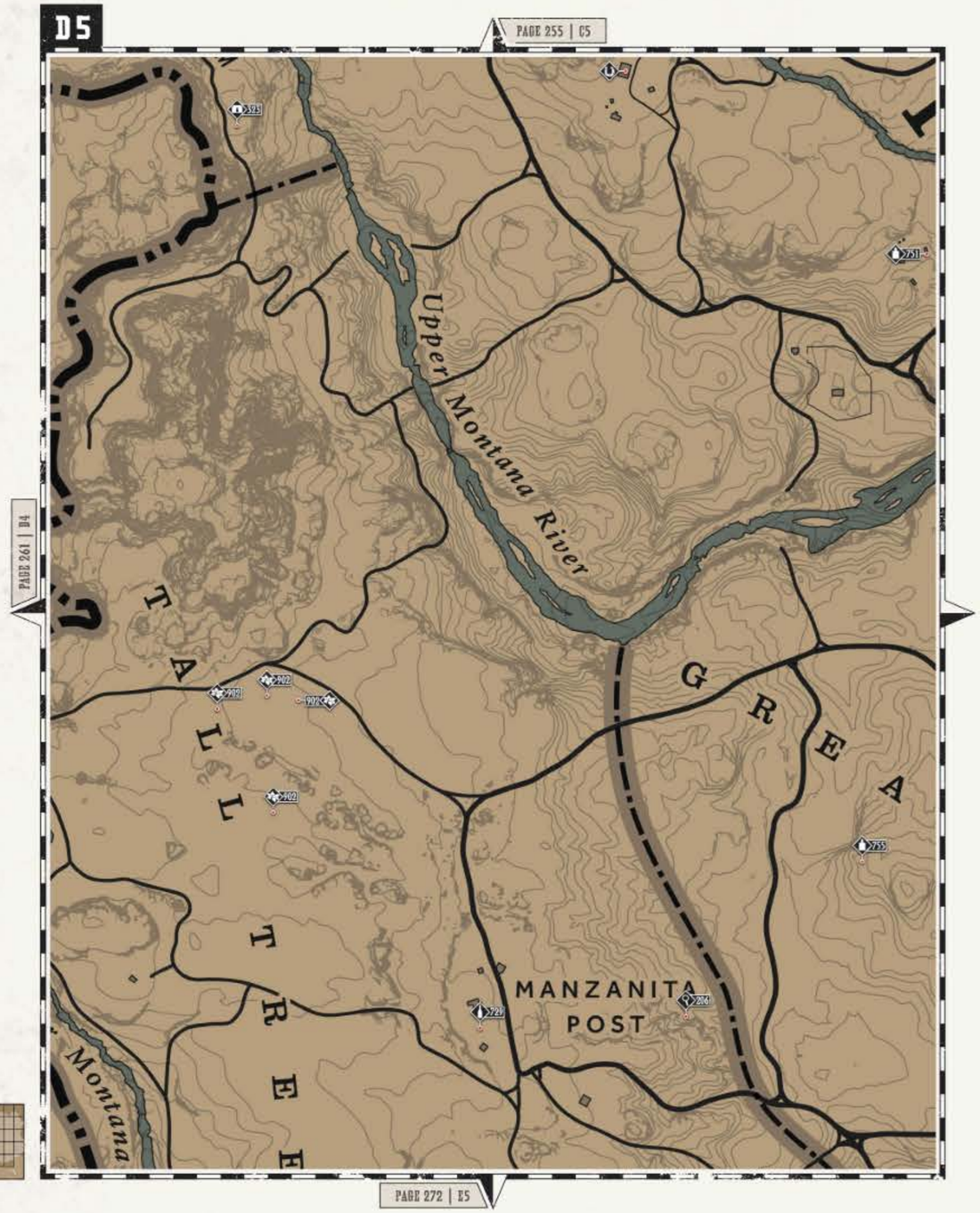
905 Orchidée cyrtopodium

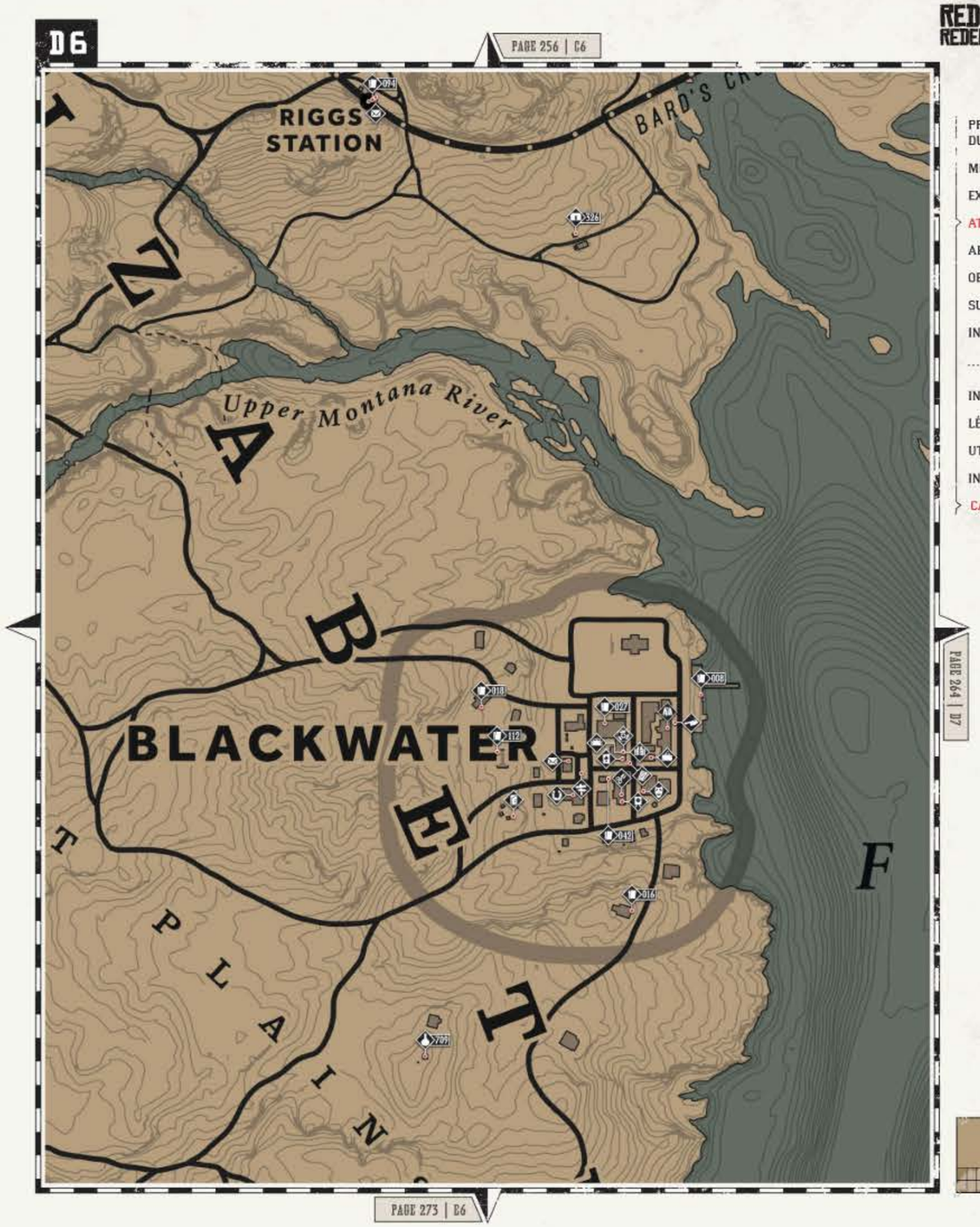
*1 Maskinongé légendaire

241 Wigwam

902 Sabot de Vénus

*2 Crapet de roche légendaire





PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

206 Chariots de cirque

323 Tabac à chiquer, argent, recette du remontant spécial | Parmi les caisses éparpillées par terre

729 Sur une table près des cadavres d'animaux suspendus au relais commercial de Manzanita

751 Sur une caisse juste devant la cabane en ruines à l'est du château d'eau

755 Au pied d'un gros arbre en haut de la petite falaise qui domine Beecher's Hope

902 Sabot de Vénus

008 Black Belle | Sur un tonneau au bout de la jetée | Uniquement après avoir activé la mission "Cigarettes et autres passe-temps"

016 Aldous Bramley | Sur le porche, sur une table entre deux fauteuils

018 Evelyn Miller | Sur une table près de la corde à linge

027 Blackwater | Sur une cheminée sur le toit du théâtre (accessible via une échelle à l'arrière)

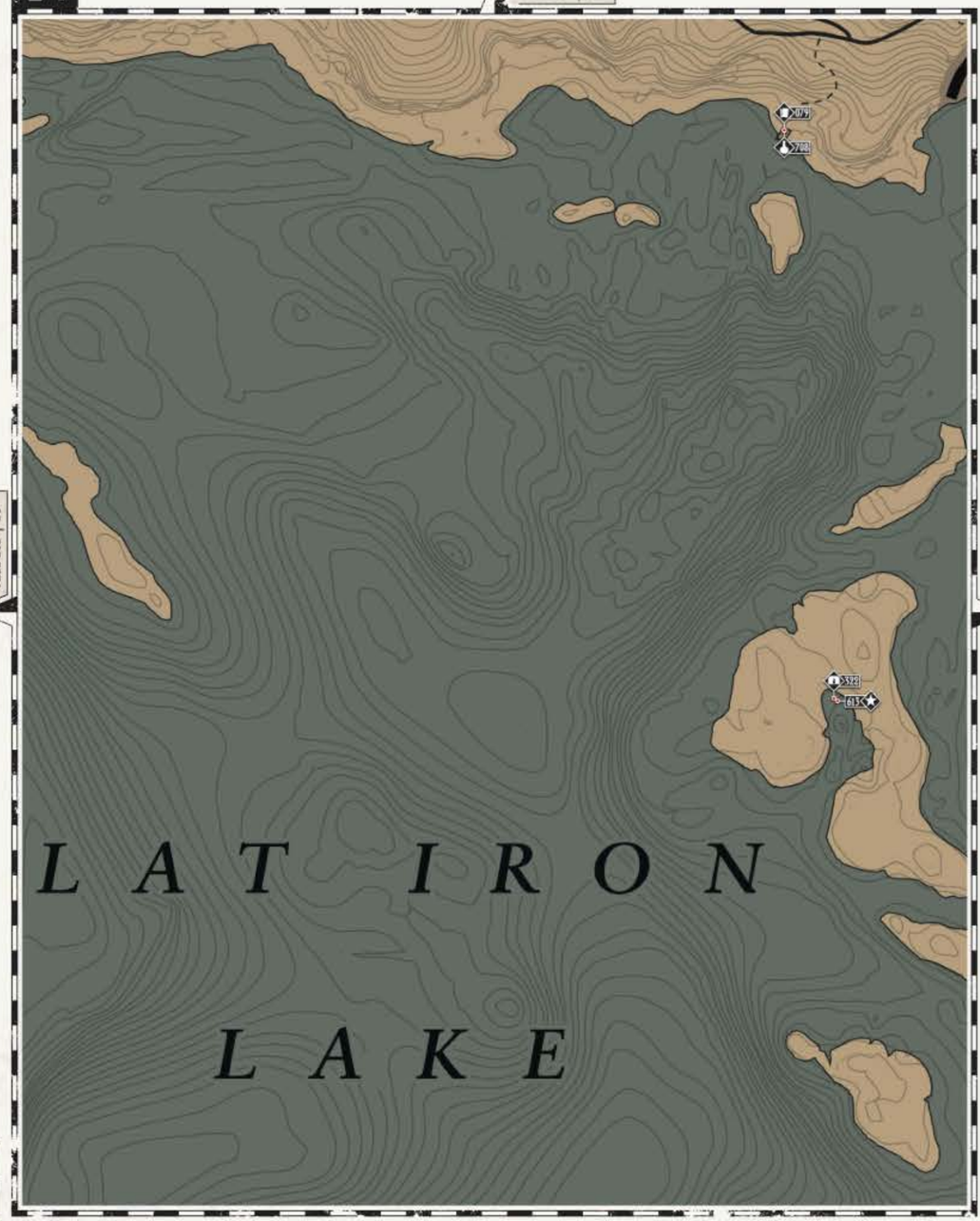
042 Sadie Russell | Sur un tonneau dans le poulailler

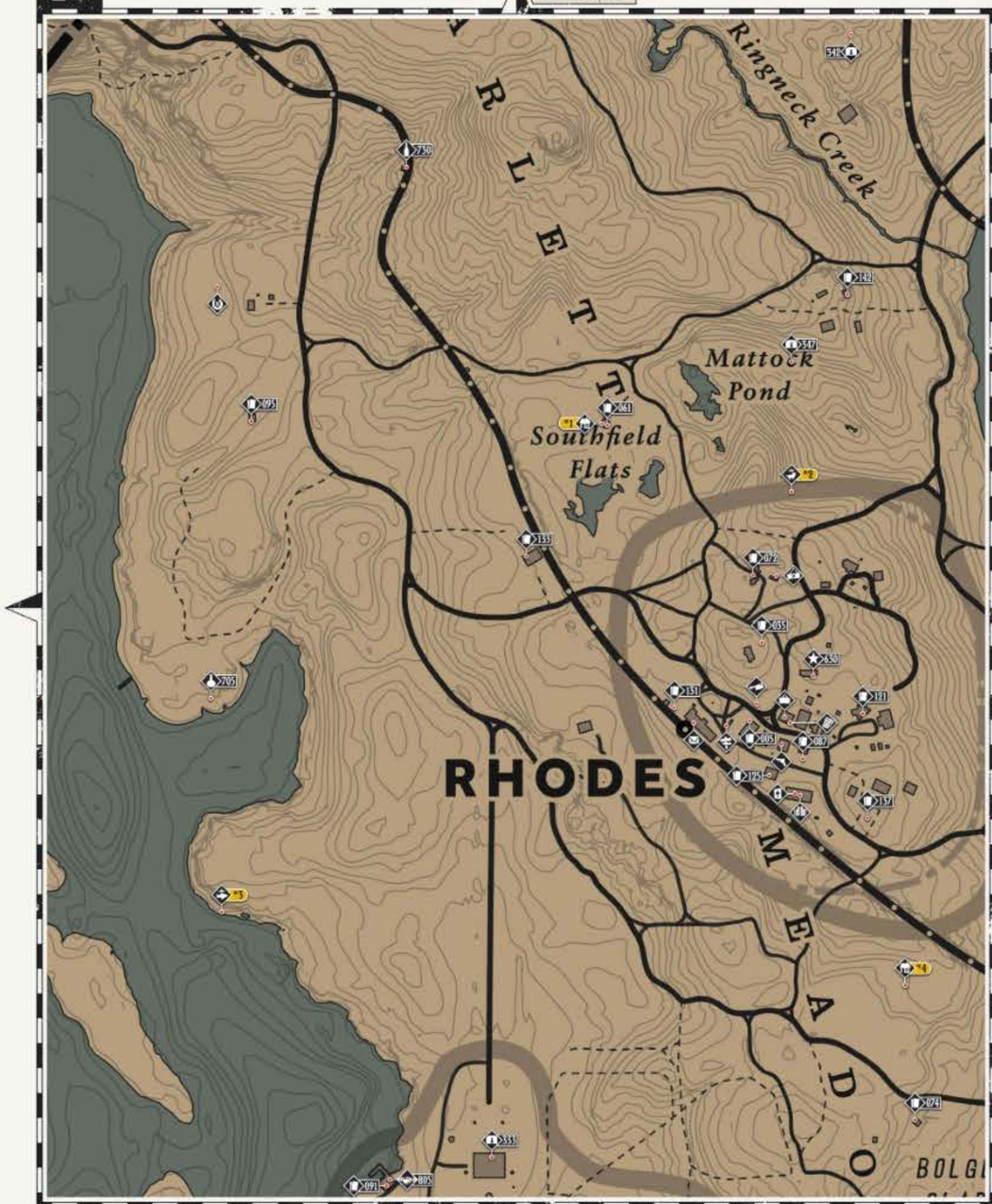
094 Diligence | Sur un banc sur le quai de la gare

112 Machine à écrire - 1829 - W. A. Burt | Sur un tonneau à côté de la porte de l'entrepôt

326 Gros sac de bijoux, balles pour fusil express | Dans la cabane de Lone Mule Stead, au sud-ouest de Bard's Crossing

709 Au sommet de la tour de l'éolienne au sud-ouest de Blackwater





PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

005 Flaco Hernández | Près du bord du toit de la banque (accessible via l'échelle de derrière)

035 Rhodes | Sur une pierre tombale

061 Laurence Dunn | Dans la ferme, sur la cheminée

072 Robert Elliot Patchen | Sur une caisse près de la cabane jaune | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

074 Chien de Saint-Hubert | Dans la cheminée des vestiges d'une maison

079 Perche noire | Sous le canapé dans la cabane de pêche de Gill Landing

087 Caravane de chameaux | Sur la table près de la corde à linge

091 Frégate américaine | Sur un établi dans l'atelier à bateaux

095 Locomotive à vapeur | Sur le mur sud des ruines

121 American Paint | Sur une caisse sous la machine à filer, près du moteur | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

125 Nokota | Sur un établi dans l'écurie

131 Pur-sang | A l'arrière du chariot près des ballots de coton

133 Président Fisher | Sur un tonneau en haut de la rampe de chargement du bâtiment de Jansen Mills

137 J. D. McKnight | Sur la table du kiosque

142 Général Cornelius Palmer | Sur la table sous l'abri en bois

322 Rhum pirate vieilli | Dans l'épave du bateau ▸▸▸

▸▸▸ **333** Barre d'or | A quelques pas à l'est du cadavre de Catherine Braithwaite (à partir du chapitre 4)

342 Argent | Au pied d'un petit mur de pierre

347 Légumes en conserve, argent, recette réanimateur spécial cheval | Dans une souche

613 Tricorne | Dans l'épave de bateau sur la plus grosse île de Flat Iron Lake

630 Morceau de coquille d'ormeau | Dans la vieille maison

705 Dans l'épave du petit bateau bleu

708 A droite de la cheminée dans la cabane de pêche de Gill Landing (uniquement à l'issue de la mission « Pêcheur de poissons »)

730 Sur le château d'eau, entre les deux petits ponts ferroviaires

805 Compas de marine | Sur une table dans l'atelier à bateaux

***1** Robard Farm

***2** Renard légendaire

***3** Crapet arlequin légendaire

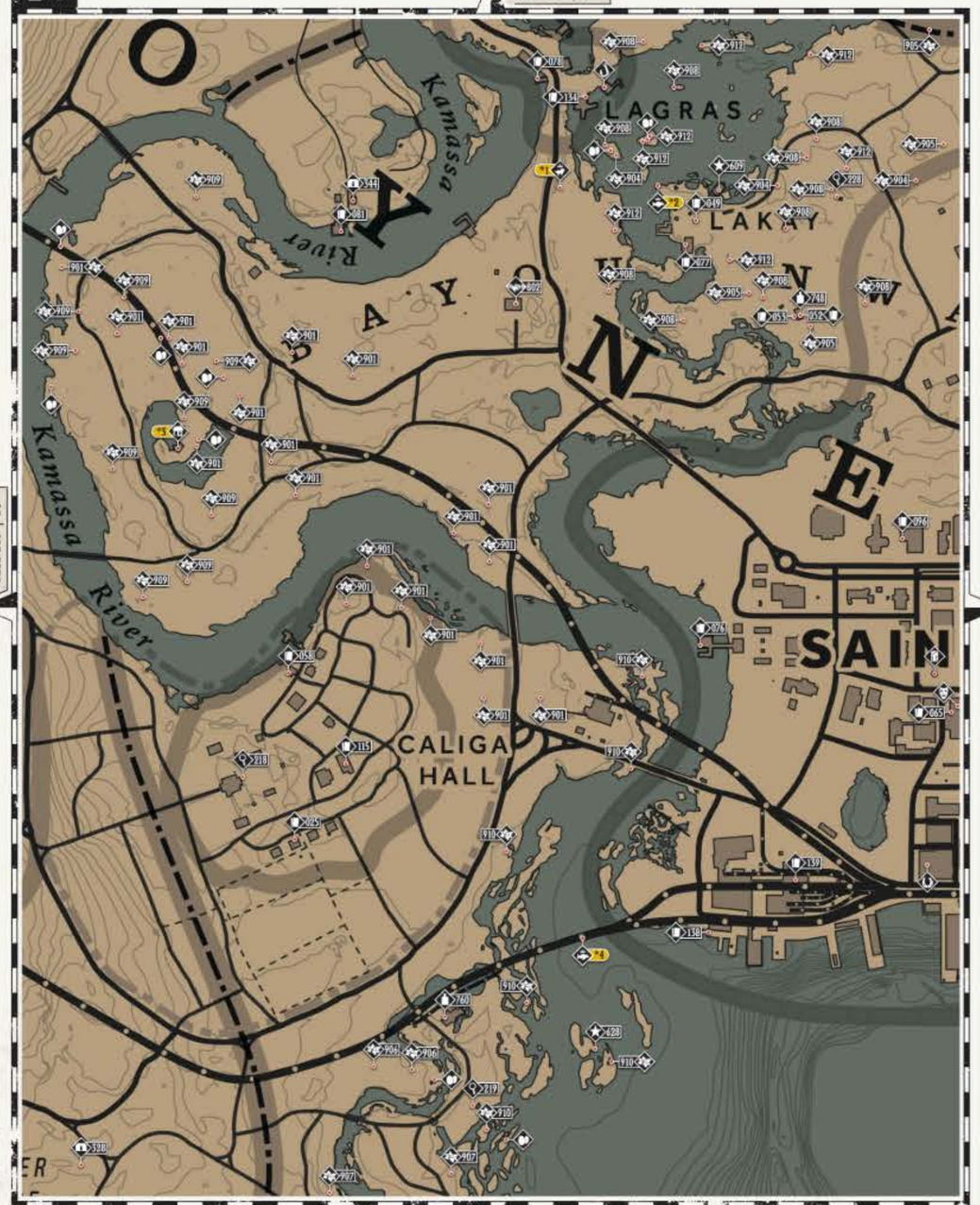
***4** Maison d'Argil Rise | Accessible à partir de l'épilogue

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

D9

PAGE 259 | C9



PAGE 265 | D8

PAGE 275 | E9

D10

PAGE 260 | C10

011 Jim « Boy » Calloway | Dans le mausolée doté d'un vitrail

020 Laurence Carson | Dans une ruelle, sur une table derrière une paroi en bois

024 Richard Mccullough | Sur la table au sud-est du kiosque

025 New York | Sur une table sur le porche

026 Saint Denis | Sur la charrette

046 Ilga Ulmer | Sur un vieux bureau dans l'allée | Uniquement après avoir activé la mission "Cigarettes et autres passe-temps"

049 Groseille odorante | Sur une étagère dans la cabane nord-est

051 Laurier-rose | Sur la rambarde en treillis, cachée par des plantes grimpantes

052 Millefeuille | Sur le rebord de la fenêtre sud dans la cabane

053 Tabac indien | Sur une caisse à l'ouest de la maison

058 Cactus tête du diable | Sur un établi, sous l'appentis de la cabane

065 Mabel Potter | Dans le couloir ouest du théâtre, sur la petite table près de la cheminée

066 Robin Koninsky | Sur une table sur le côté de la scène du théâtre ; seulement accessible après avoir assisté aux cinq spectacles en autant de soirées dans le Théâtre Rôleur de Saint Denis ; la dernière séance ne se débloque qu'à l'issue de la mission « Paternité et autres rêves » ; Robin Koninsky monte sur scène lors des première et dernière représentations

076 Poisson-chat | Sur un tonneau du côté ouest des quais

077 Serpent corail | Sur une table étroite dans la plus grande maison de Lakay

078 Mérou | Sur un tonneau à l'arrière du bateau de pêche | Uniquement après avoir activé la mission "Cigarettes et autres passe-temps"

081 Perroquet | Sur une caisse sur le ponton

090 Montgolfière | Sur une étagère à l'arrière du saloon

092 Le bateau-théâtre | Sur une table du côté est du ponton | Uniquement après avoir activé la mission "Cigarettes et autres passe-temps"

093 Baleinier | Sur le rebord de la fenêtre du kiosque bleu à l'extrémité des quais

096 Vélocipède | Sur une table sur le porche ouest de la maison

103 Joueur de tennis sur gazon - Patsey Hill | Sur la rambarde du porche arrière de la maison

108 Jongleur - Axel McCormack | Sur une caisse au pied de la grille en fer | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

110 Photographie - 1814 - Joseph Nicéphore Niépce | Sur une table sur le balcon du bâtiment au sud du studio de photographie

115 Planeur - 1885 - Charles Kinnear | Sur un établi au centre de la grange

118 Piano mécanique - 1829 - Edward Leveaux | Sur le piano

122 Appaloosa | Sur un tonneau à l'extrémité sud des quais

134 Président Hardin | Sur la balustrade dans le coin nord-est du ponton de la cabane, en face de deux roues de chariot cassées

138 Luther Covington | Sur une caisse sur les quais

139 Harvey Griggs | Sur un établi dans la zone de chargement | Uniquement après avoir activé "Cigarettes et autres passe-temps"

140 Henrietta Beatrice Woods | Sur une table sous le porche de la maison

218 Secret des Gray

219 Bras atrophié

228 Petite église

307 Pomme, fortifiant miracle, médicament miracle | Près des caisses du côté nord-est des écuries

321 Schéma couteau de lancer empoisonné | Sous une planche du parquet dans la cabane étroite

328 Rhum de Guarina, balles pour fusil express | Entre deux roues de chariot, juste à l'est de Bolger Blade

344 Pomme, tabac à chiquer, argent | Sous une planche du parquet dans la cabane la plus à l'est de Macomb's End

609 Masque crâne de felin | A l'arrière de la cabane en partie effondrée

628 Épée de pirate brisée | Dans l'épave d'un bateau

714 Sur le piano dans la salle où se déroule le braquage de l'armurier de Saint Denis (voir page 181)

722 Sur des ballots de coton, du côté ouest du pont supérieur du navire cargo Maria Isabella

748 Sur la cheminée dans la maison

760 Sur un rebord de fenêtre, sur la plateforme supérieure dans le coin ouest de l'usine abandonnée, près des rails (accessible en sautant depuis le sol)

802 L'affaire de la mégère dans la brume | Sur une table basse dans la maison

901 Dame de la nuit

904 Épidendron

905 Orchidée cyrtopodium

906 Orchidée fantôme

907 Épidendron nocturne

908 Orchidée queue de rat

909 Orchidée araignée

910 Orchidée coquillage

912 Cypripède royal

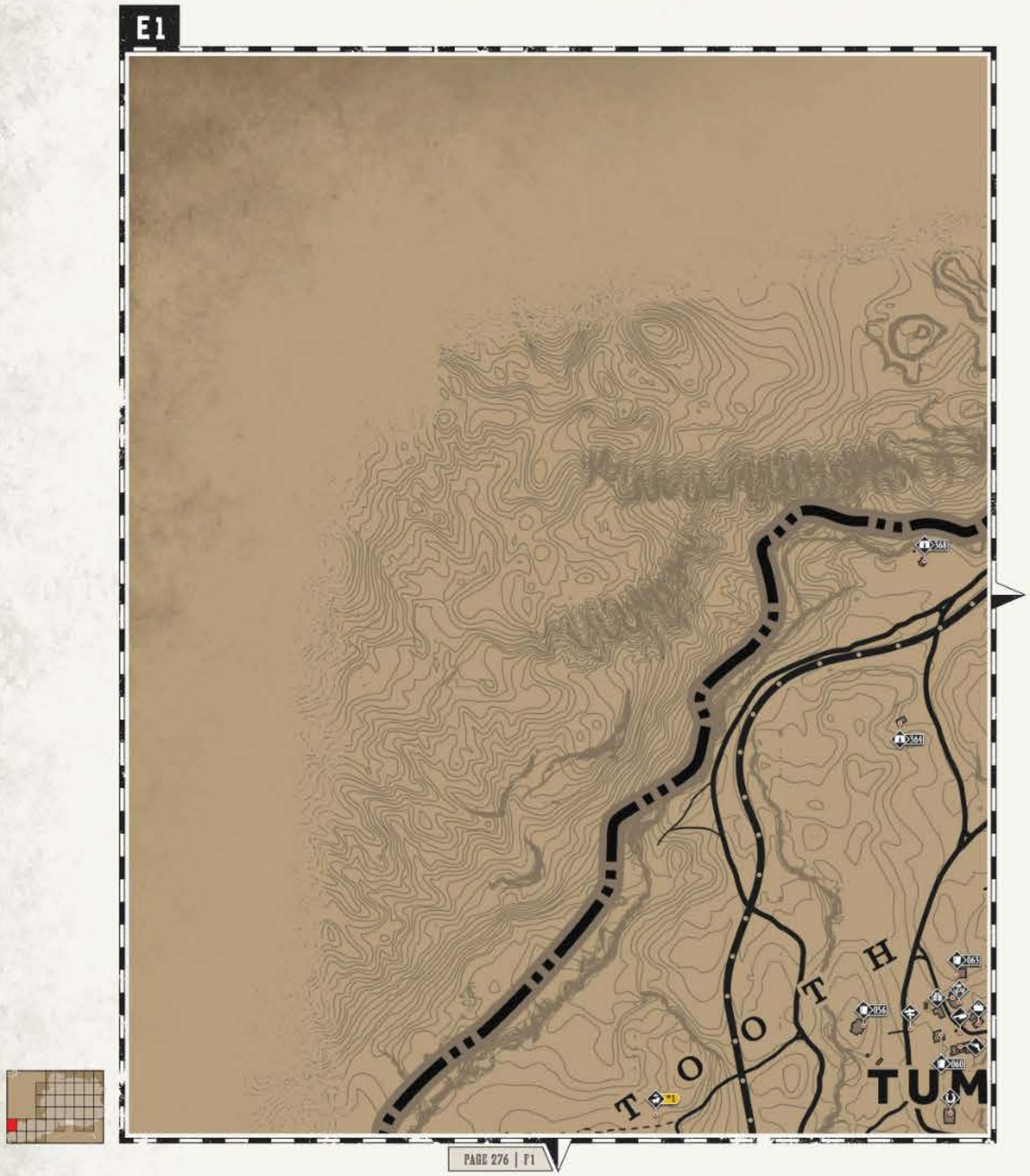
*1 Alligator mâle légendaire | Mis en scène lors de la mission "Promenade dans le bayou"

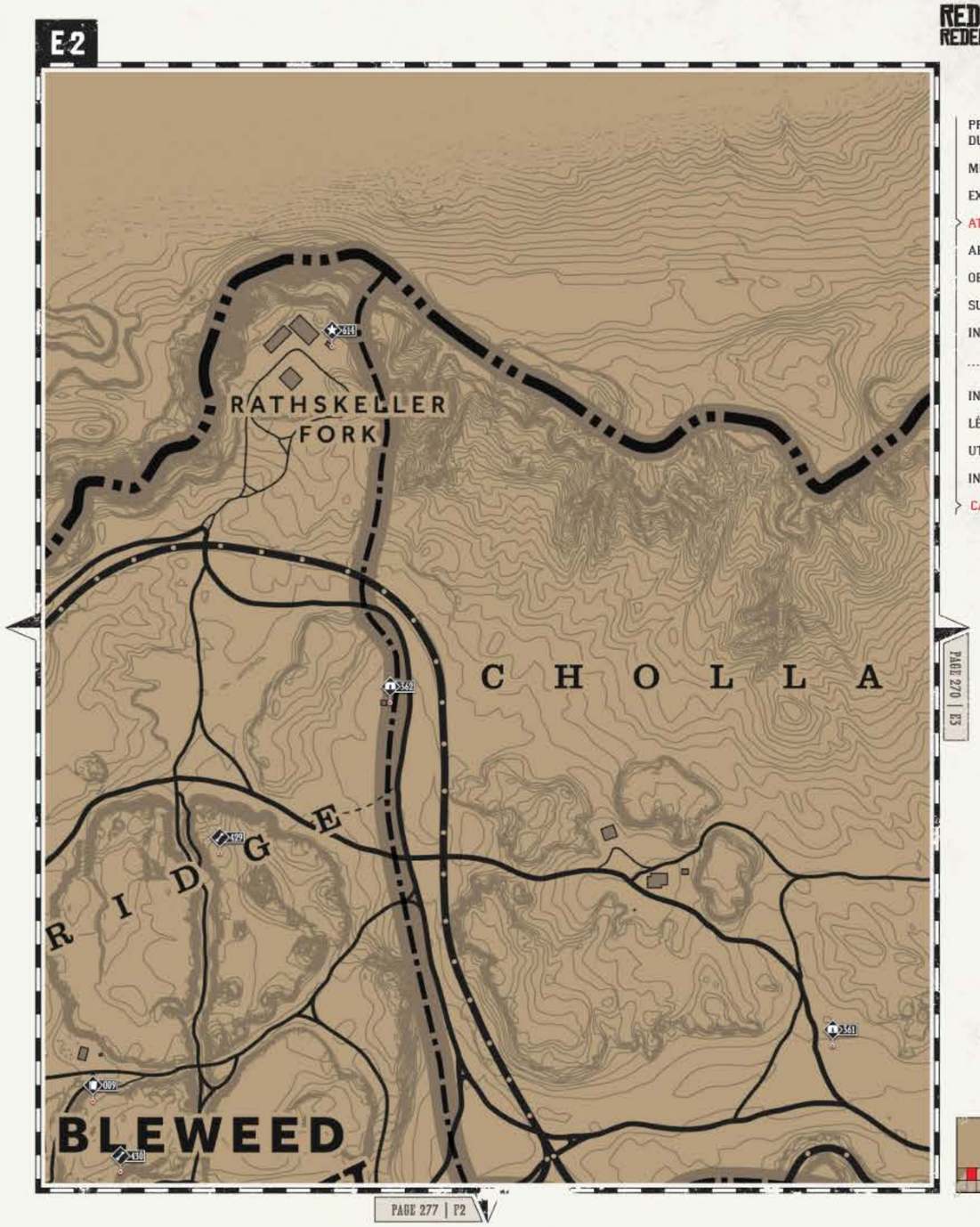
*2 Lépisosté osseux légendaire

*3 Cabane de Bayou Edge

*4 Esturgeon jaune légendaire

*5 Barbotte jaune légendaire





PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

PAGE 270 | E3

056 Palmier à jupon | Sur une table sur le porche avant de la maison

060 Lupin de Caroline | Sur le toit du bureau du shérif, derrière le panneau

063 Jesse Raymond | Dans la maison incendiée, sur le rebord de la fenêtre près de la cheminée

364 Balles pour pistolet - express, balles pour carabine - haute vélocité | A l'intérieur des ruines du bâtiment religieux

368 Fortifiant miracle puissant, balles pour fusil - haute vélocité | Sous le lit dans la cabane de Silent Stead

***1** Couguar légendaire

009 Billy Midnight | Sur la plateforme de l'éolienne

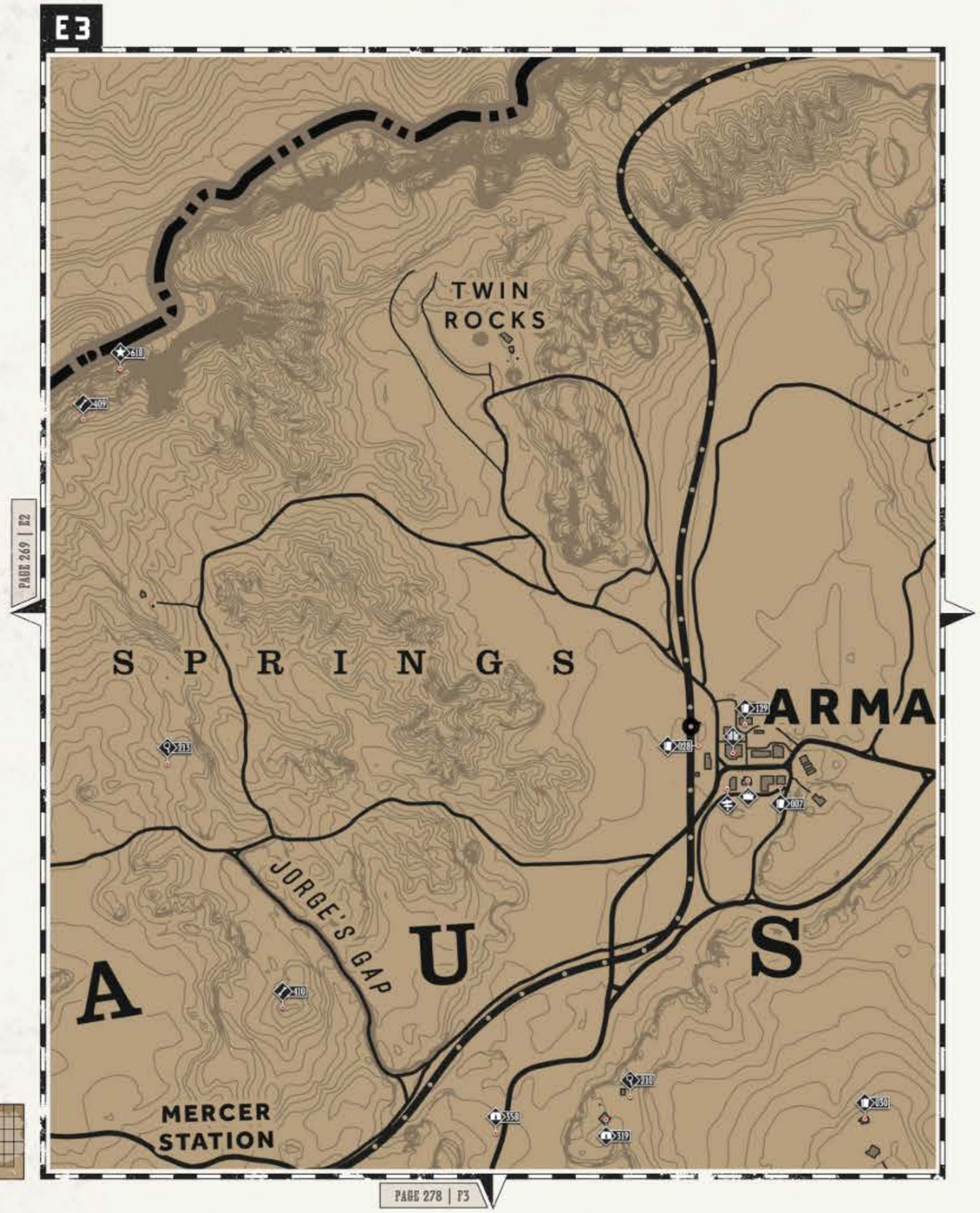
361 Elixir de ginseng, balles pour pistolet - haute vélocité, balles pour carabine - haute vélocité | Sur l'un des cinq chariots (le blanc) disposés en cercle

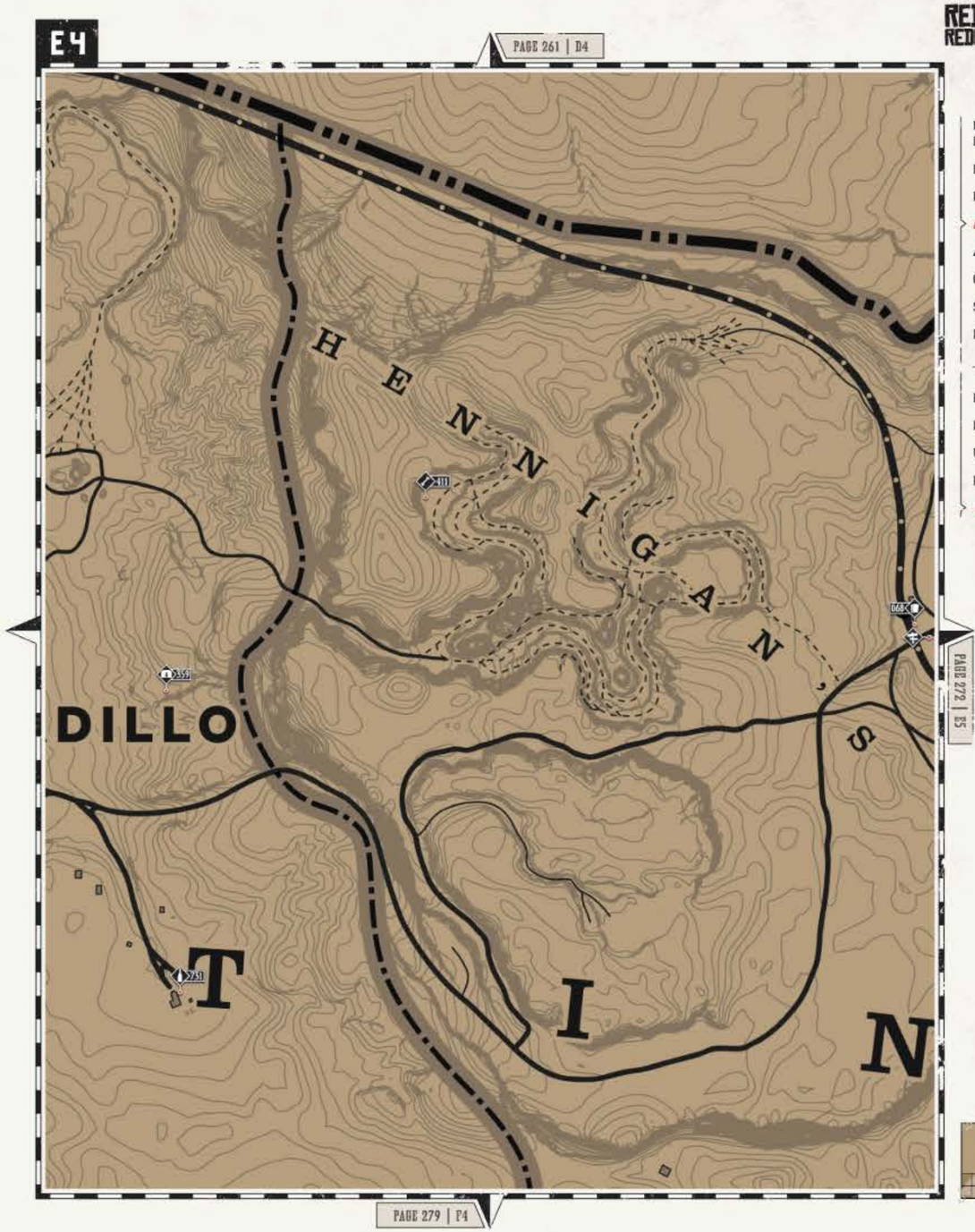
362 Balles pour carabine - haute vélocité, balles pour fusil - haute vélocité, schéma des balles explosives | Juste devant la maison brûlée de l'alchimiste

429 Site de l'os au nord de Tumbleweed, Gaptooth Ridge | En haut de la falaise qui domine le canyon

430 Site de l'os au sud de Tumbleweed, Gaptooth Ridge | A l'extrémité sud-est du plateau qui surplombe Tumbleweed

614 Masque crâne de mouflon | Pendu à l'un des poteaux en bois de la pergola abandonnée





PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

007 Landon Ricketts | Sur un tonneau derrière la maison

028 Armadillo | Sur un tonneau dans l'enclos des cochons

030 Grizzlies | Sur la table dans la maison | Uniquement après avoir activé la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

129 Demi-sang hongrois | Par terre, accessible via le jour à la base de la porte de l'armurerie

210 Madame l'Ânesse

213 Machine volante

319 Argent, petit sac de bijoux | Dans les ruines de la ferme, sous une table cassée

358 Fruits en conserve, légumes en conserve | Sous un chariot abandonné

409 Site de l'os du désert de Cholla Springs | Dans une petite paroi rocheuse au pied de la colline

410 Site de l'os de Jorge's Gap à Cholla Springs | Sur une petite colline, en partie caché dans les buissons

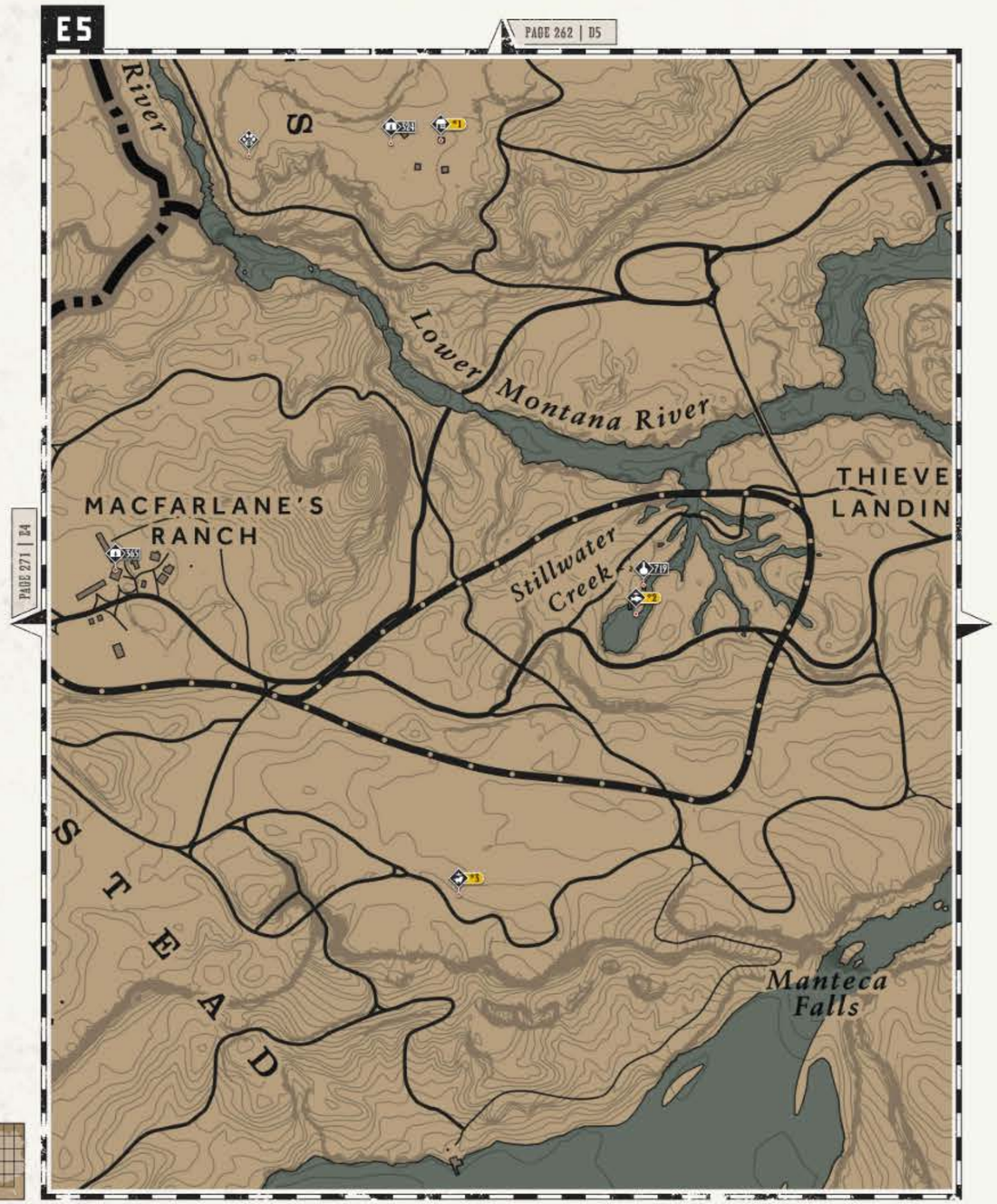
618 Trésor d'Otis Miller | Dans une petite grotte (uniquement à partir de l'épilogue 1)

068 Irene Grubb | Sur un banc sur le quai de la gare

359 Appât à herbivores, racine de valériane | Dans un camp abandonné entouré de cactus

411 Site de l'os de Pike's Basin à Hennigan's Stead | Sur le plateau intermédiaire à l'extrémité sud du canyon

731 Sur un tonneau du côté est de l'église



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

324 Argent | Au pied du vieux puits

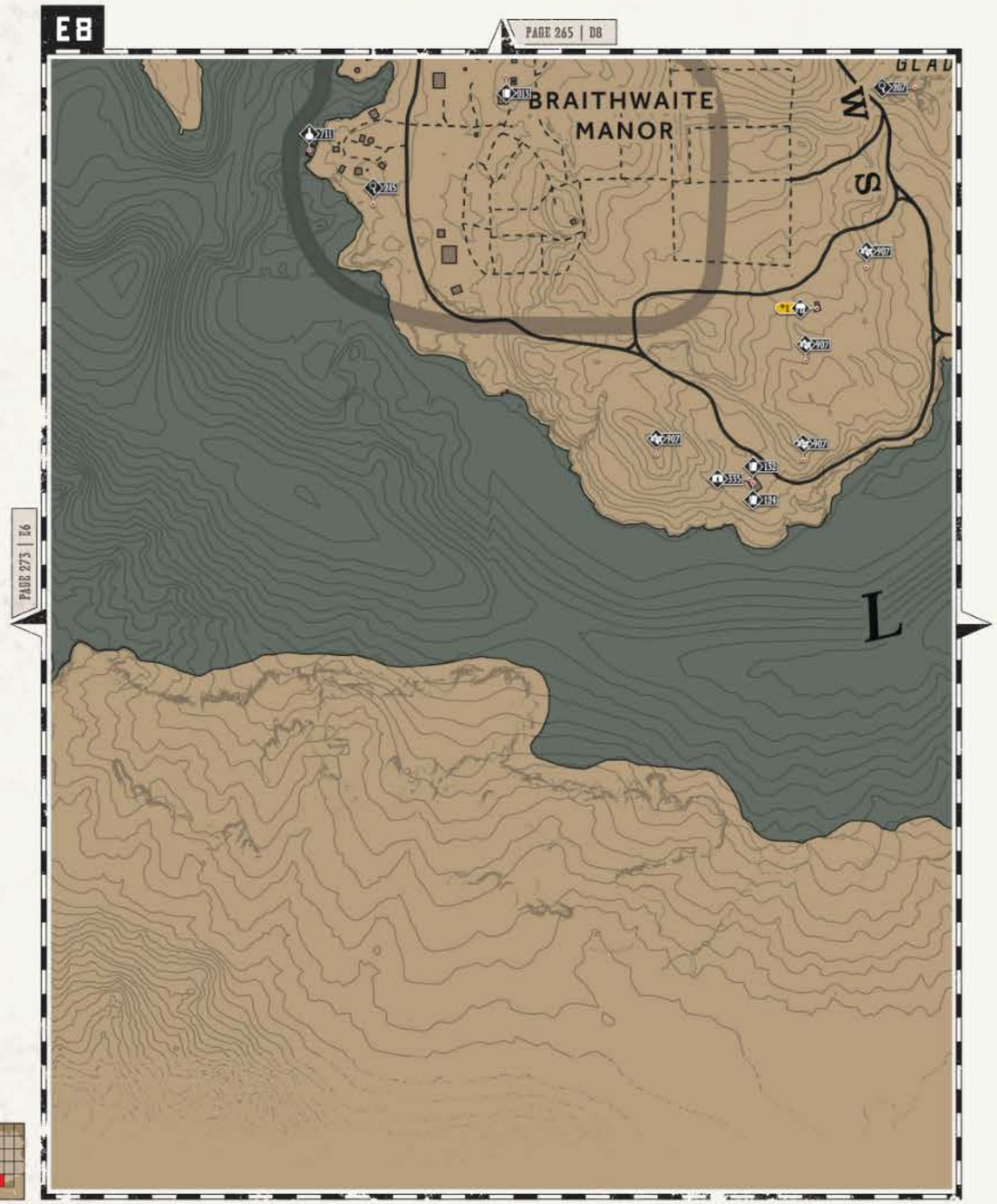
365 Rhum pirate vieilli, pépite d'or, fortifiant miracle puissant | Sous le lit dans l'atelier du forgeron

719 Sur une table dans la petite cabane de pêche

***1** Cabane de Bear Claw

***2** Brochet d'Amérique légendaire

***3** Bison légendaire Tatanka



PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

013 Edith Corinne | Sous la table près de la corde à linge

124 Trotteur américain | Sur la table dans la chambre du garçon

132 Missouri Fox Trotter | Sur la table dans la chambre du garçon

207 Bolger Glade

245 Secret des Braithwaite

335 Rhum pirate vieilli, tabac à chiquer, argent | Du côté ouest de la cabane de Catfish Jacksons, dans le vide sanitaire

711 Sur un tonneau sur le petit ponton derrière la cabane de pêche

907 Épidendron nocturne

***1** Cabane d'Old Harry Fen

109 Locomotive à vapeur - 1814 - George Stephenson | Dans un nid d'oiseau à l'étage de l'église abandonnée ; sautez en prenant de l'élan pour accéder à la petite plateforme

116 Dynamite - 1866 - Alfred Nobel | Sur le porche arrière de Shady Belle

144 Président Alfred Macalister | Dans la cabane, sur le rebord de la fenêtre sud-est

201 Église abandonnée

311 Gros sac de bijoux, argent | Dans le petit mausolée à l'est de Shady Belle

316 Gros sac de bijoux | Sous un mur effondré dans l'église abandonnée

325 Gros sac de bijoux, fortifiant miracle puissant, balles pour revolver standard | Au pied d'un arbre mort auquel sont suspendus des poissons

338 Rhum pirate vieilli, argent | Devant la petite cabane au sud-est du manoir de Shady Belle

701 Au pied de l'arbre mort dans lequel est coincée l'épave d'un bateau

710 Sur un mur à l'étage de l'église abandonnée

747 Sur une des caisses près du petit pont conduisant au manoir de Shady Belle

906 Orchidée fantôme

907 Épidendron nocturne

910 Orchidée coquillage

***2** Cabane de Crawdad Willies

***3** Panthère légendaire | Après avoir relevé le défi de rang 9 de la catégorie Grand chasseur

222 Missionnaire jésuite

363 Pépite d'or, racine de valériane | Devant l'un des quatre chariots

232 Os de cachalot

367 Crackers | Sous les lits superposés dans la cabane au sud-est de Benedict Point

706 Sur une étagère au sous-sol de la cabane délabrée

PAGE 273 | F3

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

PAGE 270 | E3

PAGE 277 | F2

366 Argent, fortifiant miracle entamé, alliance | Sous le lit dans la maison de Rio Del Lobo

427 Site de l'os de Rio Del Lobo Rock à Rio Bravo | Sur la petite pente près de la pointe est de Rio Del Lobo Rock

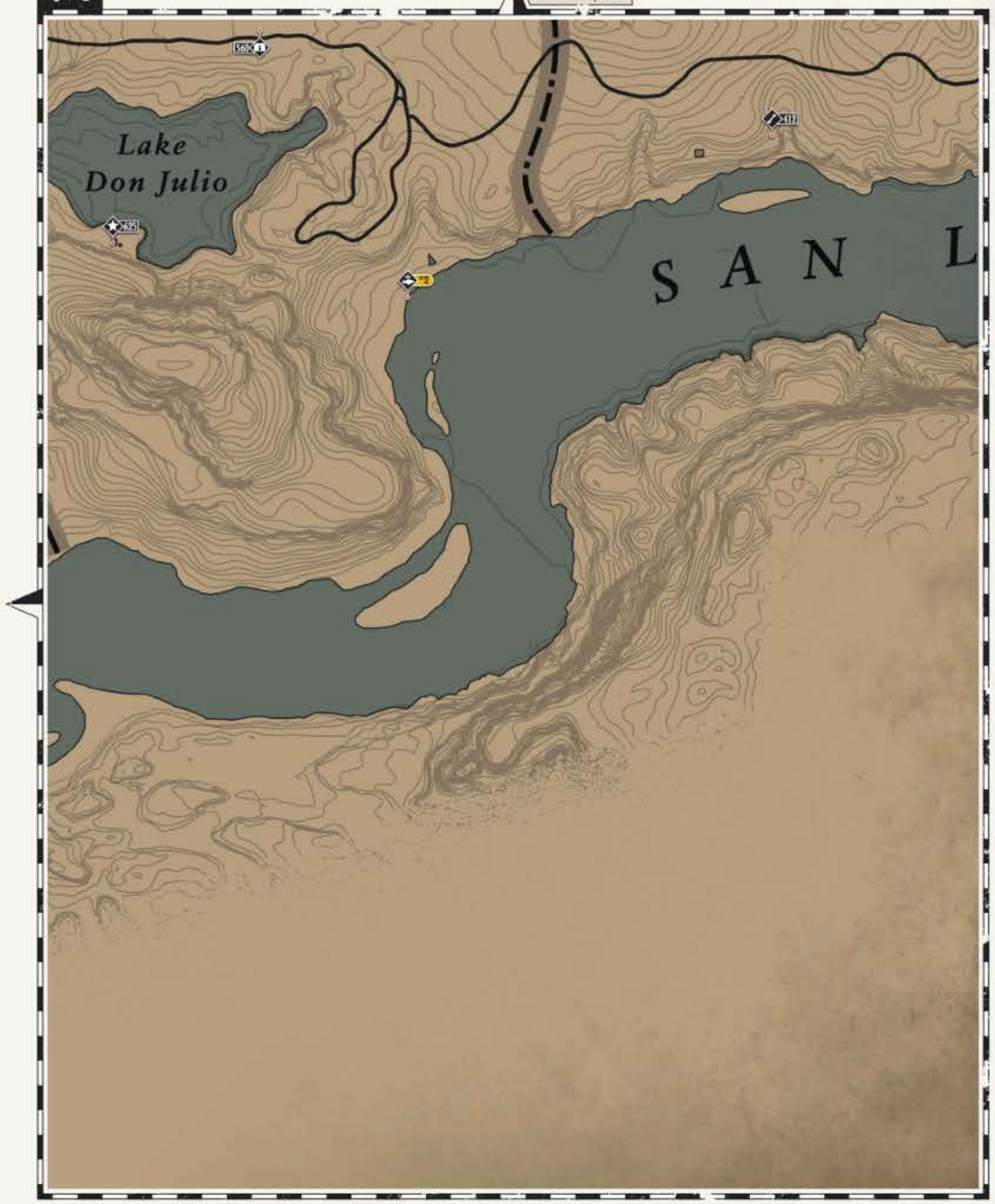
428 Site de l'os de la San Luis River à Rio Bravo | Sur le grand plateau rocheux qui surplombe Fort Mercer

703 Sur un rebord de fenêtre dans la cabane brûlée à Mercer Station

753 Sur une caisse posée sur un toit dans la partie nord-ouest de Fort Mercer

*1 Antilope légendaire

PAGE 271 | E4



360 Balles pour pistolet - haute vélocité, balles pour carabine - haute vélocité, balles pour fusil - haute vélocité | Devant un chariot abandonné

412 Site de l'os de la San Luis River à Hennigan's Stead | Juste au-dessus de la berge de la rivière

625 Histoires vraies de Frank Heck, numéro 102 | Sur une table de nuit dans la cabane

*2 Perche noire légendaire

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
LÉGENDE
UTILISATION
INDEX
CARTES

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES ARMES

Attributs, types de munitions, personnalisation, entretien... ce chapitre passe au crible les armes du jeu, en examinant toutes les fonctionnalités qui leur sont associées.

ATTRIBUTS DES ARMES

Chaque arme est évaluée dans six domaines spécifiques qui déterminent son efficacité. Notez que ces données sont arrondies, et ont pour principal intérêt de permettre de comparer les pièces entre elles. Plus une valeur est élevée, plus l'arme s'avère performante dans le domaine concerné.

★ **Dégâts :** La quantité de dégâts qu'inflige l'arme quand elle frappe sa cible.

★ **Portée :** La distance maximale à laquelle l'arme peut verrouiller et toucher une cible. La portée d'une arme dépend fondamentalement de sa classe.

★ **Cadence de tir :** La quantité de balles que peut tirer l'arme par seconde.

★ **Recharge :** Le temps nécessaire pour recharger une balle ; autrement dit, la durée d'une recharge complète divisée par le nombre de balles.

★ **Précision :** La concentration de vos balles dans un cône plus ou moins resserré, délimité à l'écran par le réticule de visée.

★ **État :** Le niveau d'entretien de vos armes, l'usure se traduisant concrètement par une baisse de leurs performances.

Ces six caractéristiques sont représentées dans le jeu par des barres similaires à celle montrée dans le diagramme ci-contre ; elles s'affichent à l'écran quand vous sélectionnez une pièce dans la roue des armes ou chez un armurier.

UN EXEMPLE DE BARRE D'ATTRIBUT

★ La **section blanche** de la barre correspond à la valeur du moment de l'attribut. Plus elle est grande, plus l'arme est efficace dans le domaine en question. La taille du segment blanc diminue peu à peu à mesure que vous utilisez l'arme et qu'elle s'encrasse. Il est possible d'annuler cette pénalité (et de ramener le segment blanc à son niveau initial) en nettoyant l'arme.

★ La **section grise** de la barre représente la marge de progression de l'attribut. Vous pouvez développer le potentiel de l'arme dans ses différents domaines d'évaluation de deux façons distinctes :

- En lui ajoutant de nouveaux composants, comme un canon long ou un canon amélioré, via l'option de personnalisation disponible chez les armuriers.
- En l'équipant avec des munitions spécialisées qui confèrent des bonus d'attribut. Par exemple, une arme inflige plus de dégâts avec des cartouches express. Vous pouvez obtenir des munitions sur le terrain (notamment par le biais de la fouille), mais également les acheter en magasin ou les fabriquer.

Avec les munitions et les composants appropriés, il est possible d'allonger le segment blanc jusqu'à ce qu'il couvre la totalité de la partie grise. À ce stade, l'attribut a atteint son plein potentiel, et le niveau de performance de l'arme dans le domaine concerné est maximal.

Inversement, si vous laissez une arme s'abîmer avec le temps ou à cause de facteurs environnementaux, la taille du segment gris augmente au détriment de la partie blanche – ce qui entraîne une baisse du niveau de performance de l'arme dans le domaine en question.

★ La **section noire** marque la limite maximale que peut atteindre le segment blanc ; elle est inaccessible.

Notez que l'encyclopédie enregistre toutes les armes que vous avez l'occasion d'utiliser au cours de votre partie ; elle fournit notamment diverses statistiques, comme votre niveau de précision ou le nombre de victimes et de tirs à la tête.

DÉGRADATION DES ARMES

Les armes s'usent peu à peu lorsque vous les utilisez, ou quand elles sont exposées à certains facteurs environnementaux. Ce phénomène s'accompagne d'une dégradation de leurs performances (diminution des dégâts infligés, temps de recharge plus longs…). Le seul moyen d'inverser le processus est de les nettoyer régulièrement.

★ LE PROCESSUS DE DÉGRADATION ★

L'état de vos armes est révélé par le biais de l'attribut dédié, dont la barre s'affiche tout en bas dans les menus, sous celles des cinq autres paramètres principaux.

Une barre entièrement blanche signifie que l'arme est en parfait état de fonctionnement (c'est par exemple le cas si vous venez de l'acheter en magasin). Néanmoins, la barre se fait peu à peu grignoter par la droite, par un segment gris qui croît lentement mais sûrement à mesure que l'arme se détériore. Ce phénomène d'usure, qui se traduit visuellement par l'apparition de taches sur l'arme elle-même, provoque une baisse de ses performances, comme en témoigne la diminution de la taille des segments blancs pour les autres attributs.

Le processus de dégradation peut être dû à un usage répété de l'arme ou à des facteurs environnementaux.

★ **Usage répété** – Ce type de détérioration se manifeste par l'apparition de traces de suie. Concrètement, la barre d'état d'une arme passe progressivement du tout blanc au tout gris au bout d'un certain nombre de tirs, comme l'indique le tableau suivant.

★ **Facteurs environnementaux (eau et boue)** – Une arme, même rangée dans son étui, qui reste en contact prolongé avec de l'eau, de la neige ou de la boue s'use progressivement, ce qui entraîne l'apparition de traces de rouilles ou de salissures. Il suffit de cinq minutes d'immersion (en temps réel) pour que la barre d'état passe entièrement du blanc au gris.

CONDITIONS DE DÉGRADATION TOTALE D'UNE ARME

TYPE D'ARME	NOMBRE DE TIRS	TEMPS D'IMMERSION DANS L'EAU OU LA BOUE
Revolver	300	300s
Pistolet	200	300s
Carabine	300	300s
Fusil (et fusil de précision)	200	300s
Fusil à pompe	150	300s

Le phénomène d'usure affecte les performances d'une arme de plusieurs manières :

★ Les dégâts infligés par l'arme sont réduits.
★ La cadence de tir de l'arme est réduite.
★ Le cas échéant, la durée d'armement de l'arme augmente.
★ Le temps de recharge de l'arme augmente.

★ PRÉVENTION DE LA DÉGRADATION ★

Il existe plusieurs objets ou pièces d'équipement qui permettent de réduire la vitesse à laquelle les armes se détériorent. Leurs effets étant cumulatifs, vous pouvez les combiner pour éviter d'avoir à vous soucier trop souvent de l'entretien des pièces de votre arsenal.

Un bon moyen de préserver de l'usure vos armes favorites est de les laisser, dans la mesure du possible, sur la selle de votre monture quand vous devez vous aventurer dans l'eau, la neige ou la boue – si vous vous apprêtez par exemple à traverser une rivière à la nage en vue de récupérer un objet, vous pouvez vous contenter d'emporter une arme de poing standard pour les éventuels imprévus.

OBJETS SERVANT À PRÉVENIR LA DÉGRADATION

OBJET	TYPE	BAISSE DE LA DÉGRADATION	DISPONIBILITÉ
Protection	Composant	10%	Vendu en armurerie. Uniquement pour les carabines, fusils et fusils à pompe.
Holster amélioré ou renforcé	Accessoire	20%	Respectivement vendu en armurerie ou par le trappeur une fois que vous avez relevé un des défis correspondants.
Holster main faible renforcé	Accessoire	10%	Vendu par le trappeur une fois que vous avez relevé un des défis correspondants.
Amulette Dent de castor	Amulette	10%	Fabriqué par un recéleur à partir d'une dent de castor légendaire.
Talisman Serre de corbeau	Talisman	20%	Récompense de la mission « Petit guide du géologue amateur » (voir page 210).
Légende de l'Est	Tenue	10%	Relever tous les défis de chaque catégorie.

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

★ ENTRETIEN DES ARMES ★

Il vous incombe d'entretenir régulièrement vos armes si vous souhaitez annuler les effets délétères de la dégradation. Libre à vous de vous en occuper vous-même ou de confier cette tâche à un armurier. À l'issue de l'opération de nettoyage, l'arme paraît comme neuve, et elle retrouve son niveau de performance d'origine.

ENTRETIEN MANUEL

Le nettoyage d'une arme s'effectue avec une huile spéciale, que vous pouvez acheter dans la plupart des magasins, ou vous procurer sur le terrain, par exemple par le biais de la fouille.

Sélectionnez une pièce dans la roue des armes et appuyez sur RB/⊤ pour ouvrir le menu dédié à l'entretien. Si vous constatez que les barres d'attribut ont diminué (ce qui se traduit par l'apparition de segments rouges), nettoyez l'arme avec de l'huile en appuyant sur ▢/X afin de ramener les jauges à leur niveau d'origine.

NETTOYAGE CHEZ L'ARMURIER

Les armuriers proposent également un service d'entretien des armes, pour un coût modique et un résultat similaire au nettoyage manuel.

Notez qu'une arme ne peut être personnalisée par un armurier que si elle est parfaitement propre. Si tel n'est pas le cas, toutes les options de modification sont indisponibles et grisées dans le menu correspondant.

ARMES USÉES

Lorsque vous les récupérez, les armes que maniaient vos victimes sont considérées comme « usées » (vous pouvez par exemple ramasser un « revolver cattleman usé » sur la dépouille d'un ennemi).

Ces armes ont ceci de particulier que leur barre d'état est plafonnée à un niveau inférieur à celui d'une arme équivalente que vous vous êtes procurée neuve. En d'autres termes, vous ne pouvez pas annuler totalement les pénalités liées à l'usure, même en les nettoyant – une opération que vous devez d'ailleurs réaliser manuellement, les armuriers refusant de s'en charger pour ces pièces-là.

MUNITIONS & PROJECTILES

Les munitions que vous utilisez peuvent avoir un impact décisif sur vos performances, que ce soit durant les fusillades ou les séances de chasse. Les tableaux suivants présentent les différents types de projectiles à votre disposition.

MUNITIONS

ICONE	TYPE	DISPONIBILITÉ	COMPATIBILITÉ	NOTES
	Normale	Magasins	La plupart des pistolets, revolvers, carabines, fusils et fusils de précision	Munitions normales
	Haute vélocité	Magasins		Dégâts + 5, Portée +10
	A tête fendue	Artisanat (cartouches normales + couteau de chasse)		Dégâts + 5, Portée +10
	Express	Magasins		Dégâts +15
	Explosives	Artisanat (cartouches express + graisse animale)		Dégâts +25, effet explosif
	A petit gibier	Magasins	Fusil à petit gibier	Munitions normales
	Fusil à pompe – plombs standard	Magasins	Fusils à pompe	Munitions normales
	Fusil à pompe – balles	Magasins		Portée +5, Précision +20
	Fusil à pompe – plombs incendiaires	Artisanat (cartouches standard + alcool de contrebande)		Dégâts +15, Effet incendiaire
	Fusil à pompe – balles explosives	Artisanat (plombs standard + graisse animale)		Dégâts +25, Portée +5, Précision +20, Effet explosif

FLÈCHES

ICONE	TYPE	DISPONIBILITÉ	NOTES
	Flèche standard	Magasins	Flèche normale
	Flèche améliorée	Artisanat (flèche + penne)	Dégâts +15
	Flèche à petit gibier	Artisanat (flèche + plombs standard + penne)	Dégâts -20
	Flèche empoisonnée	Artisanat (flèche + laurier-rose + penne)	Dégâts +5
	Flèche enflammée	Artisanat (flèche + graisse animale + penne)	Dégâts +20, effet incendiaire
	Flèche explosive	Artisanat (flèche + dynamite + penne)	Dégâts +40, effet explosif

OBJETS À LANCER

ICONES	TYPE	DISPONIBILITÉ	NOTES
	Dynamite	Magasins	Le bâton de dynamite explose une fois la mèche allumée ou quand vous tirez dessus
	Dynamite instable	Magasins & artisanat (dynamite + graisse animale + cartouche haute vélocité)	Dégâts +10
	Bouteille incendiaire	Magasins & artisanat (n'importe quel alcool + graisse animale)	La bouteille enflamme une large zone à l'impact
	Bouteille incendiaire instable	Magasins & artisanat (alcool de contrebande + graisse animale)	Dégâts +10
	Couteau de lancer	Magasins	Couteau normal
	Couteau de lancer amélioré	Artisanat (couteau de lancer + plume d'aigle/de buse)	Dégâts +10, Portée +5, Précision +5
	Couteau de lancer empoisonné	Artisanat (couteau de lancer + laurier-rose)	Dégâts +10
	Tomahawk	Magasins	Tomahawk normal
	Tomahawk amélioré	Artisanat (tomahawk + plume d'aigle/de buse)	Dégâts +10, Portée +5
	Tomahawk de précision	Artisanat (tomahawk + plume de hibou)	Portée +5, Précision +10
	Ancien tomahawk	À récupérer sur le terrain (planté sur une cible cassée du côté est de Calumet Ravine, à l'est de la réserve indienne Wapiti)	Mêmes caractéristiques que le tomahawk normal

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

LES ARMURIERS

Les villes de Valentine, Rhodes, Saint Denis et Annesburg comptent chacune une armurerie ; lors de l'épilogue du jeu, vous aurez également accès à un atelier d'armurier supplémentaire à Tumbleweed.

Les armuriers ne se contentent pas de vendre des armes et des munitions ; ils se proposent également de nettoyer les pièces de votre arsenal, tout en vous offrant la possibilité de les personnaliser.

Parmi tous les produits mis en vente dans les armureries, les trois accessoires suivants requièrent une attention particulière – vous devriez vous les procurer le plus tôt possible dans l'aventure.

Cartouchière améliorée : Augmente de 50% la quantité de munitions pour armes longues que vous pouvez porter.

Ceinture holster améliorée : Augmente de 50% la quantité de munitions pour armes de poing que vous pouvez porter.

Holster amélioré : Diminue de 20% la vitesse à laquelle vos armes se détériorent.

★ LISTE DES ARMES ★

TOUS LES ARMURIERS

ARME	PRIX	DISPONIBILITÉ
Revolver Cattleman	50$	Terminer « Les hors-la-loi venus de l'Ouest » (chapitre 1)
Carabine à répétition	90$	Terminer « De vieux amis » (chapitre 1)
Pistolet Volcanic	150$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Fusil Springfield	120$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Fusil à petit gibier	72$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Fusil à double canon	95$	Terminer « Visite à l'improviste » (chapitre 2)
Fusil à pompe	148$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Revolver double action	65$	Terminer « Une générosité inattendue » (chapitre 2)
Carabine Lancaster	135$	Terminer « Scène bucolique en Amérique » (chapitre 2)
Fusil à canon scié	85$	Terminer « Une blessure d'amour-propre » (chapitre 1)
Fusil Rolling Block	187$	Terminer « Les brebis et les boucs » (chapitre 2)
Revolver Schofield	84$	Terminer « Heureux les simples d'esprit » (chapitre 2)
Fusil à verrou	180$	Terminer « Il prêchait le pardon où qu'il aille » (chapitre 3)
Fusil semi-automatique	225$	Terminer « Une longue nuit de débauche » (chapitre 4)
Fusil à répétition	185$	Terminer « Heures de visite » (chapitre 6)
Carabine Litchfield	145$	Terminer « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6)
Fusil Carcano	190$	Terminer « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6)

VALENTINE & SAINT DENIS

ARME	PRIX	DISPONIBILITÉ
Pistolet semi-automatique	210$	Terminer « Les joies de la civilisation » (chapitre 4)
Pistolet Mauser	250$	Terminer « En territoire Murfree » (chapitre 5)

★ ACCESSOIRES & MUNITIONS ★

TOUS LES ARMURIERS

OBJET	PRIX
Balles pour carabine – express	2,00$
Balles pour carabine – haute vélocité	2,50$
Balles pour carabine – standard	1,50$
Balles pour fusil – express	2,00$
Balles pour fusil – haute vélocité	3,00$
Balles pour fusil – standard	1,50$
Balles pour fusil – petit gibier	1,00$
Balles pour pistolet – express	1,50$
Balles pour pistolet – haute vélocité	2,50$
Balles pour pistolet – standard	1,00$
Balles pour revolver – express	1,50$
Balles pour revolver – haute vélocité	2,00$

TOUS LES ARMURIERS (SUITE)

OBJET	PRIX
Balles pour revolver – standard	1,00$
Flèches	0,50$
Fusil à pompe – balles	1,50$
Fusil à pompe – plombs standard	1,00$

TOUS LES ARMURIERS - ACCESSOIRES

OBJET	PRIX
Cartouchière améliorée	69,50$
Ceinture holster améliorée	58,00$
Holster amélioré	45,50$
Huile pour armes	1,50$

AUTRES BOUTIQUES

Des armes et des munitions sont également vendues par le trappeur, les recéleurs, ainsi que dans deux magasins généraux.

MAGASINS GÉNÉRAUX : STRAWBERRY & BLACKWATER

TYPE DE MUNITIONS	PRIX	DISPONIBILITÉ
Balles pour carabine – haute vélocité	2,50$	-
Balles pour fusil – haute vélocité	3,00$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Balles pour pistolet – haute vélocité	2,50$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Balles pour revolver – haute vélocité	2,00$	-

MAGASIN GÉNÉRAL : STRAWBERRY

TYPE DE MUNITIONS	PRIX	DISPONIBILITÉ
Balles pour carabine – express	2,00$	-
Balles pour fusil – express	2,00$	-
Balles pour pistolet – express	1,50$	-
Balles pour revolver – express	1,50$	-
Fusil à pompe – balles	1,50$	-

ARMES	PRIX	DISPONIBILITÉ
Fusil Rolling Block	187$	Terminer « Les brebis et les boucs » (chapitre 2)
Fusil semi-automatique	225$	Terminer « Une longue nuit de débauche » (chapitre 4)
Revolver double action	65$	Terminer « Une générosité inattendue » (chapitre 2)

MAGASIN GÉNÉRAL : BLACKWATER

ARMES	PRIX	DISPONIBILITÉ
Carabine Litchfield	145$	Terminer « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6)
Fusil à pompe	148$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Revolver Schofield	84$	Terminer « Heureux les simples d'esprit » (chapitre 2)

TOUS LES RECÉLEURS

ARMES	PRIX	DISPONIBILITÉ
Bouteille incendiaire	0,75$	Terminer « Les petits plaisirs du tabac » (chapitre 3)
Couperet	8,00$	Terminer « Cher oncle Tacitus » (chapitre 5)
Couteau de lancer	2,50$	Terminer « Visite à l'improviste » (chapitre 2)
Dynamite	1,00$	Terminer « Qui est donc Leviticus Cornwall ? » (chapitre 1)
Hachette	4,25$	Terminer « Cher oncle Tacitus » (chapitre 5)
Machette	10,00$	Terminer « Cher oncle Tacitus » (chapitre 5)
Tomahawk	4,00$	Terminer « Repos à l'américaine » (chapitre 2)

TRAPPEUR

ARME	PRIX	DISPONIBILITÉ
Couteau de lancer	2,50$	Terminer « Visite à l'improviste » (chapitre 2)
Tomahawk	4,00$	Terminer « Repos à l'américaine » (chapitre 2)

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

PERSONNALISATION DES ARMES

Tous les armuriers vous offrent la possibilité de personnaliser vos armes en modifiant leur apparence et en leur ajoutant de nouveaux composants.

★ MODIFICATIONS POSSIBLES ★

Vous pouvez optimiser les performances de vos armes en leur ajoutant des **composants** – de telles améliorations sont susceptibles de faire la différence lors des combats.

Les modifications de **style** sont quant à elles purement esthétiques ; le vaste éventail de possibilités qui vous est proposé vous permet de laisser libre cours à votre créativité.

COMPOSANT : LONGUEUR DU CANON

Il est possible d'améliorer la précision d'une arme en changeant la longueur de son canon. Ce type de modification est réservé aux revolvers, aux pistolets et aux fusils à pompe (à l'exception du fusil à canon scié).

- ★ **Canon court** : Cet élément est installé par défaut sur toutes les catégories d'armes précitées (sauf sur le revolver Schofield).
- ★ **Canon long** : L'installation de ce canon entraîne une diminution de la taille du réticule de visée, ce qui augmente d'autant la précision de l'arme.

COMPOSANT : CROSSE

Cette modification purement esthétique concerne uniquement les armes de poing (revolvers et pistolets).

- ★ **Manche standard**
- ★ **Crosse en bois de fer**
- ★ **Crosse en ébène**
- ★ **Crosse en nacre**
- ★ **Poignée en nacre de héros** (disponible uniquement pour le revolver cattleman si votre honneur est d'un niveau égal ou supérieur à 4)
- ★ **Poignée en ébène d'as de la gâchette** (disponible uniquement pour le revolver double action si votre honneur est d'un niveau égal ou inférieur à -4)

COMPOSANT : RAYURES DU CANON

Les rainures hélicoïdales creusées à l'intérieur d'un canon rayé permettent d'augmenter la vélocité et la portée des projectiles tirés par l'arme.

- ★ **Canon standard** : Elément installé par défaut sur toutes les armes.
- ★ **Canon amélioré** : Augmente de 10% la portée de l'arme ; les seuils de baisse de dégât des projectiles sont aussi augmentés de 10%, ce qui rend l'arme plus efficace sur de longues distances. Installé sur un fusil à pompe qui tire de la chevrotine, cet élément a pour effet d'agrandir la taille du cône de dispersion des plombs.

COMPOSANT : MIRE EN FER

L'ajout d'une mire en fer facilite le processus de visée en mode à la première personne pour les armes dépourvues de lunette ; appuyez sur ✪ pour activer ou désactiver la vue à travers la mire en fer.

- ★ **Mire standard** : Elément présent par défaut sur toutes les armes (sauf les fusils de précision).
- ★ **Mire améliorée** : L'installation de ce composant vous permet de viser avec plus de précision.

COMPOSANT : LUNETTES

Les lunettes sont disponibles pour les carabines et les fusils ; le cas échéant, servez-vous de ✪ pour alterner entre la vue normale et celle à travers la lunette (notez que cette fonction n'est pas disponible pour les fusils de précision).

- ★ **Pas de lunette** : Aucun zoom (indisponible pour les fusils de précision)
- ★ **Lunette courte** : Zoom faible
- ★ **Lunette moyenne** : Zoom intermédiaire
- ★ **Lunette longue** : Zoom puissant

COMPOSANT : CROSSE

Cette modification purement esthétique affecte l'aspect des éléments en bois présents sur les armes longues (carabines, fusils et fusils à pompe).

- ★ **Grain standard**
- ★ **Grain droit**
- ★ **Grain large**

COMPOSANT : PROTECTION

Les carabines, les fusils et les fusils à pompe (y compris le fusil à canon scié) peuvent être préservés contre l'usure à l'aide de protections en cuir spécifiques.

- ★ **Sans protection** : La condition par défaut de toutes les armes.
- ★ **Avec protection** : Réduit de 10% la vitesse à laquelle les armes s'usent. Cet effet se cumule avec les autres bonus du même type.

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

★ LISTE DES MODIFICATIONS ★

ARMES LONGUES

COMPOSANTS

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	PRIX
Canon	Pas de rayures	-
	Canon amélioré	20,00$
Crosse	Grain standard	-
	Grain droit	14,00$
	Grain large	20,00$
Mire en fer*	Mire standard	-
	Mire améliorée	5,00$
Protection	Pas de protection	-
	Protection	10,00$

* Indisponible pour les fusils Rolling block et Carcano

STYLES | MÉTAUX

CATÉGORIE	FER	NICKEL	ACIER BLEUTÉ	ACIER NOIRCI	ACIER BRUNI	CUIVRE	ARGENT	OR
Cadre	7,50$	8,25$	9,00$	10,50$	11,25$	12,00$	13,50$	15,00$
Canon	5,00$	5,50$	6,00$	7,00$	7,50$	8,00$	9,00$	10,00$
Chien	4,00$	4,50$	5,00$	5,50$	6,00$	6,50$	7,00$	8,00$
Gâchette	3,50$	4,00$	4,25$	5,00$	5,50$	5,75$	6,50$	7,00$
Levier, Culasse, Trappe, Verrou, Pontet	5,00$	5,50$	6,00$	7,00$	7,50$	8,00$	9,00$	10,00$
Mire	2,50$	2,75$	3,00$	3,50$	3,75$	4,00$	4,50$	5,00$

STYLES | AUTRES MODIFICATIONS ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	PRIX
Gravures sur métal | Incrustation de métaux	Fer	1,50$
	Nickel	2,25$
	Acier bleuté	3,00$
	Acier noirci	3,75$
	Acier bruni	5,25$
	Cuivre	6,00$
	Argent	7,50$
	Or	9,00$
Gravures sur métal | Canon, Cadre, Levier, Culasse, Trappe, Verrou, Pontet *(prix par pièce ; chaque pièce peut être traitée individuellement une fois une gravure intégrale sélectionnée)*	Aucun	0,30$
	Baroque	6,50$
	Art nouveau	8,25$
	Victorien	10,50$
	Décoratif	12,00$
Gravures sur bois | Poignée	Aucun	-
	Scène du cerf	14,50$
	Scène du loup	15,00$
	Scène de l'aigle	16,00$
	Mouflon	16,75$
	Aigle en vol	18,00$
	Ours	18,50$

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	PRIX
Vernis | Crosse	Bouleau	1,50$
	Acajou	1,50$
	Noyer noir	2,00$
	Érable	2,00$
	Cordia	2,50$
	Prosopis	2,50$
	Palissandre sombre	3,00$
	Myrte	3,00$
	Bubinga	3,50$
	Palissandre	3,50$
	Cocobolo	4,00$
	Cerisier sauvage	4,00$
	Ébène	4,50$
	Érable clair	4,50$
	Noyer	5,00$
	Noyer sombre	5,00$
Cuir	Noisette	1,50$
	Châtaigne	2,00$
	Olive	2,50$
	Noyer	3,00$
	Rouge brique	3,50$
	Tabac	4,00$
	Chocolat	4,50$
	Caillou	5,00$

ARMES DE POING

COMPOSANTS

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	PRIX
Longueur du canon*	Canon court	9,00$
	Canon long	12,00$
Mire en fer	Mire standard	-
	Mire améliorée	5,00$
Rayures du canon*	Pas de rayures	-
	Canon amélioré	15,00$

* Indisponible pour le fusil à canon scié ; vous pouvez toutefois modifier sa crosse et lui ajouter une protection comme pour une arme longue (l'option « grain large » coûte d'ailleurs 12$ au lieu de 20$)

STYLES | MÉTAUX*

CATÉGORIE	FER	NICKEL	ACIER BLEUTÉ	ACIER NOIRCI	ACIER BRUNI	CUIVRE	ARGENT	OR**
Cadre	6,00$	6,50$	7,25$	8,50$	9,00$	9,50$	10,75$	12,00$
Canon	4,00$	4,50$	4,75$	5,50$	6,00$	6,50$	7,25$	8,00$
Chien	3,25$	3,50$	4,00$	4,50$	4,75$	5,25$	5,50$	6,50$
Cylindre, Levier, Verrou	4,00$	4,50$	4,75$	5,50$	6,00$	6,50$	7,25$	8,00$
Gâchette	2,75$	3,25$	3,25$	4,00$	4,50$	4,50$	5,25$	5,50$
Mire	2,00$	2,25$	2,50$	2,75$	3,00$	3,25$	3,50$	4,00$

* Ces valeurs s'appliquent pour toutes les armes de poing à l'exception du fusil à canon scié
** La couleur or n'est disponible pour le revolver double action que si vous avez mené à bien la chasse au trésor correspondante dans *GTA Online*

STYLES | AUTRES MODIFICATIONS

STYLES	OBJET	PRIX
Gravures sur métal | Incrustation de métaux	Fer	1,50$
	Nickel	2,25$
	Acier bleuté	3,00$
	Acier noirci	3,75$
	Acier bruni	5,25$
	Cuivre	6,00$
	Argent	7,50$
	Or	9,00$
Gravures sur métal | Canon, Cylindre*, Verrou, Cadre *(prix par pièce ; chaque pièce peut être traitée individuellement une fois une gravure intégrale sélectionnée)*	Aucun	0,30$
	Baroque	5,00$
	Art nouveau	6,50$
	Victorien	8,50$
	Décoratif	10,00$
Gravures sur bois | Poignée	Aucun	-
	Crotale	12,00$
	Scorpion	12,50$
	Puma	13,75$
	Biche	14,50$
	Aigle	15,00$
	Cerf	15,25$

STYLES	OBJET	PRIX
Vernis	Bouleau	1,50$
	Acajou	1,50$
	Noyer noir	2,00$
	Érable	2,00$
	Cordia	2,50$
	Prosopis	2,50$
	Palissandre sombre	3,00$
	Myrte	3,00$
	Bubinga	3,50$
	Palissandre	3,50$
	Cocobolo	4,00$
	Cerisier sauvage	4,00$
	Ébène	4,50$
	Érable clair	4,50$
	Noyer	5,00$
	Noyer sombre	5,00$

* Le fusil à canon scié a accès aux gravures sur métal pour pontet au lieu de celles pour cylindre

MODIFICATIONS PAR CATÉGORIES D'ARMES

CARABINES

COMPOSANT | LUNETTE	PRIX
Pas de lunette	-
Lunette courte	15,00$

FUSILS À POMPE*

COMPOSANT | CANON	PRIX
Canon court	-
Canon long	14,00$

* À l'exception du fusil à canon scié

FUSILS

COMPOSANT | LUNETTE	PRIX
Pas de lunette	-
Lunette courte	15,00$
Lunette moyenne	20,00$

FUSILS DE PRÉCISION

COMPOSANT | LUNETTE	PRIX
Lunette courte	15,00$
Lunette moyenne	-
Lunette longue	25,00$

MODIFICATIONS PAR ARMES

REVOLVER CATTLEMAN

COMPOSANT | CROSSE	PRIX
Crosse standard	-
Crosse en ébène	12,00$
Crosse en bois de fer	14,00$
Crosse en nacre	15,00$
Poignée en nacre de héros	30,00$

REVOLVER DOUBLE ACTION

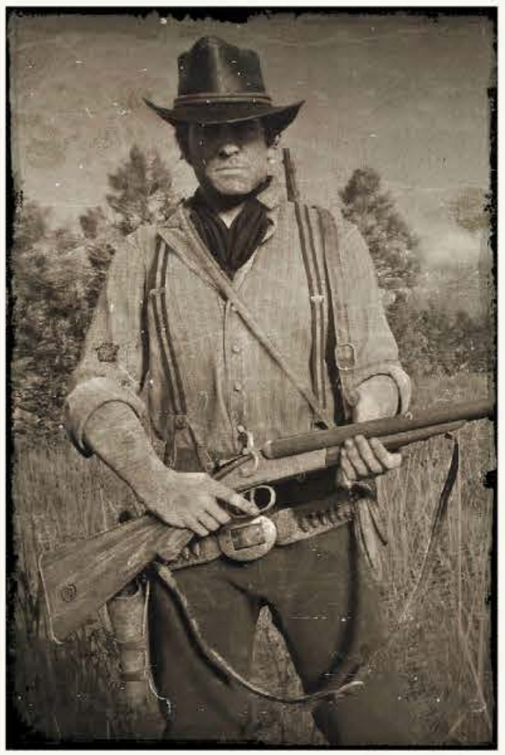
COMPOSANT | CROSSE	PRIX
Crosse standard	-
Crosse en ébène	12,00$
Crosse en bois de fer	14,00$
Poignée en ébène d'as de la gâchette	30,00$

PISTOLET MAUSER, REVOLVER SCHOFIELD, PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE, PISTOLET VOLCANIC

COMPOSANT | CROSSE	PRIX
Crosse standard	-
Crosse en ébène	12,00$
Crosse en bois de fer	14,00$
Crosse en nacre	15,00$

FUSIL À CANON SCIÉ | STYLES | MÉTAUX

MÉTAUX	FER	NICKEL	ACIER BLEUTÉ	ACIER NOIRCI	ACIER BRUNI	CUIVRE	ARGENT	OR
Cadre	7,50$	8,25$	9,00$	10,50$	11,25$	12,00$	13,50$	15,00$
Canon	5,00$	5,50$	6,00$	7,00$	7,50$	8,00$	9,00$	10,00$
Chien	4,00$	4,50$	5,00$	5,50$	6,00$	6,50$	7,00$	8,00$
Gâchette	3,50$	4,00$	4,25$	5,00$	5,50$	5,75$	6,50$	7,00$
Mire	2,50$	2,75$	3,00$	3,50$	3,75$	4,00$	4,50$	5,00$
Pontet	5,00$	5,50$	6,00$	7,00$	7,50$	9,00$	8,00$	10,00$



COUTEAU DE CHASSE

STYLES	ÉLÉMENT	PRIX
Métaux | Lame	Fer	7,00$
	Nickel	7,25$
	Acier bleuté	8,00$
	Acier noirci	8,50$
	Acier bruni	9,00$
	Cuivre	9,75$
	Argent	10,50$
	Or	10,00$
Gravures sur métal | Incrustation de métaux	Fer	-
	Nickel	-
	Acier bleuté	-
	Acier noirci	-
	Acier bruni	-
	Cuivre	-
	Argent	-
	Or	-
Gravures sur métal | Lame	Aucun	0,30$
	Baroque	6,50$
	Crânes	8,25$
	Décoratif	10,50$
Vernis | Poignée	Bouleau	1,50$
	Acajou	1,50$
	Noyer noir	2,00$
	Érable	2,00$
	Cordia	2,50$
	Prosopis	2,50$
	Palissandre sombre	3,00$
	Myrte	3,00$
	Bubinga	3,50$
	Palissandre	3,50$
	Cocobolo	4,00$
	Cerisier sauvage	4,00$
	Ébène	4,50$
	Érable clair	4,50$
	Noyer	5,00$
	Noyer sombre	5,00$

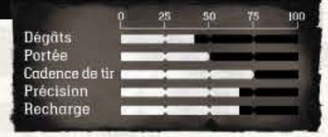
PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

FICHES DES ARMES

REVOLVERS

Revolver Cattleman

Disponibilité : Tous les armuriers | Dans l'inventaire au début du jeu

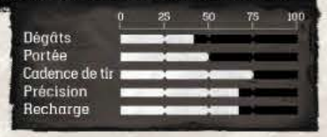


Revolver de Flaco

Disponibilité : A récupérer près du corps de Flaco Hernandez après votre duel dans le cadre d'une mission As de la gâchette ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme (voir page 193) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Revolver de Granger

Disponibilité : A récupérer près du corps d'Emmet Granger après votre duel dans le cadre d'une mission As de la gâchette ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme (voir page 192) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé



Revolver double action

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Une générosité inattendue », chapitre 2) | A récupérer lors du cambriolage que vous commettez avec Sean lors du chapitre 3 (voir page 183) | **Note :** Les joueurs qui ont mené à bien la chasse au trésor correspondante dans *GTA Online* reçoivent un modèle pré-modifié de cette arme après « Vers l'est » (chapitre 1), et ils sont les seuls à pouvoir la personnaliser avec la couleur or

Revolver d'Algernon

Disponibilité : Récompense finale de la mission « Duchesses et autres animaux » (voir page 206) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

REVOLVERS (SUITE)

Revolver de Micah

Disponibilité : Retourner sur le lieu du combat final au sommet du mont Hagen à l'issue de la mission « Le poison de l'Amérique » (épilogue 2), et récupérer l'arme près du cadavre congelé | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Revolver Schofield

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Heureux les simples d'esprit », chapitre 2) | A récupérer lors du braquage du cabinet du médecin de Valentine (voir page 181)

Revolver de Calloway

Disponibilité : A récupérer près du corps de votre victime à l'issue du dernier duel de la mission « De grands hommes, et une femme » ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme (voir page 193) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Revolver d'Otis Miller

Disponibilité : Dans un coffre caché dans la partie nord de Cholla Springs ; deux cartes au trésor conduisent à cette cache (voir page 341) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

PISTOLETS

Pistolet semi-automatique

Disponibilité : Armuriers de Valentine et Saint Denis (après « Les joies de la civilisation », chapitre 4)

Pistolet Volcanic

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Vers l'est », chapitre 1) | Disponible gratuitement avec l'édition spéciale/ultime du jeu

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

PISTOLETS (SUITE)

Pistolet Mauser

Disponibilité : Armuriers de Valentine et Saint Denis (après « En territoire Murfree », chapitre 5)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Pistolet de Midnight

Disponibilité : A récupérer près du corps de Billy Midnight après votre duel dans le cadre d'une mission As de la gâchette ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme (voir page 193) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

FUSILS

Fusil à petit gibier

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Vers l'est », chapitre 1) Disponible gratuitement avec l'édition spéciale/ultime du jeu

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Fusil Springfield

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Vers l'est », chapitre 1)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Fusil à verrou

Disponibilité : Donné lors de la mission « Il prêchait le pardon où qu'il aille » (chapitre 3) ; disponible ensuite chez les armuriers

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

CARABINES

Carabine à répétition

Disponibilité : Tous les armuriers | Donné lors de la mission « De vieux amis » (chapitre 1)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Carabine Lancaster

Disponibilité : Tous les armuriers | Donné lors de la mission « Scène bucolique en Amérique » (chapitre 2)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Carabine Litchfield

Disponibilité : Donné lors de la mission « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6) ; disponible ensuite chez les armuriers

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

FUSILS À POMPE

Fusil à double canon

Disponibilité : Tous les armuriers | A récupérer à la fin de la mission « Visite à l'improviste » (chapitre 2)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Fusil à double canon rare

Disponibilité : À récupérer sur la dépouille de l'ermite, un personnage spécial (voir page 230) ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Fusil à canon scié

Disponibilité : Tous les armuriers | Donné lors de la mission « L'émergence d'un souvenir » (chapitre 1)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

FUSILS À POMPE (SUITE)

Fusil à pompe

Disponibilité : Tous les armuriers (après « L'essence de la richesse », chapitre 2) | A récupérer lors du cambriolage de Chez Porter (l'arme se trouve en haut de l'échelle dans la chambre parentale – voir page 180) | Disponible gratuitement avec l'édition spéciale/ultime du jeu

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Fusil semi-automatique

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Une longue nuit de débauche », chapitre 4) | A récupérer lors du cambriolage de Watsons Cabin, au sous-sol (voir page 180)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Fusil à répétition

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Heures de visite », chapitre 6)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

FUSILS DE PRÉCISION

Fusil Rolling Block

Disponibilité : Tous les armuriers (après « L'essence de la richesse », chapitre 2) | S'obtient dans le cadre de la mission « Les brebis et les boucs » (chapitre 2)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

Fusil Rolling Block rare

Disponibilité : Relâché par le tireur embusqué dans la grange à la fin de la mission « La traque du magicien » (chapitre 3) ; il s'agit là de votre seule chance d'obtenir cette arme | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

FUSILS DE PRÉCISION (SUITE)

Fusil Carcano

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Adieu, fidèle ami »)

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

ARMES LONGUES - DOS

Arc

Disponibilité : Donné au début de la mission « Le lendemain de la genèse » (chapitre 1) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					
Recharge					

OBJETS À LANCER

Tomahawk

Disponibilité : Tous les recéleurs et le trappeur (après « Repos à l'américaine », chapitre 2) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					

Couteau de lancer

Disponibilité : Tous les recéleurs et le trappeur (après « Visite à l'improviste », chapitre 2) | Donné lors de cette même mission | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					

Bouteille incendiaire

Disponibilité : Tous les recéleurs (après « Les petits plaisirs du tabac », chapitre 3) | Donné lors de cette même mission | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					

Ancien tomahawk

Disponibilité : Planté sur une cible brisée du côté est de Calumet Ravine, à l'est de la réserve indienne Wapiti | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					

Dynamite

Disponibilité : Tous les recéleurs (après « Qui est donc Leviticus Cornwall ? », chapitre 1) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

	0	25	50	75	100
Dégâts					
Portée					
Cadence de tir					
Précision					

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

CORPS-À-CORPS

Sans arme

Disponibilité : –

Dégâts
Portée

Couteau de chasse

Disponibilité : Dans l'inventaire dès le début du jeu

Dégâts
Portée

Couteau en os

Disponibilité : Récompense finale de la mission « La force des convictions » (voir page 208) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée

Couteau à lame large

Disponibilité : A récupérer sur un cadavre au fond de la mine de Beryl's Dream, située à l'ouest du Mont Shann ; actionnez le détonateur à l'entrée pour faire exploser les rochers qui vous barrent la route | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée

Couteau de la guerre de Sécession

Disponibilité : Posé sur une caisse au sous-sol du Fort Brennand, une forteresse abandonnée au sud-ouest de Van Horn | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée

Couteau en bois de cerf

Disponibilité : Trouvé sur le cadavre d'un ours, à proximité de Hanging Dog Ranch en direction du nord-ouest | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée

Machette

Disponibilité : Tous les recéleurs (après « Cher oncle Tacitus », chapitre 5) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée

Épée de pirate brisée

Disponibilité : Dans l'épave d'un bateau échoué sur les petites îles au sud du pont sud de Saint Denis | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée

Hachette

Disponibilité : Tous les recéleurs (après « Cher oncle Tacitus », chapitre 5) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée
Précision

Hachette en pierre

Disponibilité : Réservé aux joueurs qui ont rempli la mission correspondante de chasse à la prime dans *GTA Online* ; se trouve sur le site du cimetière indien, juste au nord d'Owanjila | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée
Précision

Hachette à double tranchant

Disponibilité : Plantée dans une souche au nord-ouest de la gare de Wallace | **Note :** Ne peut pas être personnalisée

Dégâts
Portée
Précision

Hachette à double tranchant rouillée

Disponibilité : Plantée dans une souche à Annesburg, à quelques pas au nord de la mine de charbon | **Note :** Ne peut pas être personnalisée

Dégâts
Portée
Précision

Hachette à équarrir

Disponibilité : Plantée dans une souche sur le rivage sud de Moonstone Pond | **Note :** Ne peut pas être personnalisée

Dégâts
Portée
Précision

Hachette viking

Disponibilité : Plantée à côté de l'autel au milieu du site de la Vieille tombe, au nord-est de Beaver Hollow | **Note :** Ne peut pas être personnalisée

Dégâts
Portée
Précision

Hachette de chasseur

Disponibilité : Plantée dans une souche juste au sud de Window Rock | **Note :** Ne peut pas être personnalisée

Dégâts
Portée
Précision

Hachette de chasseur rouillée

Disponibilité : Plantée dans une souche devant une cabane, à mi-chemin entre O'Creagh's Run et Elysian Pool | **Note :** Ne peut pas être personnalisée

Dégâts
Portée
Précision

Couperet

Disponibilité : Tous les recéleurs (après « Cher oncle Tacitus », chapitre 5) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé

Dégâts
Portée
Précision

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
ATTRIBUTS
DÉGRADATION
MUNITIONS
ARMURIERS
AUTRES BOUTIQUES
PERSONNALISATION
FICHES DES ARMES

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES OBJETS

Ce chapitre passe en revue l'intégralité des objets que vous rencontrez dans le jeu, en précisant les paramètres et conditions d'obtention de chacun d'entre eux. Vous y trouverez également un guide dédié à l'artisanat ainsi que la liste complète des inventaires de tous les magasins.

OBJETS CONSOMMABLES

La principale fonction des objets consommables est de régénérer les jauges et les noyaux d'attribut – rendez-vous à la page 166 si vous voulez plus de détails sur les fonctionnalités liées aux attributs.

★ L'action des objets sur les jauges circulaires se mesure en nombres de segments restaurés. Certains objets ont pour effet de « renforcer » l'attribut concerné, ce qui signifie qu'il est porté au niveau 10 pendant une durée limitée, la jauge correspondante comptant alors dix segments.

★ L'action des objets sur les noyaux est exprimée sous la forme d'un pourcentage : par exemple, « 50% » signifie que le noyau concerné est régénéré de moitié, ou « -10 % » que son niveau diminue de 10%. Certains objets confèrent le statut « doré », qui stoppe temporairement le processus de dégradation des noyaux concernés.

Chaque objet apporte également une certaine quantité de calories, dont la consommation a un impact sur le poids du personnage – ce concept est étudié plus en détails à la page 168.

Vous pouvez vous procurer des objets consommables de plusieurs façons différentes :

★ **Terrain :** Vous obtiendrez régulièrement de nouveaux objets « sur le terrain », autrement dit en fouillant les coffres, les meubles ou les corps de vos victimes. Vous avez également l'occasion d'en récupérer dans le camp de la bande par le biais du ravitaillement (voir à ce sujet la page 143).

★ **Artisanat :** Certains objets doivent être fabriqués. Vous trouverez la liste complète des ingrédients nécessaires dans la section dédiée à l'artisanat plus loin dans ce chapitre (voir page 321).

★ **Achat :** La plupart des objets consommables sont disponibles à l'achat. La liste de tous les articles vendus dans les magasins est fournie à partir de la page 324.

★ **Chasse :** Tous les butins de chasse, qui constituent l'essentiel des « ingrédients » et des « matériaux » contenus dans votre sacoche, sont répertoriés dans le chapitre Exploration (voir page 147).

★ **Pêche :** Référez-vous à la section du guide dédiée à la pêche pour connaître les habitats de toutes les espèces de poisson du jeu (voir page 163).

Notez enfin que la plupart des objets liés aux chevaux apportent également des points d'affection, en quantité variable selon le niveau de remplissage des noyaux concernés – rendez-vous à la page 140 si vous voulez en savoir plus sur les fonctionnalités relatives aux liens d'affection.

Santé (segments) | Noyau de santé (%) | Énergie (segments) | Noyau d'énergie (%) | Sang-froid (segments) | Noyau de sang-froid (%)

FORTIFIANTS

Objet	Santé (segments)	Noyau de santé (%)	Énergie (segments)	Noyau d'énergie (%)	Sang-froid (segments)	Noyau de sang-froid (%)	Calories	Disponibilité
Tonique entamé	10	–	–	–	–	–	1	Terrain
Tonique	10 + Renforcé (3h)	–	–	–	–	–	1	Terrain et achat (médecins, magasins, boutique de pêche)
Tonique puissant	10 + Renforcé (6 h)	–	–	–	–	–	1	Artisanat, achat (médecins)
Tonique spécial	10 + Renforcé (9 h)	–	–	–	–	–	1	Artisanat
Remontant entamé	–	10	–	–	–	–	1	Terrain
Remontant	–	10 + Renforcé (3 h)	–	–	–	–	1	Terrain et achat (médecins et magasins)
Remontant puissant	–	10 + Renforcé (6 h)	–	–	–	–	1	Artisanat et achat (médecins)
Remontant spécial	–	10 + Renforcé (9 h)	–	–	–	–	1	Artisanat
Médicament miracle entamé	–	–	10	–	–	–	1	Terrain
Médicament miracle	–	–	10 + Renforcé (3 h)	–	–	–	1	Terrain et achat (médecins, receleurs, magasins)
Médicament miracle puissant	–	–	10 + Renforcé (6 h)	–	–	–	1	Artisanat et achat (médecins et receleurs)
Médicament miracle spécial	–	–	10 + Renforcé (9 h)	–	–	–	1	Artisanat

FORTIFIANTS (SUITE)

Objet	Santé (segments)	Noyau de santé (%)	Énergie (segments)	Noyau d'énergie (%)	Sang-froid (segments)	Noyau de sang-froid (%)	Calories	Disponibilité
Fortifiant miracle entamé	10	10	10	–	–	–	1	Terrain
Fortifiant miracle	10 + Renforcé (2 h)	10 + Renforcé (2 h)	10 + Renforcé (2 h)	–	–	–	1	Terrain et achat (médecins, magasins)
Fortifiant miracle puissant	10 + Renforcé (4 h)	10 + Renforcé (4 h)	10 + Renforcé (4 h)	–	–	–	1	Artisanat et achat (médecins)
Fortifiant miracle spécial	10 + Renforcé (6 h)	10 + Renforcé (6 h)	10 + Renforcé (6 h)	–	–	–	1	Artisanat
Alcool de contrebande	10 + Renforcé (3 h)	–	–	-12%	–	–	3	Terrain et achat (receleurs)
Gomme à la cocaïne entamée	–	10 + Renforcé (3 h)	–	–	-12%	–	1	Terrain
Gomme à mâcher à la cocaïne	–	10 + Renforcé (3 h)	–	–	-12%	–	1	Terrain et achat (médecins, magasins et boutique de pêche)
Tabac à chiquer entamé	–	–	10 + Renforcé (3 h)	–	–	-12%	1	Terrain
Tabac à chiquer	–	–	10 + Renforcé (3 h)	–	–	-12%	1	Terrain et achat (magasins et médecins)
Rhum pirate vieilli*	–	–	–	–	–	–	1	Terrain
Élixir de ginseng*	–	–	–	–	–	–	1	Terrain
Racine de valériane*	–	–	–	–	–	–	1	Terrain

* Le rhum pirate vieilli, l'élixir de ginseng et la racine de valériane octroient des bonus de XP d'attributs (voir page 168)

PROVISIONS

Objet	Santé (segments)	Noyau de santé (%)	Énergie (segments)	Noyau d'énergie (%)	Sang-froid (segments)	Noyau de sang-froid (%)	Calories	Disponibilité
Fraises en conserve	–	–	–	37%	37%	–	3	Terrain et achat (magasins)
Abricots en conserve	–	–	–	12%	37%	–	3	Terrain et achat (magasins)
Pêches en conserve	–	–	–	25%	37%	–	3	Terrain et achat (magasins)
Ananas en conserve	–	–	–	50%	37%	–	3	Terrain et achat (magasins)
Maïs doux en conserve	–	–	–	37%	25%	–	3	Terrain et achat (magasins)
Petits pois en conserve	–	–	–	37%	12%	–	3	Terrain et achat (magasins et receleurs)
Haricots à la tomate	–	–	–	37%	37%	–	3	Terrain et achat (magasins et receleurs)
Haricots rouges en conserve	–	–	–	37%	50%	–	3	Terrain et achat (magasins)
Corned-beef en conserve	–	–	–	50%	–	12%	3	Terrain et achat (magasins)
Saumon en boîte	–	–	–	50%	–	25%	3	Terrain et achat (magasins)

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

PROVISIONS (SUITE)

ASSORTIMENT DE TRIPES SALÉES
–	–	–
25%	–	25%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

CIGARETTES (TOUTES)
–	–	–
–	-12%	12%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 0

Terrain et achat (magasins)

CIGARE
–	–	–
–	-12%	62%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 0

Terrain et achat (magasins)

CAFÉ
–	–	–
–	50%	50%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Artisanat

AMANDES
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Sur les comptoirs des saloons

MORCEAU DE PAIN
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain

ASSORTIMENT DE BISCUITS
–	–	–
25%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

CRACKERS
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins, boutique de pêche)

GALETTES D'AVOINE
–	–	–
25%	–	12%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins et boutique de pêche)

PETIT PAIN
–	–	–
25%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

MORCEAU DE FROMAGE
–	–	–
37%	–	37%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

BONBONS
–	–	–
–	25%	12%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain et achat (magasins et médecins)

BARRE DE CHOCOLAT
–	–	–
–	50%	25%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 5

Terrain et achat (magasins et médecins)

BŒUF SALÉ
–	–	–
25%	–	37%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins, bouchers)

VENAISON SALÉE
–	–	–
37%	–	37%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (bouchers)

GIN ENTAMÉ
–	–	–
–	12%	25%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain

RHUM DE GUARMA ENTAMÉ
–	–	–
–	12%	25%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain

BRANDY DE QUALITÉ ENTAMÉ
–	–	–
–	12%	37%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain

BOURBON DU KENTUCKY ENTAMÉ
–	–	–
-12%	25%	37%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain

GIN
–	–	–
–	25%	50%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

RHUM DE GUARMA
–	–	–
–	37%	50%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

BRANDY DE QUALITÉ
–	–	–
–	25%	62%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

PROVISIONS (SUITE)

BOURBON DU KENTUCKY
–	–	–
-12%	37%	62%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

POMME
–	–	–
12%	25%	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (écuries et magasins)

PÊCHE
–	–	–
12%	25%	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

POIRE
–	–	–
25%	25%	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

BETTERAVE
–	–	–
25%	25%	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (écuries)

CAROTTE
–	–	–
25%	12%	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (écuries et magasins)

CÉLERI
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain et achat (écuries)

MAÏS
–	–	–
25%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 3

Terrain et achat (magasins)

BONBON À LA MENTHE
–	–	–
–	12%	12%
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain et achat (écuries)

MORCEAU DE SUCRE
–	–	–
–	12%	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Terrain et achat (écuries)

BOLET BAI
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse dans diverses régions comme Tall Trees, West Elizabeth et Caliban's Seat

MÛRE
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse en de multiples endroits, comme sur les rives de la Dakota River

CHANTERELLE
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse dans les zones herbeuses et boisées dans la région de Lemoyne et à l'est de New Hanover

AIRELLE OVALE
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse le long de la Kamassa River qui traverse les régions de Lemoyne et New Hanover

COULEMELLE
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse dans les zones boisées de toutes les régions d'Amérique

POULE DES BOIS
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse au pied des arbres dans les zones boisées et les forêts de West Elizabeth et Ambarino

FRAMBOISE
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse dans la plupart des régions d'Amérique

CAROTTE SAUVAGE
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse le long des routes ou dans les champs, dans la plupart des régions

BAIE DE GAULTHÉRIE COUCHÉE
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILITÉ		CALORIES 1

Pousse dans les zones boisées et les forêts du nord d'Ambarino et de New Hanover

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

INGRÉDIENTS

Les butins de chasse, qui constituent l'essentiel des « ingrédients » et des « matériaux » contenus dans votre sacoche, sont répertoriés dans le chapitre Exploration (voir page 147).

SAUGE

–	–	–
–	12%	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse en de nombreux endroits, par exemple le long de la Kamassa River

BARDANE

–	–	–
–	12%	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse à l'ouest de la région de Great Plains, notamment le long des voies ferrées et des rivières

GINSENG

–	–	–
12%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse dans les forêts et les zones humides

THYM SAUVAGE

–	–	–
–	–	12%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse aux abords des rivières, sur des sols sableux et près des rochers

PETITE BAIE

–	–	–
–	–	12%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse sur les contreforts montagneux et le long des ruisseaux de West Elizabeth et au nord-est de New Hanover

TABAC INDIEN

–	–	–
–	–	12%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse dans les régions boisées et les plaines à West Elizabeth, Ambarino, et Lemoyne

JONC COMMUN

–	–	–
12%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse près des ruisseaux et des lacs dans toutes les régions

LAURIER-ROSE

2	–	–
-25%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 0

Pousse près des berges des rivières dans la région de Bayou Nwa

ACHILLÉE VISQUEUSE

–	–	–
12%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse près des berges des rivières à Rio Bravo, dans la région de New Austin

PAVOT DES CHAMPS

–	–	–
–	–	12%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse dans les Great Plains, surtout près des voies ferrées

ASCLÉPIADE

–	–	–
12%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse près des berges des rivières dans la région de Bayou Nwa, et à proximité de Dewberry Creek à Lemoyne

PERCE-NEIGE VIOLET

–	–	–
–	12%	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse au nord d'Ambarino

ORIGAN

–	–	–
–	12%	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse dans les prairies sèches dans la plupart des régions

MENTHE SAUVAGE

–	–	–
12%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse dans les marécages, à proximité des ruisseaux et dans les prairies humides

FLEUR DE VANILLE

–	–	–
12%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse près des berges des rivières dans la région de Bayou Nwa

MILLEFEUILLE

–	–	–
12%	–	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse dans les prairies et les zones boisées de New Hanover et Lemoyne

CAMOMILLE SAUVAGE

–	–	–
–	12%	–

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Pousse aux environs de Cholla Springs

PLATS DES SALOONS

BIÈRE

–	–	–
–	12%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Tous les saloons

WHISKEY

–	–	–
-12%	12%	12%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Tous les saloons

PORRIDGE

–	–	–
50%	50%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Keane à Valentine

RAGOÛT DE BŒUF

–	–	–
50%	50%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon Smithfields à Valentine

PLATS DES SALOONS (SUITE)

SAUTÉ D'AGNEAU

–	–	–
100% + Doré (1 jour)	100%	100%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon Smithfields à Valentine

BISQUE DE HOMARD

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Saint Denis

CÔTE DE BŒUF

–	–	–
100% + Doré (1 jour)	100%	100%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Saint Denis

RAGOÛT DE POISSON

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Van Horn

CŒUR D'AGNEAU

–	–	–
100% + Doré (1 jour)	100%	100%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Van Horn

BLÉ CONCASSÉ ET LAIT

–	–	–
50%	50%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Saloon de Rhodes

POISSON-CHAT GRILLÉ

–	–	–
100% + Doré (1 jour)	100%	100%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Rhodes

CHILI

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Tumbleweed

RÔTI DE BŒUF

–	–	–
100% + Doré (1 jour)	100%	100%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Tumbleweed

TOURTE AUX PÊCHES

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Blackwater

TÉTRAS DES PRAIRIES

–	–	–
100% + Doré (1 jour)	100%	100%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 5

Saloon de Blackwater

PLATS CUISINÉS

GIBIER À PLUMES NATURE

–	–	–
37%	37%	37%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Plat à base de viande de : jaseur, cardinal, geai bleu, condor, cormoran, corneille, aigle, aigrette, buse, héron, plongeon, oriole, hibou, pigeon, caille, corbeau, fou, merle, spatule, mouette, goéland, piranga, bruant, vautour, grue, pic

VIANDE PILANDREUSE NATURE

–	–	–
37%	37%	37%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Plat à base de viande de : tatou, blaireau, chauve-souris, castor, tamia, coyote, renard, rat musqué, opossum, raton laveur, rat, moufette, serpent, écureuil

VIANDE D'ANIMAL À SANG FROID NATURE

–	–	–
37%	37%	37%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Plat à base de viande de : grenouille, monstre de gila, iguane, crapaud, tortue

POISSON MAIGRE NATURE

–	–	–
37%	37%	37%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 1

Plat à base de chair de : crapet arlequin, barbotte jaune, barbue de rivière, lépisosté osseux

GIGOT NATURE

–	–	–
50%	50%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Plat à base de viande de : chèvre, mouflon, mouton

GIGOT À LA MENTHE

–	–	–
75%	50%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Plat à base de viande de : chèvre, mouflon, mouton

GIGOT À L'ORIGAN

–	–	–
50%	75%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Plat à base de viande de : chèvre, mouflon, mouton

GIGOT AU THYM

–	–	–
50%	50%	75%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Plat à base de viande de : chèvre, mouflon, mouton

POISSON FRIABLE NATURE

–	–	–
50%	50%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Plat à base de chair de : brochet d'Amérique, perche, brochet maillé, crapet de roche, maskinongé, esturgeon jaune, brochet, perche noire, achigan à petite bouche

POISSON FRIABLE À LA MENTHE

–	–	–
75%	50%	50%

DISPONIBILITÉ — CALORIES 3

Plat à base de chair de : brochet d'Amérique, perche, brochet maillé, crapet de roche, maskinongé, esturgeon jaune, brochet, perche noire, achigan à petite bouche

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

PLATS CUISINÉS (SUITE)

POISSON FRIABLE À L'ORIGAN	–	–	–		
	50%	75%	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de chair de : brochet d'Amérique, perche, brochet maillé, crapet de roche, maskinongé, esturgeon jaune, brochet, perche noire, achigan à petite bouche					
POISSON FRIABLE AU THYM	–	–	–		
	50%	50%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de chair de : brochet d'Amérique, perche, brochet maillé, crapet de roche, maskinongé, esturgeon jaune, brochet, perche noire, achigan à petite bouche					
VOLAILLE NATURE	–	–	–		
	50%	50%	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de viande de : oie, dinde, coq, poule					
VOLAILLE À LA MENTHE	–	–	–		
	75%	50%	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de viande de : oie, dinde, coq, poule					
VOLAILLE À L'ORIGAN	–	–	–		
	50%	75%	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de viande de : oie, dinde, coq, poule					
VOLAILLE AU THYM	–	–	–		
	50%	50%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de viande de : oie, dinde, coq, poule					
CRUSTACÉ NATURE	–	–	–		
	50%	50%	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de chair de crabe					
CRUSTACÉ À LA MENTHE	–	–	–		
	75%	50%	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de chair de crabe					
CRUSTACÉ À L'ORIGAN	–	–	–		
	50%	75%	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de chair de crabe					
CRUSTACÉ AU THYM	–	–	–		
	50%	50%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Plat à base de chair de crabe					
BŒUF PREMIER CHOIX NATURE	–	–	–		
	75%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : bison, taureau, vache, bœuf					
BŒUF PREMIER CHOIX À LA MENTHE	–	–	–		
	100%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : bison, taureau, vache, bœuf					
BŒUF PREMIER CHOIX À L'ORIGAN	–	–	–		
	75%	100%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : bison, taureau, vache, bœuf					
BŒUF PREMIER CHOIX AU THYM	–	–	–		
	75%	75%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : bison, taureau, vache, bœuf					
VENAISON NATURE	–	–	–		
	75%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : cerf, biche, wapiti, orignal, antilope					
VENAISON À LA MENTHE	–	–	–		
	100%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : cerf, biche, wapiti, orignal, antilope					
VENAISON À L'ORIGAN	–	–	–		
	75%	100%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : cerf, biche, wapiti, orignal, antilope					
VENAISON AU THYM	–	–	–		
	75%	75%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : cerf, biche, wapiti, orignal, antilope					
PORC NATURE	–	–	–		
	75%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : sanglier, pécari, cochon					
PORC À LA MENTHE	–	–	–		
	100%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : sanglier, pécari, cochon					
PORC À L'ORIGAN	–	–	–		
	75%	100%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : sanglier, pécari, cochon					
PORC AU THYM	–	–	–		
	75%	75%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : sanglier, pécari, cochon					
GIBIER NATURE	–	–	–		
	75%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : canard, faisan, lapin					
GIBIER À LA MENTHE	–	–	–		
	100%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : canard, faisan, lapin					

PLATS CUISINÉS (SUITE)

GIBIER À L'ORIGAN	–	–	–		
	75%	100%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : canard, faisan, lapin					
GIBIER AU THYM	–	–	–		
	75%	75%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : canard, faisan, lapin					
POISSON FONDANT NATURE	–	–	–		
	75%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de chair de : saumon rouge, truite arc-en-ciel					
POISSON FONDANT À LA MENTHE	–	–	–		
	100%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de chair de : saumon rouge, truite arc-en-ciel					
POISSON FONDANT À L'ORIGAN	–	–	–		
	75%	100%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de chair de : saumon rouge, truite arc-en-ciel					
POISSON FONDANT AU THYM	–	–	–		
	75%	75%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de chair de : saumon rouge, truite arc-en-ciel					
OISEAU EXOTIQUE NATURE	–	–	–		
	75%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : conure, perroquet, pélican					
OISEAU EXOTIQUE À LA MENTHE	–	–	–		
	100%	75%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : conure, perroquet, pélican					
OISEAU EXOTIQUE À L'ORIGAN	–	–	–		
	75%	100%	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : conure, perroquet, pélican					
OISEAU EXOTIQUE AU THYM	–	–	–		
	75%	75%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Plat à base de viande de : conure, perroquet, pélican					
GROS GIBIER NATURE	–	–	–		
	100%	100%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 10
Plat à base de viande de : alligator, ours, couguar, panthère, loup					
GROS GIBIER À LA MENTHE	–	–	–		
	100% + Doré (1 jour)	100%	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 10
Plat à base de viande de : alligator, ours, couguar, panthère, loup					
GROS GIBIER À L'ORIGAN	–	–	–		
	100%	100% + Doré (1 jour)	100%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 10
Plat à base de viande de : alligator, ours, couguar, panthère, loup					
GROS GIBIER AU THYM	–	–	–		
	100%	100%	100% + Doré (1 jour)	DISPONIBILITÉ	CALORIES 10
Plat à base de viande de : alligator, ours, couguar, panthère, loup					

RAGOÛTS DU CAMP

RAGOÛT DE BASE	–	–	–		
	50%	–	–	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE BASSE QUALITÉ	–	–	–		
	62%	–	–	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE MOYENNE QUALITÉ	–	–	–		
	75%	–	–	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE HAUTE QUALITÉ	–	–	–		
	100% + Doré (1 jour)	–	–	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE GROS GIBIER	–	–	–		
	100% + Doré (1,5 jour)	–	–	DISPONIBILITÉ	CALORIES 10
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DES ŒUFS	–	–	–		
	50%	–	50%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE BASSE QUALITÉ ET DES ŒUFS	–	–	–		
	62%	–	62%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 3
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE MOYENNE QUALITÉ ET DES ŒUFS	–	–	–		
	75%	–	75%	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE HAUTE QUALITÉ ET DES ŒUFS	–	–	–		
	100% + Doré (1 jour)	–	100% + Doré (1,5 jour)	DISPONIBILITÉ	CALORIES 5
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					
RAGOÛT AVEC DE LA VIANDE DE GROS GIBIER ET DES ŒUFS	–	–	–		
	100% + Doré (1,5 jour)	–	100% + Doré (1,5 jour)	DISPONIBILITÉ	CALORIES 10
Marmite de Pearson dans le camp de la bande					

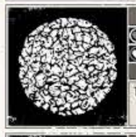
PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

PROVISIONS POUR CHEVAL

REPAS POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
100% + Doré (1 jour)	100% + Doré (1 jour)	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Artisanat		CALORIES	
		5	

CAROTTE SAUVAGE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
62%	62%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Pousse dans la plupart des régions, souvent le long des routes ou dans les champs		CALORIES	
		3	

CAROTTE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
62%	62%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (écuries et magasins)		CALORIES	
		3	



GALETTES D'AVOINE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
62%	62%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (magasins et boutique de pêche)		CALORIES	
		5	

FOIN		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
62%	62%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (écuries)		CALORIES	
		3	

BETTERAVE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
62%	62%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (écuries)		CALORIES	
		5	

CÉLERI		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	5
12%	25%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (écuries)		CALORIES	
		1	

MAÏS		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
50%	50%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (magasins)		CALORIES	
		5	

POMME		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
25%	25%	Noyau : 76-85%	15
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	15
Terrain et achat (écuries et magasins)		CALORIES	
		3	

PÊCHE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
25%	25%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (magasins)		CALORIES	
		3	

POIRE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	15
25%	25%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Terrain et achat (magasins)		CALORIES	
		3	

ORIGAN		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	5
25%	12%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Pousse dans les prairies sèches		CALORIES	
		1	

BARDANE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	5
25%	12%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Pousse à l'ouest de la région des Great Plains, surtout aux abords des voies ferrées et des rivières		CALORIES	
		3	

GINSENG		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-75%	5
12%	25%	Noyau : 76-85%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 86-100%	1
Pousse dans les forêts et les zones humides		CALORIES	
		1	

COULEMELLE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse dans les zones boisées dans toutes les régions		CALORIES	
		1	

BOLET BAI		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse dans de nombreuses régions comme Tall Trees, West Elizabeth, et Caliban's Seat		CALORIES	
		1	

CHANTERELLE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse dans les zones herbeuses et boisées dans la région de Lemoyne et à l'est de New Hanover		CALORIES	
		1	

THYM SAUVAGE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse aux abords des rivières, sur des sols sableux et près des rochers		CALORIES	
		1	

MENTHE SAUVAGE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse dans les marécages, à proximité des ruisseaux et dans les prairies humides		CALORIES	
		1	

POULE DES BOIS		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse au pied des arbres dans les zones boisées et les forêts de West Elizabeth et Ambarino		CALORIES	
		1	

MÛRE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse en de multiples endroits, comme sur les rives de la Dakota River		CALORIES	
		1	

FRAMBOISE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse dans la plupart des régions d'Amérique		CALORIES	
		1	

BAIE DE GAULTHÉRIE COUCHÉE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
25%	–	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse dans les zones boisées et les forêts du nord d'Ambarino et de New Hanover		CALORIES	
		1	

PROVISIONS POUR CHEVAL (SUITE)

PETITE BAIE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
–	25%	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse sur les contreforts montagneux et le long des ruisseaux de West Elizabeth et au nord-est de New Hanover		CALORIES	
		1	

SAUGE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
–	25%	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse en de nombreux endroits, par exemple le long de la Kamassa River		CALORIES	
		1	

CAMOMILLE SAUVAGE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
–	25%	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse aux environs de Cholla Springs		CALORIES	
		1	

MORCEAU DE SUCRE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
–	25%	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Terrain et achat (écuries)		CALORIES	
		3	

BONBON À LA MENTHE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
–	12%	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	5
Terrain et achat (écuries)		CALORIES	
		1	

JONC COMMUN		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
–	12%	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	1
Pousse près des ruisseaux et des lacs dans toutes les régions		CALORIES	
		1	

ACHILLÉE VISQUEUSE		XP D'AFFECTION	
–	–	Noyau : 0-50%	5
–	12%	Noyau : 51-75%	5
DISPONIBILITÉ		Noyau : 76-100%	5
Pousse près des berges des rivières à Rio Bravo, dans la région de New Austin		CALORIES	
		1	

FORTIFIANTS POUR CHEVAUX

RÉANIMATEUR POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
5	–	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Terrain et achat (écuries, magasins, médecins et boutique de pêche)			

RÉANIMATEUR SPÉCIAL POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
10	–	0	
100% + Doré (1 jour)	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Artisanat			

REMÈDE POUR CHEVAL ENTAMÉ		XP D'AFFECTION	
10	–	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Terrain			

REMÈDE POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
10 + Renforcé (2 h)	–	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Terrain et achat (écuries, magasins, médecins et boutique de pêche)			

REMÈDE PUISSANT POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
10 + Renforcé (4 h)	–	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Terrain et achat (écuries, magasins, médecins et boutique de pêche)			

REMÈDE SPÉCIAL POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
10 + Renforcé (10 h)	–	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Artisanat			

STIMULANT ENTAMÉ POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	10	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Terrain			

STIMULANT POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	10 + Renforcé (2 h)	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Terrain et achat (écuries, magasins, médecins et boutique de pêche)			

STIMULANT PUISSANT POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	10 + Renforcé (4 h)	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Terrain et achat (magasins, écuries, médecins et boutique de pêche)			

STIMULANT SPÉCIAL POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	10 + Renforcé (10 h)	0	
–	–	CALORIES	
DISPONIBILITÉ		1	
Artisanat			

PANSAGE DES CHEVAUX

BROSSE POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	–	Saleté : 0-9	1
–	–	Saleté : 10-100	15
DISPONIBILITÉ	CALORIES	0	
Reçu lors de la mission « Une blessure d'amour-propre » (chapitre 2)			

POMMADE POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	–	Saleté : 0-9	0
50%	100% + Doré (1 jour)	Saleté : 10-100	0
DISPONIBILITÉ	CALORIES	0	
Artisanat			

ENSEMBLE DE SOINS POUR CHEVAL		XP D'AFFECTION	
–	–	Saleté : 0-9	0
100% + Doré (1 jour)	100% + Doré (1 jour)	Saleté : 10-100	0
DISPONIBILITÉ	CALORIES	10	
Achat (écuries)			

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

NÉCESSAIRE & OUTILS

Les objets qui entrent dans ces deux catégories ont tous une fonction bien déterminée. Certains, comme les jumelles, vous seront régulièrement utiles sur le terrain, tandis que d'autres sont requis uniquement dans le cadre de certaines missions.

Les accessoires suivants méritent une attention particulière :

★ Vous pouvez vous faire fabriquer des **sacoches améliorées** par Pearson dans le camp (voir page 144), ou les acheter chez les recéleurs une fois que vous avez atteint l'épilogue du jeu (voir page 327). Elles bénéficient d'une plus grande capacité, ce qui représente un atout appréciable lorsque vous partez en excursion à la recherche de nouvelles ressources.

★ Les **talismans** et les **amulettes** octroient des bonus permanents ; ils font effet en permanence, sans que vous n'ayez besoin de vous en équiper. Notez que vous pouvez montrer ou cacher vos talismans depuis le menu de la Garde-robe.

DISPONIBILITÉ DU NÉCESSAIRE ET DES OUTILS

ICONE	NOM	NOTES	DISPONIBILITÉ
	Appât à herbivores puissant	Attire les herbivores de qualité exceptionnelle	Artisanat
	Appât à herbivores	Attire les herbivores de qualité convenable	Terrain, artisanat et achat (magasin, recéleurs, boutique de pêche)
	Appât à prédateurs puissant	Attire les prédateurs de qualité exceptionnelle	Artisanat
	Appât à prédateurs	Attire les prédateurs de qualité convenable	Sur le terrain, artisanat et achat (magasins, recéleurs, trappeur, boutique de pêche)
	Bandana	Permet de dissimuler votre identité lorsque vous commettez des crimes	S'obtient à l'issue de la mission « Les hors-la-loi venus de l'Ouest »
	Bracelet de Penelope	Le bracelet de Penelope	S'obtient à l'issue de la mission « Un amour sincère – V »
	Broche de Mary	Une broche décorée	S'obtient lors de la mission « Paternité et autres rêves – II »
	Cadeau de Beau	Un présent à remettre à Penelope	S'obtient lors de la mission « Un amour sincère – II »
	Compas de marine	Un objet demandé par Pearson	Dans le hangar à bateaux du manoir Braithwaite
	Crucifix de sœur Calderón	Un objet qui appartient à sœur Calderón	S'obtient lors de la mission « Tous frères et sœurs »
	Dé à coudre*	Un objet demandé par Jack	À récupérer en fouillant des individus au hasard une fois que Jack vous a demandé l'objet
	Fortifiant pour barbe et cheveux	Double la vitesse de croissance de la barbe et des cheveux	Sur le terrain et dans les magasins généraux
	Garde-robe	Permet d'accéder à votre garde-robe	En votre possession dès le départ
	Harmonica*	Un objet demandé par Sadie	Dans un placard de la cabane de la Porcherie de Granger (à l'est de la gare de Flatneck)
	Jumelles	Vous permet d'observer à distance et d'étudier vos cibles	S'obtient à l'issue de la mission « Les hors-la-loi venus de l'Ouest »
	Lotion masque odeurs	Réduit la probabilité d'être détecté par les animaux	Terrain, artisanat, achat (magasins, recéleurs, boutique de pêche)
	Masque odeurs entamé	Réduit la probabilité d'être repéré par les animaux	Sur le terrain

ICONE	NOM	NOTES	DISPONIBILITÉ
	Miroir de poche*	Un objet demandé par Molly	Sur une table de nuit dans la cabane de Martha's Swain située à l'est de Three Sisters
	Montre ancienne	Peut être revendue à un recéleur	À récupérer dans la maison de M. Wróbel dans le cadre d'une mission de recouvrement de dettes
	Montre gousset ancienne	Une montre cassée	À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »
	Montre gousset en argent	Peut être revendue à un recéleur	Sur le terrain (par exemple dans la cabane de Vetter's Echo)
	Montre gousset en or	Peut être revendue à un recéleur	S'obtient sur le terrain (par exemple en fouillant l'armurier de Saint Denis)
	Montre gousset en platine	Peut être revendue à un recéleur	Sur le terrain (par exemple, sur le bureau d'Evelyn Miller lors de la mission « L'Enfer américain – V », ou dans un coffre à l'intérieur de Fairwale Shanty)
	Montre gousset Reutlinger	Peut être revendue à un recéleur	À voler dans le coffre lors de la mission « Une longue nuit de débauche »
	Montre gousset	Indique l'heure	Dans les magasins généraux
	Outils de fabrication	Outils requis pour l'artisanat	Donné par Hosea lors de la mission « Vers l'est »
	Paratonnerre	Une tige métallique qui conduit l'électricité	S'obtient lors de la mission « Un jeune inventeur plein d'avenir – II »
	Passe-partout	Permet de crocheter les verrous	Reçu lors de la mission « Des amis interlopes » ; chez les recéleurs
	Pipe*	Un objet demandé par Dutch	Sur un bureau dans la cabane de Vetter's Echo, située à l'ouest de la gare de Wallace, près de la bordure ouest de la carte du monde
	Pointe de flèche ancienne	Un objet spécial qui divise par deux la dépense d'énergie quand vous bandez votre arc	Une fois que vous avez examiné les 20 attrape-rêves, rendez-vous dans la grotte cachée derrière la cascade d'Elysian Pool pour récupérer cet objet (voir page 212)
	Pommade pour cheveux	Appliquez-la sur les cheveux pour les plaquer en arrière	Sur le terrain et dans les magasins généraux
	Preuve de pollution	Élément prouvant que la crique est polluée	À récupérer dans une mine désaffectée lors de la mission « La sagesse des anciens – V »
	Stylo à plume*	Un objet demandé par Mary-Beth	Dans un tiroir de la cabane d'Osman Grove située à l'est d'Emerald Ranch

* Uniquement disponible à partir du moment où l'objet vous a été effectivement demandé par le compagnon en question

SACOCHES AMÉLIORÉES

ICONE	NOM	INGRÉDIENTS REQUIS*
	Sacoche pour fortifiants	Peau de biche (parfait état), Peau de cerf (parfait état), Fourrure de wapiti (parfait état)
	Sacoche pour ingrédients	Peau de biche (parfait état), Fourrure de blaireau (parfait état), Peau d'écureuil (parfait état)
	Sacoche pour nécessaires	Peau de biche (parfait état), Fourrure de wapiti (parfait état), Peau de panthère (parfait état)
	Sacoche pour provisions	Peau de biche (parfait état), Fourrure de bison (parfait état), Peau de raton laveur (parfait état)
	Sacoche pour matériaux	Peau de biche (parfait état), Peau de sanglier (parfait état), Peau d'iguane (parfait état)
	Sacoche pour objets de valeur	Peau de biche (parfait état), Fourrure de castor (parfait état), Peau de lapin (parfait état)
	Sacoche de légende de l'Est	Peau de biche (parfait état), Peau de couguar (parfait état), Fourrure de loup (parfait état)

* Notez que vous devez remplir d'autres conditions pour que Pearson puisse vous fabriquer les sacoches (voir à ce sujet la page 144). Une fois que vous avez atteint l'épilogue 1, vous pouvez directement les acheter aux recéleurs sans avoir à leur fournir d'ingrédients.

AMULETTES

ICONE	NOM	EFFET	DISPONIBILITÉ
	Amulette Dent de castor	Ralentit de 10% la détérioration des armes	Fabriqué chez les recéleurs (dent de castor légendaire)
	Amulette Corne de Tatanka	Réduit de 10% les dégâts subis au corps à corps	Fabriqué chez les recéleurs (corne du bison légendaire Tatanka)
	Amulette Bois de cerf	Les parties d'animaux obtenues lors du dépeçage sont de meilleure qualité	Fabriqué chez les recéleurs (bois de cerf légendaire)
	Amulette Dent de couguar	Augmente de 10% les quantités de XP gagnés pour l'énergie	Fabriqué chez les recéleurs (dent de couguar légendaire)
	Amulette Dent de coyote	Augmente de 10% les quantités de XP gagnés pour le sang-froid	Fabriqué chez les recéleurs (dent de coyote légendaire)
	Amulette Bois de wapiti	Augmente de 10% l'argent gagné par le biais de la fouille	Fabriqué chez les recéleurs (bois de wapiti légendaire)
	Amulette Griffe de renard	Augmente la durée d'utilisation de l'œil de lynx de cinq secondes	Fabriqué chez les recéleurs (griffe de renard légendaire)
	Amulette Patte de lion	Augmente de 10% les quantités de XP gagnés pour l'énergie	Fabriqué chez les recéleurs (patte de lion)
	Amulette Bois d'orignal	Augmente de 10% les quantités de XP gagnés pour la santé	Fabriqué chez les recéleurs (bois d'orignal légendaire)
	Amulette Œil de panthère	Réduit de 10 % la vitesse à laquelle la jauge de Sang-froid se vide pendant trois secondes	Fabriqué chez les recéleurs (œil de panthère légendaire)
	Amulette Bois d'antilope	Empêche les cadavres d'animaux de pourrir sur votre cheval	Fabriqué chez les recéleurs (bois d'antilope légendaire)
	Amulette Corne de mouflon	Double la quantité de thym sauvage, d'origan et de menthe sauvage obtenue quand vous ramassez ces plantes	Fabriqué chez les recéleurs (corne de mouflon légendaire)
	Amulette Cœur de loup	Double votre résistance à l'alcool	Fabriqué chez les recéleurs (cœur de loup légendaire)
	Amulette Plume de hibou	Réduit de 15% la vitesse de dégradation des noyaux de santé, d'énergie et de sang-froid	Récompense si vous terminez la mission « Petit guide de l'archéologue en herbe » sans tuer un seul garde
	Amulette Écaille d'iguane	Réduit de 10% les dégâts subis à cheval	Réservé aux détenteurs de l'édition spéciale/ultime du jeu

TALISMANS

ICONE	NOM	EFFET	DISPONIBILITÉ
	Talisman Dent d'alligator	Réduit de 10% la vitesse à laquelle se vide le noyau de sang-froid	Fabriqué chez les recéleurs : • Menottes de la guerre de Sécession • Bracelet articulé en or • Dent d'alligator légendaire
	Talisman Griffe d'ours	Réduit de 10% la vitesse à laquelle se vide le noyau de santé	Fabriqué chez les recéleurs : • Bracelet chaîne en argent • Morceau de quartz • Griffe d'ours légendaire
	Talisman Défense de sanglier	Réduit de 10% la vitesse à laquelle se vident les noyaux de santé et d'énergie de votre cheval	Fabriqué chez les recéleurs : • Bois pétrifié cobalt • Boucle d'oreille en or • Défense de sanglier légendaire
	Talisman Corne de bison	Réduit de 10% la vitesse à laquelle se vide votre noyau d'énergie	Fabriqué chez les recéleurs : • Morceau de coquille d'ormeau • Boucle d'oreille en argent • Corne de bison légendaire
	Talisman Serre de corbeau	Ralentit de 20% le processus de détérioration des armes	Fabriqué chez les recéleurs : • Vieille boussole en cuivre
	Talisman Serre d'aigle	Augmente la durée d'utilisation de l'Œil de lynx de cinq secondes	Réservé aux possesseurs de l'édition spéciale/ultime du jeu

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

MATÉRIAUX SPÉCIAUX POUR L'ARTISANAT

Un certain nombre de matériaux uniques vous sont réclamés par les recéleurs pour fabriquer certains talismans et amulettes. Le tableau suivant révèle les conditions d'obtention de chacun de ces objets.

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

ICONE	NOM	INGRÉDIENT POUR...	OBTENTION
	Menottes de la guerre de Sécession	Talisman Dent d'alligator	Envoyez par la poste une série complète de cartes de paquets de cigarettes dans le cadre de la mission « Cigarettes et autres passe-temps » (page 199)
	Patte de lion	Amulette Patte de lion	Vous pouvez obtenir ce trophée de chasse dans le cadre de la mission « C'est un Anglais, évidemment » (page 187)
	Morceau de quartz	Talisman Griffe d'ours	Envoyez par la poste les coordonnées d'un os de dinosaure dans le cadre de la mission « La force des convictions » (page 208)
	Bois pétrifié cobalt	Talisman Défense de sanglier	Dans un coffre caché sous une avancée rocheuse au nord-ouest de Lake Isabella (page 216)
	Morceau de coquille d'ormeau	Talisman Corne de bison	Dans une vieille maison située à quelques pas au nord du bureau du shérif de Rhodes (page 340)
	Vieille boussole en cuivre	Talisman Serre de corbeau	Dans la cabane de Francis Sinclair une fois que vous lui avez envoyé les coordonnées des 10 sculptures rocheuses (page 210)

ÉQUIPEMENT

En vous rendant chez les armuriers ou en remplissant certains défis, vous avez la possibilité de vous procurer des accessoires « améliorés » ou « renforcés » qui remplacent votre équipement de base et octroient les bonus suivants :

Cartouchière : Augmente la quantité maximale de munitions pour armes longues que vous pouvez porter (+50% pour la version améliorée ; +100% pour les modèles renforcés).

Ceinture holster : Augmente la quantité maximale de munitions pour armes de poing que vous pouvez porter (+50% pour la version améliorée ; +100% pour les modèles renforcés).

Holster: Diminue de 20% la vitesse de détérioration des armes (pour les versions améliorée et renforcées).

Holster (main faible) : Diminue de 10% la vitesse de détérioration des armes (uniquement pour les modèles renforcés).

DISPONIBILITÉ DE L'ÉQUIPEMENT

NOM	PRIX	DISPONIBILITÉ
ÉQUIPEMENT AMÉLIORÉ (ARMURIERS)		
Cartouchière améliorée	69,50$	-
Ceinture holster améliorée	58,00$	-
Holster amélioré	45,50$	-
ÉQUIPEMENT RENFORCÉ (TRAPPEUR)		
Cartouchière d'explorateur	34,75$	Défi d'explorateur, rang 3
Cartouchière de parieur	21,00$	Défi de parieur, rang 3
Cartouchière d'herboriste	30,25$	Défi d'herboriste, rang 10
Cartouchière de grand chasseur	24,50$	Défi de grand chasseur, rang 3
Cartouchière de cavalier	17,75$	Défi de cavalier, rang 7
Cartouchière de brigand	21,75$	Défi de brigand, rang 1
Cartouchière de fin tireur	20,00$	Défi de fin tireur, rang 1
Cartouchière d'expert en survie	27,25$	Défi d'expert en survie, rang 7
Cartouchière d'expert en armement	17,00$	Défi d'expert en armement, rang 10
Ceinture holster d'explorateur	31,25$	Défi d'explorateur, rang 7
Ceinture holster de parieur	18,75$	Défi de parieur, rang 7
Ceinture holster d'herboriste	27,25$	Défi d'herboriste, rang 3
Ceinture holster de grand chasseur	22,00$	Défi de grand chasseur, rang 7
Ceinture holster de cavalier	16,00$	Défi de cavalier, rang 1
Ceinture holster de brigand	19,50$	Défi de brigand, rang 10
Ceinture holster de fin tireur	18,00$	Défi de fin tireur, rang 10
Ceinture holster d'expert en survie	24,50$	Défi d'expert en survie, rang 1
Ceinture holster d'expert en armement	15,25$	Défi d'expert en armement, rang 3
Holster d'explorateur	25,25$	Défi d'explorateur, rang 1
Holster de parieur	15,25$	Défi de parieur, rang 1
Holster d'herboriste	22,00$	Défi d'herboriste, rang 7
Holster de grand chasseur	18,00$	Défi de grand chasseur, rang 10
Holster de cavalier	13,00$	Défi de cavalier, rang 3
Holster de brigand	16,00$	Défi de brigand, rang 3
Holster de fin tireur	14,75$	Défi de fin tireur, rang 3
Holster d'expert en survie	19,75$	Défi d'expert en survie, rang 10
Holster d'expert en armement	12,25$	Défi d'expert en armement, rang 1
Holster d'explorateur (main faible)	25,25$	Défi d'explorateur, rang 10
Holster de parieur (main faible)	15,25$	Défi de parieur, rang 10
Holster d'herboriste (main faible)	22,00$	Défi d'herboriste, rang 1
Holster de grand chasseur (main faible)	18,00$	Défi de grand chasseur, rang 1
Holster de cavalier (main faible)	13,00$	Défi de cavalier, rang 10
Holster de brigand (main faible)	16,00$	Défi de brigand, rang 7
Holster de fin tireur (main faible)	14,75$	Défi de fin tireur, rang 7
Holster d'expert en survie (main faible)	19,75$	Défi d'expert en survie, rang 3
Holster expert en armement (main faible)	12,25$	Défi d'expert en armement, rang 7

OBJETS DE VALEUR

Certains objets de valeur sont requis pour la fabrication d'accessoires, ou dans le cadre de rencontres fortuites. Les autres sont faits pour être vendus en magasin, et constituent à ce titre une source appréciable de revenus.

LISTE DES OBJETS DE VALEUR

ICONE	NOM	DISPONIBILITÉ
	Alliance en or	Sur le terrain (par exemple sur le mouton noir au nord de Heartlands Overflow, ou dans la cabane la plus au sud de Lakay)
	Alliance	Peut s'obtenir dans le cadre des rencontres fortuites « Couple fortuné » et « Procession de torches »
	Ammolite	Dans les Grizzlies orientales, dans un nid d'oiseau qui se trouve sur un petit rebord près de la ligne de crête
	Anneau en platine	Sur le terrain (par exemple dans un coffre à l'intérieur de Fairwale Shanty, ou dans le tiroir sous la fleur noire à Scratching Post)
	Anneau indien	Peut s'obtenir dans le cadre de la rencontre fortuite « Camp d'ivrogne »
	Bague de Mary	Reçu avec la lettre de Mary à l'issue de la mission « Adieu, fidèle ami » ; ne peut pas être vendu
	Barre d'or	Sur le terrain
	Boîte à bijoux	Sur le terrain, par le biais de la fouille
	Boucle à pince en argent	Sur le terrain
	Boucle d'oreille en argent	Sur le terrain
	Boucle d'oreille en or	Dans la table de nuit de Watson's Cabin lors d'une mission de cambriolage
	Boucle d'oreille en platine	Sur le terrain
	Boucle en métal doré	Sur le terrain
	Boucle gravée en platine	Sur le terrain
	Bouclier doré	À récupérer dans le manoir Braithwaite lors de la mission « Querelles d'hier et d'aujourd'hui » (sur la cheminée au rez-de-chaussée)
	Bracelet articulé en or	Sur le terrain, par le biais de la fouille
	Bracelet chaîne en argent	Sur le terrain
	Bracelet ressort en platine	Sur le terrain
	Broche de Catherine	À récupérer sur la dépouille de Catherine dans les ruines du manoir Braithwaite à l'issue de la mission « Querelles d'hier et d'aujourd'hui »
	Broche en diamant	S'obtient dans le cadre de la mission de recouvrement de dettes consacrée à Gwyn Hughes
	Chevalière en argent	Sur le terrain
	Collier à chaîne en platine	Sur le terrain

ICONE	NOM	DISPONIBILITÉ
	Collier ancien	Sur le terrain (par exemple dans le tiroir sous la fleur noire à Scratching Post)
	Collier avec pendentif en or	Sur le terrain
	Collier de perles	Sur le terrain, par le biais de la fouille
	Collier	Peut s'obtenir dans le cadre de la rencontre fortuite « Procession de torches »
	Dent en argent	Peut s'obtenir dans le cadre de la rencontre fortuite « Une voix dans la nuit »
	Dent en or	Sur le terrain
	Écureuil empaillé	Donné par Mlle Hobbs à l'issue de la mission « Un monde meilleur et un nouvel ami »
	Émeraude	S'obtient à l'issue de la mission « C'est un Anglais, évidemment – V »
	Fluorite	Dans les Grizzlies orientales, dans un nid d'oiseau qui se trouve sur un petit rebord près de la ligne de crête
	Gros sac de bijoux	Sur le terrain (par exemple à l'étage de la grange lors du cambriolage de « Chez Porter »)
	Insigne d'adjoint	S'obtient lors de la mission « Distillation à l'américaine »
	Lingot d'or	Sur le terrain ; reçu à l'issue de la mission « Une générosité inattendue »
	Médaillon en argent	S'obtient aux dépens de J. John Weathers lors d'une mission de recouvrement de dettes
	Objet décoratif avec roche	Envoyez par la poste les coordonnées de cinq sculptures rocheuses dans le cadre de la mission « Petit guide du géologue amateur »
	Peau du couguar blanc	Dépecer le couguar lors de la mission de recouvrement de dettes de Winton Holmes
	Pépite d'or	Sur le terrain (par exemple dans la cabane de Dodd's Bluff, ou dans l'une des bouteilles de whiskey suspendues à l'arbre à l'ouest de Dewberry Creek)
	Petit sac de bijoux	Sur le terrain
	Pistolet cassé	À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »
	Réplique de crâne	Envoyez par la poste les coordonnées de 15 os de dinosaures dans le cadre de la mission « La force des convictions »
	Statuette de fertilité pour femmes	Dans un coffre situé sous la chaise sur le porche de Roadside Brothel
	Statuette de fertilité	Dans la cheminée de The Old Bacchus Place, juste au sud de Thieves Landing
	Stylo-plume	S'obtient en sauvant Jimmy Brooks à la fin de la mission « La bonne société, façon Valentine »

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

DOCUMENTS

Lettres, articles de presse, affiches, posters, recettes, schémas… vous avez l'occasion de mettre la main sur des centaines de documents divers et variés au cours de l'aventure.

ACTE DE MARIAGE : Dans le coffre, à l'intérieur d'un chariot accidenté au pied de la falaise de Monto's Rest, au nord-est de Strawberry

ANIMAUX À CHASSER 1-5 : Ces avis sont affichés tour à tour dans les gares ou les bureaux de poste de certaines villes à mesure que vous remplissez les requêtes de chasse de Mlle Hobbs

AVIS DE RECHERCHE : Affichés sur les panneaux dans les gares et les bureaux de police en amont des missions de chasse à la prime correspondantes

AVIS DE RECHERCHE - BENEDICT ALLBRIGHT : S'obtient lors de la mission « Un authentique médicament miracle »

AVIS DE RECHERCHE - M. BLACK & M. WHITE : S'obtient lors de la mission « Ces liens qui nous unissent – II"

AVIS DE RECHERCHE - WILSON J. MCDANIELS : S'obtient lors de la mission « Les bienfaits du savoir – V »

AVIS DE RECHERCHE D'UNE PERSONNE DISPARUE : À l'extérieur du saloon de Van Horn et mentionné dans une conversation de camp

AVIS DE RECHERCHE POUR DUTCH : À récupérer dans le camp de Micah à l'issue de la mission « Scène bucolique en Amérique »

BLACKWATER LEDGER NO. 62-75 : À acheter à un vendeur de journaux à Blackwater ou Strawberry

BROCHURE DES SUFFRAGETTES : Donné par Dorothea Wicklow, un personnage spécial rencontré à Saint Denis

CARNET : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »

CARNET : Disponible dès le départ

CARNET DE MARY-BETH : Dans le camp de la bande

CARTE AU TRÉSOR À GROS ENJEUX 1-3 : S'obtient dans le cadre de la chasse au trésor à gros enjeux

CARTE AU TRÉSOR DE CHICK : S'obtient lors de la mission de recouvrement de dettes consacrée à Chick Matthews

CARTE AU TRÉSOR DÉCHIRÉE 1-2 : Dans la cabane de la femme ermite près de la source de Little Creek River, et dans la cabane de l'ermite de Manito Glade au nord d'Annesburg (dans un tiroir dans les deux cas)

CARTE D'ARROYO : À récupérer sur la dépouille d'un homme de main d'Arroyo au début de la mission de chasse à la prime qui lui est consacrée

CARTE DE LA BANDE DE JACK HALL 1-3 : S'obtient lors de la chasse au trésor de la bande de Jack Hall

CARTE DE VISITE D'ALGERNON : Reçu au début de la mission « Duchesses et autres animaux »

CARTE DE VISITE DE FRANCIS : Reçu au début de la mission « Petit guide du géologue amateur »

CARTE DE VISITE DE JEREMY : Reçu au début de la mission « Pêcheur de poissons »

CARTE DE VISITE DE PHINEAS : Reçu au début de la mission « Cigarettes et autres passe-temps »

CARTE DES ANIMAUX LÉGENDAIRES : Reçu lors de la mission « Une blessure d'amour-propre »

CARTE DES POISSONS LÉGENDAIRES : S'obtient lors de la mission « Pêcheur de poissons »

CARTE DU TRÉSOR DES MORTS 1 : S'obtient lors de la chasse au trésor des morts

CARTE RECONSTITUÉE : S'obtient en associant les deux cartes au trésor déchirées

CARTE RECONSTITUÉE : S'obtient en explorant les trois « Scènes de crime » dans le cadre de rencontres fortuites

COMPTE-RENDU : S'obtient en détroussant un militant encapuchonné dans le cadre d'une des trois rencontres fortuites qui les mettent en scène

COMPTE-RENDU D'EXPÉRIENCE 1-4 : Dans la cabane située à l'ouest de Van Horn, près de la voie ferrée

COUPURE DE JOURNAL DE LA TOMBE : Posé sur la table dans la cabane de Planters Baun, à quelques pas de la tombe profanée

COUPURE DU JOURNAL NEW ENGLAND EXAMINER : Dans le camp de la bande

CROQUIS DE CHARLES CHÂTENAY : Donné par Charles Châtenay lors de la mission « A la façon de l'artiste – I »

DAGUERRÉOTYPE DE FAMILLE : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »

DEMANDE DE RANÇON DES REJETONS DE MURFREE : S'obtient en fouillant la dépouille d'une victime des Murfree

DESSIN D'ENFANT : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »

DESSIN D'ENFANT : S'obtient en détroussant l'armurier de Rhodes

DESSIN DE JACK : Reçu après avoir donné à Jack l'objet qu'il demande (un dé à coudre) lors du chapitre 2

DEUXIÈME INVITATION DU MAIRE LEMIEUX : Reçu à l'issue de la mission « Petit guide d'idéalisme et de pragmatisme – I »

DEUXIÈME LETTRE DE MARY : Reçu lors du chapitre 4

DEVENEZ RICHE RAPIDEMENT : À acheter à Timothy Donahue, un personnage spécial rencontré à Saint Denis

ENCYCLOPÉDIE ZOOLOGIQUE : Dans le camp de la bande

ÉNIGME DU TRÉSOR DES MORTS : S'obtient lors de la chasse au trésor des morts

ESPOIRS POUR LE FUTUR : Donné par Dr. MacIntosh, un personnage spécial rencontré à Annesburg

FERME, CHAMPS ET FAUCONNERIE : S'obtient lors de la mission « Petit guide d'idéalisme et de pragmatisme – III »

HÉROS DU FAR WEST, NUMÉRO 132 : Sur une table de nuit dans la maison du ranch Downes

HISTOIRES VRAIES DE FRANK HECK, NUMÉRO 102 : Sur une table de nuit dans la cabane de Lake Don Julio

INDICE DU TUEUR, MORCEAU 1-3 : À récupérer sur les trois « Scènes de crime » dans le cadre de rencontres fortuites

INFOS SUR LA DILIGENCE 1 À 6 : Ces notes vous sont fournies par les deux employés de poste qui vous servent d'indicateurs pour les missions d'attaque de diligence

INVITATION DE FRANCIS SINCLAIR : Reçu après avoir envoyé par la poste les coordonnées des 10 sculptures rocheuses

INVITATION DE JEREMY GILL : Reçu après avoir envoyé par la poste les 13 poissons légendaires

INVITATION DE MLLE HOBBS : Reçu à l'issue de la mission « Un monde meilleur et un nouvel ami »

INVITATION DU MAIRE LEMIEUX : Reçu à l'issue de la mission « Une cage dorée »

JOURNAL D'UN SAUVAGEON : Participez à trois rencontres fortuites mettant en scène l'Homme sauvage et suivez-le

L'AFFAIRE DE L'ALLEMAND SOURNOIS : Dans le camp de la bande

L'AFFAIRE DE LA MÉGÈRE DANS LA BRUME : Sur une table basse dans une maison au nord-ouest de Saint Denis

L'AMÉRIQUE : S'obtient lors de la mission « L'enfer américain – V »

L'ENFER AMÉRICAIN : Dans le camp de la bande

L'EXISTENCE ET LE NÉANT : Dans le camp de la bande

LA DAME DU MANOIR : Donné par Mary-Beth lors de l'épilogue

LE CHÂTEAU AU MILIEU DE LA LAVANDE : Dans le camp de la bande

LE CHÂTEAU QUI SURPLOMBE LA LANDE : Dans le camp de la bande

LE CHÂTEAU QUI SURPLOMBE LA VALLÉE : Dans le camp de la bande

LETTRE À ANTHONY DE SON PÈRE : S'obtient en détroussant un touriste de sexe masculin dans ou aux alentours du pavillon de villégiature de Strawberry

LETTRE À EDMUND DE SA MÈRE : À récupérer au sous-sol de Lucky's Cabin lors de la mission « Les rêves américains »

LETTRE À GLEN ET EDDIE DE LEUR MAMAN : Dans un tiroir dans la cabane de Clawson's Rest

LETTRE À JACOB DE SON PÈRE : S'obtient en détroussant les citoyens âgés de sexe masculin à Blackwater

LETTRE À MAMAN : S'obtient en détroussant les vendeurs de journaux

LETTRE À MAMAN : S'obtient en détroussant un citoyen d'Armadillo

LETTRE À MANDY : S'obtient en détroussant les citoyens de sexe masculin de Blackwater

LETTRE À MARTIN DE SON PÈRE : S'obtient en détroussant les soldats de Fort Wallace

LETTRE À NATE DE SA MÈRE : À récupérer dans la cabane de Catfish Jacksons

LETTRE À PAPA : S'obtient en détroussant un employé de banque

LETTRE À PAPA : S'obtient en détroussant un militant encapuchonné dans le cadre d'une des trois rencontres fortuites qui les mettent en scène

LETTRE À TOM DE COLM : S'obtient en détroussant le dernier O'Driscoll lors de la mission « Mme Sadie Adler, veuve – II »

LETTRE À ZHOU YI DE ZHOU WEI : À récupérer sur la dépouille d'un voyageur dans un camp abandonné entouré par des cactus, à l'est d'Armadillo

LETTRE AU FRÈRE RODOLFO : À récupérer sur la dépouille du missionnaire jésuite, sur le rivage est de Sea of Coronado

LETTRE AU GOUVERNEUR : S'obtient en détroussant M. Pattison, le représentant de la réserve indienne Wapiti

LETTRE AU JUGE FINLEY : Dans un coffre, à l'intérieur du chariot de transport de courrier abandonné au sud-ouest de Fort Wallace

LETTRE AU PROFESSEUR SCHLIFFEN : S'obtient en détroussant un contremaître – par exemple celui qui se trouve sur la zone d'évènement de Appleseed Timber Co

LETTRE AU RÉDACTEUR EN CHEF : À récupérer au sous-sol de la cabane de Lucky's Cabin lors de la mission « Les rêves américains »

LETTRE AU SAINT DENIS TIMES TRIBUNE : Dans un coffre, à l'intérieur du chariot de transport de courrier abandonné au sud-ouest de Fort Wallace

LETTRE D'ABIGAIL : Sur une table dans votre maison de Pronghorn Ranch lors de la mission « Le cri d'une mère » (Épilogue 1)

LETTRE D'ADIEU DE MARY : Reçu à l'issue de la mission « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6)

LETTRE D'AMOS BELL POUR MICAH : Dans le camp de la bande

LETTRE D'ANNABEL POUR ALFRED : S'obtient en détroussant les citoyens fortunés de sexe masculin à Blackwater

LETTRE D'ARNOLD À MARGARET : S'obtient en détroussant les citoyennes fortunées de Rhodes

LETTRE D'ELIJAH À SON ONCLE LEWIS : À récupérer sur la dépouille d'un esclave en fuite, sur la côte au sud-ouest de Shady Belle

LETTRE D'HERBERTA À HERBERT : S'obtient en détroussant le propriétaire du magasin général d'Armadillo

LETTRE DE "CAROLINE" : S'obtient lors de la mission « Cher oncle Tacitus »

LETTRE DE BEAU : S'obtient lors de la mission « Un amour sincère – I »

LETTRE DE CHARLES CHÂTENAY : Reçu à l'issue de la mission « A la façon de l'artiste IV »

LETTRE DE CHARLOTTE : S'obtient lors de la mission de cambriolage de Willard's Rest

LETTRE DE CLAUDE À ANNETTE : À récupérer sur le cadavre qui gît devant la cabane de Robard Farm, juste au nord de Rhodes

LETTRE DE CORNWALL KEROSENE & TAR : À récupérer sur le cadavre au pied du Derrick

LETTRE DE CRÉDIT DE LA BANQUE : S'obtient lors de la mission « Expropriation »

LETTRE DE DEBORAH MACGUINESS : Reçu après avoir envoyé par la poste les coordonnées des 30 os de dinosaures dans le cadre de la mission « La force des convictions »

LETTRE DE DONAL AU DOCTEUR : S'obtient en détroussant le médecin de Valentine

LETTRE DE GARFIELD À MARTHA : À récupérer sur le cadavre qui gît dans la cabane de Martha's Swain

LETTRE DE JILLIAN À BUBBA : S'obtient en détroussant les employés de l'écurie de Valentine

LETTRE DE L'ACADÉMIE DE SAINT LUKE : S'obtient en détroussant les ouvriers sur la zone d'évènement de Appleseed Timber Co

LETTRE DE LA COMPAGNIE MINIÈRE À CORNWALL : Sur le bureau dans le wagon personnel de Cornwall lors de la mission « Qui est donc Leviticus Cornwall ? »

LETTRE DE LA COMPAGNIE PÉTROLIÈRE À CORNWALL : Sur une table près de la porte dans le wagon privatif de Cornwall lors de la mission « Qui est donc Leviticus Cornwall ? »

LETTRE DE LARRY À MAVIS : S'obtient en détroussant le propriétaire du magasin général de Tumbleweed

LETTRE DE M. PEARSON : Reçu après avoir rencontré Pearson dans le magasin général de Rhodes pendant ou après l'épilogue

LETTRE DE M. PEARSON : S'obtient lors de la mission « De l'importance du suffrage féminin »

LETTRE DE MARTHA À GARFIELD : À récupérer sur la dépouille d'un soldat attaché à un arbre à Bolger Glade

LETTRE DE MARY : Reçu lors de la mission « Nous nous aimions, autrefois – I » (chapitre 2)

LETTRE DE MATILDA POUR ALFRED : S'obtient en détroussant les citoyens fortunés de sexe masculin à Blackwater

LETTRE DE MILDRED À JIM : À récupérer sur le perron de la cabane de Lenora View, au nord de Strawberry

LETTRE DE MILES À SA MÈRE : S'obtient en détroussant les citoyennes âgées de Blackwater

LETTRE DE MISS MARJORIE : Reçu à l'issue de la mission « Maquillage et poudre d'escampette – II » si vous assistez au spectacle de la troupe de Miss Marjorie et que vous parlez ensuite au guichetier

LETTRE DE MLLE HOBBS : Reçu à condition de remplir les quatre premières requêtes de chasse avant la fin du chapitre 6

LETTRE DE PENELOPE : S'obtient lors de la mission « Un amour sincère – II »

LETTRE DE PENELOPE : Reçu à l'issue de la mission « Un amour sincère – II »

LETTRE DE PENELOPE : S'obtient lors de la mission « Un amour sincère – II »

LETTRE DE RENVOI : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »

LETTRE DE ROBERT ELLIOT PATCHEN : À récupérer sous le chapeau Nevada, derrière la cascade de Granite Pass

LETTRE DE THEODORE LEVIN : Reçu à l'issue de la mission « De grands hommes, et une femme – IV »

LETTRE DE TILLY : Reçu lors de l'épilogue après votre rencontre avec Tilly

LETTRE DE TOM À NIGEL : S'obtient en détroussant l'ami de Gavin (un personnage spécial)

LETTRE DES ÉDITIONS SCRUFFERS & CO. : S'obtient en détroussant les citoyens fortunés de sexe masculin à Rhodes

LETTRE DES ÉDITIONS SCRUFFERS & CO. : S'obtient en détroussant les citoyens de Saint Denis de sexe masculin

LETTRE DES ÉDITIONS SCRUFFERS & CO. : S'obtient en détroussant les citoyennes fortunées de Saint Denis

LETTRE DES PILLARDS DE LEMOYNE : À récupérer sur la dépouille d'un Pillard de Lemoyne dans leur repaire ou un de leurs camps

LETTRE DU BUREAU DU MAIRE : Reçu à l'issue de la mission « Petit guide d'idéalisme et de pragmatisme – III »

LETTRE DU COLONEL NIXON À M. COMPSON : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »

LETTRE DU MAIRE À BRONTE : À récupérer sur le bureau lors de la mission « Une cage dorée »

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

LETTRE DU PÈRE DE LENNY : Dans le camp de la bande

LETTRE INACHEVÉE : À récupérer sur la dépouille d'un cadavre lors d'une rencontre fortuite « Convoi funèbre »

LETTRE PERDUE POUR BONNIE : À récupérer sur un cadavre dans le cadre de la rencontre fortuite « Epave de bateau »

LETTRE POUR ANGELO BRONTE : Sur le bureau où vous avez récupéré le registre lors de la mission « Une cage dorée »

LETTRE POUR HENRIETTA DOUGLAS : Dans un coffre, à l'intérieur du chariot de transport de courrier abandonné au sud-ouest de Fort Wallace

LETTRE POUR MIRIAM WEGNER : Dans le coffre du chariot de transport de courrier abandonné au sud-ouest de Fort Wallace

LETTRE POUR WILLIAM ERRINGTON : Dans un coffre, à l'intérieur du chariot de transport de courrier abandonné au sud-ouest de Fort Wallace

LETTRE SUR L'HISTOIRE DES GRAY : À récupérer près du corps de Tavish Gray, à l'arrière du manoir familial

LISTE DE COMPTES : À récupérer dans le manoir de Bronte

LISTE DE COURSES : S'obtient lors de la mission « De l'importance du suffrage féminin »

LISTE DES DÉBITEURS 1-6 : Donné par Strauss dans le cadre de la mission « L'usure et autres péchés »

LISTE DU COLLECTIONNEUR D'OBJETS EXOTIQUES 1-5 : Données par Algernon Wasp au début de chaque étape de la mission « Duchesses et autres animaux »

MESSAGE À MAMAN : S'obtient en détroussant les citoyennes fortunées et âgées de Saint Denis

MESSAGE D'UN PRISONNIER DES REJETONS DE MURFREE : S'obtient en fouillant la dépouille d'une victime des Murfree

MESSAGE D'UNE VICTIME DU PEUPLE DE LA NUIT : S'obtient en fouillant la dépouille d'une victime du Peuple de la nuit

MESSAGE D'UNE VICTIME DU PEUPLE DE LA NUIT : S'obtient en fouillant la dépouille d'une victime du Peuple de la nuit

MESSAGE DE JIM : Devant la porte de la cabane de Lenora View, au nord de Strawberry

MESSAGE DE M À CURTIS : S'obtient en détroussant le shérif de Valentine

MESSAGE DE RANCE : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »

MORCEAU DE JOURNAL : À récupérer dans la cabane de Old Harry Fen

MORCEAU DE JOURNAL SUR LE PREMIER BRAQUAGE : Dans le camp de la bande

MORCEAU DE JOURNAL SUR MICAH : À récupérer dans le camp de Micah à l'issue de la mission « Scène bucolique en Amérique »

MORCEAU DU BLACKWATER LEDGER : À récupérer dans le camp de Micah après la mission « Scène bucolique en Amérique »

NEW HANOVER GAZETTE NO. 27-40 : À acheter à un vendeur de journaux à Annesburg ou Valentine

NOTE DE BILL POUR JEREMIAH : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire – II »

NOTE DU SCULPTEUR : À récupérer sur la dépouille du sculpteur qui s'est pendu sur le site du Visage dans la falaise ; tirez sur la corde pour faire tomber le corps

NOTE POUR MAMAN : S'obtient en détroussant les bandits qui s'improvisent hommes de loi à Van Horn

NOTES DE L'INVENTEUR : À récupérer lors de la mission « Un jeune inventeur plein d'avenir – III »

NOTES DE L'INVENTEUR : À récupérer lors de la mission « Un jeune inventeur plein d'avenir – III »

NOTES DU DISCOURS DE DUTCH : À récupérer à Horseshoe Overlook à partir du chapitre 3

OTIS MILLER ET LA DAME AU CŒUR NOIR : Sur une table de nuit dans la cabane de Osman Grove

OTIS MILLER ET LE GARÇON DE NEW YORK : Sur une table dans l'école abandonnée de Pleasance

OTIS MILLER ET LE PRINCE D'ARABIE : Sur une table de nuit dans la cabane de Clawson's Rest

PAGE D'EXERCICE D'ORTHOGRAPHE : À récupérer sur un bureau d'écolier à Fort Riggs, au sud-ouest de la gare de Riggs

PAGE DE L'ALBUM DE WATSON : À récupérer sur la table de la cuisine dans le cadre de la mission de cambriolage de Watson's Cabin, lors de la dernière phase possible

PART DE CONCESSION MINIÈRE : Dans la roulotte de Trelawny lors de la mission « La traque du magicien »

PHOTO D'UNE MARIÉE : À récupérer sur le corps de Jim, près du chariot accidenté au pied de la falaise de Monto's Rest, au nord-est de Strawberry

PHOTO ÉROTIQUE 1 À 5 : Dans un coffre secret (voir page 216)

PHOTOGRAPHIE D'EMMET GRANGER : S'obtient lors de la mission « De grands hommes, et une femme – I »

PHOTOGRAPHIE DE BILLY MIDNIGHT : S'obtient lors de la mission « De grands hommes, et une femme – I »

PHOTOGRAPHIE DE BLACK BELLE : S'obtient lors de la mission « De grands hommes, et une femme – I »

PHOTOGRAPHIE DE FAMILLE : Cachée sous le plancher de la cabane de Old Harry Fen, au sud-est du manoir Braithwaite

PHOTOGRAPHIE DE FLACO HERNANDEZ : S'obtient lors de la mission « De grands hommes, et une femme – I »

PHOTOGRAPHIE DE LOUPS : Reçu lors de la mission « Photographies d'un pays idyllique – III »

PHOTOGRAPHIE DE MARY & ARTHUR JEUNES : Reçu dans le camp à l'issue de la mission « Heures de visite »

PHOTOGRAPHIE DE SLIM GRANT : S'obtient lors de la mission « De grands hommes, et une femme – III »

PLAN DE CHAISE ÉLECTRIQUE : À récupérer sur le corps du professeur à la fin de la mission « Les bienfaits du savoir – VII »

POÈME "CHÈRE ANNABELLA" : À récupérer dans la cabane de Vetter's Echo, à l'est de Pronghorn Ranch

POÈME "ODYSSÉE SINGULIÈRE" : Dans la cabane de Vetter's Echo, à l'est de Pronghorn Ranch

POÈME DE MOLLY : Dans le camp de la bande

PROSPECTUS D'UNE ŒUVRE DE BIENFAISANCE : Donné par Thomas Downes, un personnage spécial que vous pouvez rencontrer à Valentine entre le début du chapitre 2 et la mission « Sodome ? Retour à Gomorrhe » du chapitre 3

PROSPECTUS SUR L'EUGÉNISME : Donné par l'adepte de l'eugénisme, un personnage spécial qui se trouve à Saint Denis

PROSPECTUS SUR LE CHÉLONISME : Donné par Anders Helgerson, un personnage spécial qui habite à Saint Denis

PROSPECTUS SUR LE CHOLÉRA : Donné par le crieur de rue d'Armadillo, un personnage spécial

RANDONNÉES EN PLAINE ET EN FORÊT : Dans le camp de la bande

RAPPORT DE LA GUERRE DE SÉCESSION : Au sous-sol de Fort Brennand, dans un coffre qui renferme également une pépite d'or

RECETTE DE L'APPÂT À HERBIVORES PUISSANT : Reçu au début du chapitre 2

RECETTE DE L'APPÂT À PRÉDATEURS PUISSANT : Reçu au début du chapitre 2

RECETTE DE LA POMMADE POUR CHEVAL : Reçu au début du chapitre 2

RECETTE DU FORTIFIANT SPÉCIAL : Dans un coffre, près de la ligne de crête et de la tente tachée de sang sur le plateau rocheux au nord-ouest du mont Shann ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Un village pittoresque »

RECETTE DU MASQUE ODEURS : S'obtient au début du chapitre 2

RECETTE DU REMONTANT SPÉCIAL : Dans un coffre, au milieu des caisses éparpillées par terre au sud du barrage d'Owanjila ; également vendu par les recéleurs à partir du chapitre 2

RECETTE DU REPAS POUR CHEVAL : Obtenu après avoir donné à Kieran de la bardane lors du chapitre 3 ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »

RECETTE DU TONIQUE SPÉCIAL : Dans un coffre, sur l'échafaudage du site du Visage dans la falaise, au nord de Moonstone Pond ; reçu à l'issue de la mission « À tout docteur tout honneur » ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »

RECETTE MÉDICAMENT MIRACLE SPÉCIAL : Caché sous le plancher dans la petite cabane située près de la voie ferrée, du côté est d'Eris Field ; également venu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »

RECETTE RÉANIMATEUR SPÉCIAL CHEVAL : À récupérer dans la souche d'arbre à l'est de Mattock Pond, à mi-pente sur le chemin de Hill Haven Ranch ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »)

RECETTE REMÈDE SPÉCIAL CHEVAL : Dans un coffre dans le coin sud-est de Fort Brennand, situé au sud-ouest de Van Horn ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »

RECETTE STIMULANT SPÉCIAL CHEVAL : Dans un coffre caché sous un bureau, dans le bâtiment le plus au sud du village brûlé au sud-ouest de Horseshoe Overlook ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »

REGISTRE : À récupérer à Compsons Stead lors de la mission « Les inégalités de l'Histoire »

REGISTRE DE PRISON : Sur le bureau du shérif dans la prison de Valentine

RENVOI DE BILL POUR MANQUEMENT À L'HONNEUR : Dans le camp de la bande

SAINT DENIS TIMES TRIBUNE NO. 43-56 : À acheter à un vendeur de journaux à Saint Denis ou Rhodes

SCHÉMA BALLES FUSIL À POMPE EXPLOSIVES : Dans un coffre, près de la maison brûlée d'un alchimiste, non loin de la voie ferrée entre Gaptooth Ridge et Cholla Springs ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Un village pittoresque »

SCHÉMA BOUTEILLE INCENDIAIRE INSTABLE : Dans un coffre, dans un campement abandonné dans la forêt incendiée, au nord-ouest de Horseshoe Overlook ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »

SCHÉMA CHEVROTINE INCENDIAIRE : Caché sous le plancher dans la cabane en ruines de Copperhead Landing ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »

SCHÉMA COUTEAU DE LANCER EMPOISONNÉ : Sous le plancher de la cabane étroite située au nord-est de Saint Denis ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »

SCHÉMA DE BOUTEILLE INCENDIAIRE : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA DE FLÈCHE À PETIT GIBIER : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA DE FLÈCHE AMÉLIORÉE : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA DE FLÈCHE EMPOISONNÉE : Dans un coffre, juste devant la Maison mystérieuse sur la colline au nord-est de la gare de Bacchus ; également vendu par des recéleurs à partir du chapitre 2

SCHÉMA DE FLÈCHE ENFLAMMÉE : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA DE FLÈCHE EXPLOSIVE : Dans un coffre au pied d'un petit pont en bois à l'extrémité sud de la réserve indienne Wapiti ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Un village pittoresque »

SCHÉMA DE LA DYNAMITE INSTABLE : Dans un coffre, sous un chariot accidenté au nord du petit étang de Hani's Bethel ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »

SCHÉMA DES MUNITIONS À TÊTE FENDUE : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA DES MUNITIONS EXPLOSIVES EXPRESS : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA DU COUTEAU DE LANCER AMÉLIORÉ : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA DU TOMAHAWK AMÉLIORÉ : Reçu au début du chapitre 2

SCHÉMA TOMAHAWK DE PRÉCISION : Dans la cabane de Flattened Cabin, au sud de Moonstone Pond, dans un coffre ; également vendu par les recéleurs à partir du chapitre 2

SERMON MYSTÉRIEUX : Sur le bureau dans la cabane de Hani's Bethel

TÉLÉGRAMME AU CHEF DE LA POLICE LAMBERT : À récupérer sur le bureau de Bronte à l'étage du manoir

TÉLÉGRAMME DE SADIE : Reçu lors de la mission « Le cri d'une mère »

TITRE DE PROPRIÉTÉ : S'obtient en détroussant les hommes de main lors de la seconde étape de la zone d'évènements du camp de la Central Union Railroad

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

★ JOURNAUX ★

Vous pouvez acheter des journaux aux vendeurs installés dans les principales villes du jeu :

★ Le **Blackwater Ledger** est vendu à Blackwater et Strawberry

★ Le **New Hanover Gazette** est vendu à Annesburg et Valentine

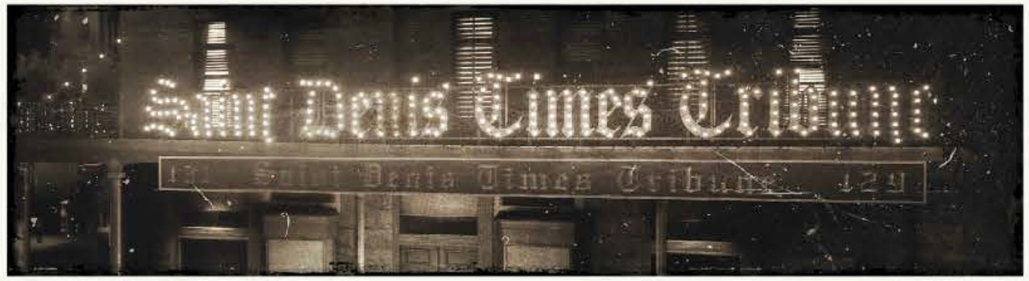
★ Le **Saint Denis Times Tribune** est vendu à Saint Denis et Rhodes

De nouvelles éditions paraissent lorsque vous franchissez certains stades de l'aventure. Les journaux ne manquent pas de relater les faits d'armes de la bande de Van der Linde. Certains articles peuvent également parler de sites ou de personnages locaux dont vous ne connaissez pas encore l'existence, ce qui peut vous aiguiller sur de nouvelles pistes d'activités.

DISPONIBILITÉ DES JOURNAUX

STADE	ÉDITION	DISPONIBILITÉ
1	Blackwater Ledger No. 62 New Hanover Gazette No. 27 Saint Denis Times No. 43	Terminer « Vers l'est »
2	Blackwater Ledger No. 63 New Hanover Gazette No. 28 Saint Denis Times No. 44	Terminer « L'essence de la richesse »
3	Blackwater Ledger No. 64 New Hanover Gazette No. 29 Saint Denis Times No. 45	Terminer « Les brebis et les boucs »
4	Blackwater Ledger No. 65 New Hanover Gazette No. 30 Saint Denis Times No. 46	Terminer « La traque du magicien »
5	Blackwater Ledger No. 66 New Hanover Gazette No. 31 Saint Denis Times No. 47	Terminer « Les joies de la civilisation »
6	Blackwater Ledger No. 67 New Hanover Gazette No. 32 Saint Denis Times No. 48	Terminer « Les plaisirs de la ville »
7	Blackwater Ledger No. 68 New Hanover Gazette No. 33 Saint Denis Times No. 49	Terminer « Cher oncle Tacitus »

STADE	ÉDITION	DISPONIBILITÉ
8	Blackwater Ledger No. 69 New Hanover Gazette No. 34 Saint Denis Times No. 50	Terminer « Heures de visite »
9	Blackwater Ledger No. 70 New Hanover Gazette No. 35 Saint Denis Times No. 51	Terminer « Un pont qui ne mène à rien »
10	Blackwater Ledger No. 71 New Hanover Gazette No. 36 Saint Denis Times No. 52	Terminer « le fils du roi »
11	Blackwater Ledger No. 72 New Hanover Gazette No. 37 Saint Denis Times No. 53	Terminer « La roue tourne »
12	Blackwater Ledger No. 73 New Hanover Gazette No. 38 Saint Denis Times No. 54	Terminer « L'aristocratie terrienne »
13	Blackwater Ledger No. 74 New Hanover Gazette No. 39 Saint Denis Times No. 55	Terminer « La cuite de l'Oncle »
14	Blackwater Ledger No. 75 New Hanover Gazette No. 40 Saint Denis Times No. 56	Terminer « Le poison de l'Amérique »



ARTISANAT

L'artisanat vous donne la possibilité de créer de nouveaux objets en combinant entre eux plusieurs ingrédients.

La présente section s'intéresse à tous les objets que vous pouvez fabriquer par vous-même. Notez que les recéleurs (voir page 326), le trappeur (voir page 328), et Pearson (voir page 143) offrent également leurs propres services d'artisanat.

Deux méthodes d'artisanat vous sont proposées, chacune vous donnant accès à sa propre sélection d'objets :

★ Les **outils de fabrication** peuvent être utilisés à tout instant, et permettent de créer des objets de chasse, des armes de lancer ainsi que des munitions spécialisées. Pour accéder à l'interface de fabrication, sélectionnez directement les outils dans la roue des objets, ou maintenez Ⓐ/Ⓨ avant d'appuyer sur ⧈/Ⓧ.

★ Lorsque vous êtes installé devant un **feu de camp**, vous avez la possibilité de fabriquer les recettes du point précédent, mais aussi de créer des fortifiants et des objets pour chevaux, et de cuisiner (voir à ce sujet la section suivante). Vous êtes libre d'établir votre campement n'importe où dans la nature : sélectionnez pour cela l'option correspondante dans la roue des objets, ou maintenez Ⓐ/Ⓨ avant d'appuyer une nouvelle fois sur cette touche.

Vous avez généralement besoin d'un schéma ou d'une recette pour fabriquer un objet. Les tableaux suivants révèlent où et comment vous pouvez mettre la main sur chacun de ces documents.

Voici les différents types d'ingrédients requis pour l'artisanat :

★ Les **parties d'animaux** s'obtiennent par le biais de la chasse (voir page 147).

★ La **chair de poisson** s'obtient par le biais de la pêche (voir page 163).

★ Vous pouvez obtenir des **munitions** sur le terrain (dans les camps abandonnés, par exemple), en fouillant les corps de vos victimes, dans le chariot d'Arthur dans le camp de la bande, ou chez les armuriers et dans les magasins généraux (voir page 286).

★ Les **provisions** se récupèrent dans la nature (voir page 303), dans le camp de la bande (voir page 143), ou s'achètent dans les magasins généraux (voir page 324) et chez les recéleurs (voir page 326).

RECETTES D'ARTISANAT : OUTILS DE FABRICATION

ICONE	OBJET	SCHÉMA/ RECETTE	DISPONIBILITÉ DE LA RECETTE	INGRÉDIENTS
	Appât à prédateurs	-	-	Viande filandreuse (x1) ; Mûre, airelle ovale, framboise ou baie de gaulthérie couchée (x1)
	Appât à herbivores puissant	Recette de l'appât à herbivores puissant	Reçu au début du chapitre 2	Fleur de vanille (x1) ; Perce-neige violet (x1) ; Bolet bai, chanterelle, coulemelle ou poule des bois (x1)
	Appât à prédateurs puissant	Recette de l'appât à prédateurs puissant	Reçu au début du chapitre 2	Chair de poisson maigre (x1) ; Mûre, airelle ovale, framboise ou baie de gaulthérie couchée (x1)
	Flèches explosives	Schéma de flèche explosive	Dans un coffre, à la base du petit pont en bois à l'extrémité sud de la réserve indienne Wapiti ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Un village pittoresque »	Flèche (x1) ; Dynamite (x1) ; Penne (x1)
	Flèches enflammées	Schéma de flèche enflammée	Reçu au début du chapitre 2	Flèche (x1) ; Graisse animale (x1) ; Penne (x1)
	Flèches améliorées	Schéma de flèche améliorée	Reçu au début du chapitre 2	Flèche (x1) ; Penne (x1)
	Flèches empoisonnées	Schéma de flèche empoisonnée	Dans un coffre, près de la maison mystérieuse sur la colline, au nord-est de la gare de Bacchus ; également vendu par les recéleurs à partir du chapitre 2	Flèche (x1) ; Laurier-rose (x1) ; Penne (x1)
	Flèches à petit gibier	Schéma de flèche à petit gibier	Reçu au début du chapitre 2	Flèche (x1) ; Plombs standard pour fusil à pompe (x1) ; Penne (x1)
	Dynamite instable	Schéma de la dynamite instable	Dans un coffre, sous un chariot abandonné au nord du petit étang de Hani's Bethel ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »	Dynamite (x1) ; Graisse animale (x1) ; Balle haute vélocité (x1)
	Bouteille incendiaire	Schéma de bouteille incendiaire	Reçu au début du chapitre 2	Gin, rhum de Guarma, bourbon du Kentucky, ou brandy de qualité (x1) ; Graisse animale (x1)
	Bouteille incendiaire instable	Schéma bouteille incendiaire instable	Dans un coffre, dans un camp abandonné de la forêt incendiée, au nord-ouest de Horseshoe Overlook ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »	Alcool de contrebande (x1) ; Graisse animale (x1)
	Tomahawk de précision	Schéma tomahawk de précision	Dans un coffre, à l'intérieur de la cabane de Flattened Cabin, au sud de Moonstone Pond ; également vendu par les recéleurs à partir du chapitre 2	Tomahawk (x1) ; Plume de hibou (x1)
	Couteau de lancer amélioré	Schéma du couteau de lancer amélioré	Reçu au début du chapitre 2	Couteau de lancer (x1) ; Plume d'aigle ou plume de buse (x2)
	Tomahawk amélioré	Schéma du tomahawk amélioré	Reçu au début du chapitre 2	Tomahawk (x1) ; Plume d'aigle ou plume de buse (x1)
	Couteau de lancer empoisonné	Schéma couteau de lancer empoisonné	Caché sous le plancher de la cabane étroite au nord-est de Saint Denis ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »	Couteau de lancer (x1) ; Laurier-rose (x1)
	Balle à tête fendue	Schéma des munitions à tête fendue	Reçu au début du chapitre 2	Couteau de chasse ; n'importe quelle balle normale (x1)
	Balle explosive	Schéma des munitions explosives express	Reçu au début du chapitre 2	N'importe quelle balle express (sauf de fusil à pompe) (x1) ; Graisse animale (x1)
	Chevrotine incendiaire	Schéma chevrotine incendiaire	Caché sous le plancher de la cabane en ruines de Copperhead Landing ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »	Plombs standard pour fusil à pompe (x1) ; Alcool de contrebande (x1)
	Balles explosives pour fusil à pompe	Schéma balles fusil à pompe explosives	Dans un coffre, tout près de la maison brûlée d'un alchimiste, non loin de la voie ferrée qui relie Gaptooth Ridge et Cholla Springs ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Un village pittoresque »	Balle pour fusil à pompe (x1) ; Graisse animale (x1)

RECETTES D'ARTISANAT : FEU DE CAMP

ICONE	OBJET	RECETTE/ SCHÉMA	DISPONIBILITÉ DE LA RECETTE	INGRÉDIENTS
	Remède puissant pour cheval	-	-	Ginseng (x1) ; Jonc commun (x1)
	Remède spécial pour cheval	Recette remède spécial cheval	Dans un coffre, dans le coin sud-est de Fort Brennand, au sud-ouest de Van Horn ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »	Ginseng (x2) ; Jonc commun (x2) ; Carotte sauvage (x2)
	Réanimateur spécial pour cheval	Recette réanimateur spécial cheval	Dans la souche d'arbre à l'est de Mattock Pond, à mi-pente en montant au Hill Haven Ranch ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »	Ginseng (x2) ; Carotte sauvage (x2) ; Coulemelle (x2)
	Stimulant puissant pour cheval	-	-	Sauge (x1) ; Jonc commun (x1)

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

RECETTES D'ARTISANAT : FEU DE CAMP (SUITE)

ICONE	OBJET	RECETTE/ SCHÉMA	DISPONIBILITÉ DE LA RECETTE	INGRÉDIENTS
	Stimulant spécial pour cheval	Recette stimulant spécial cheval	Dans un coffre, sous le bureau dans le bâtiment le plus au sud du village incendié, au sud-ouest de Horseshoe Overlook ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »	Sauge (x2) ; Jonc commun (x2) ; Carotte sauvage (x2)
	Pommade pour cheval	Recette de la pommade pour cheval	Reçu au début du chapitre 2	Sauge (x1) ; Jonc commun (x1) ; Millefeuille (x1)
	Repas pour cheval	Recette du repas pour cheval	Reçu après avoir apporté à Kieran la bardane qu'il vous demande lors du chapitre 3 ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « L'essence de la richesse »	Petite baie (x3) ; Betterave (x3) ; Foin (x3)
	Tonique puissant	-	-	Ginseng (x1) ; Millefeuille (x1)
	Tonique spécial	Recette du tonique spécial	Dans un coffre, sur l'échafaudage du Visage dans la falaise, au nord de Moonstone Pond ; reçu à l'issue de la mission « À tout docteur tout honneur » ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »	Ginseng (x2) ; Millefeuille (x2) ; Achillée visqueuse ou asclépiade (x2)
	Remontant puissant	-	-	Sauge (x1) ; Bardane (x1)
	Remontant spécial	Recette du remontant spécial	Dans un coffre, parmi les caisses éparpillées par terre au sud du barrage d'Owanjila ; également vendu par les recéleurs à partir du chapitre 2	Sauge (x2) ; Bardane (x2) ; Perce-neige violet ou camomille sauvage (x2)
	Médicament miracle puissant	-	-	Tabac indien (x1)
	Médicament miracle spécial	Recette médicament miracle spécial	Caché sous le plancher de la petite cabane près de la voie ferrée, du côté est de Eris Field ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Distillation à l'américaine »	Tabac indien (x2) ; Petite baie ou pavot des champs (x2)
	Fortifiant miracle puissant	-	-	Tabac indien (x4) ; Ginseng (x4) ; Sauge (x4)
	Fortifiant miracle spécial	Recette du fortifiant spécial	Dans un coffre, près de la ligne de crête et de la tente tachée de sang sur le plateau rocheux au nord-ouest du mont Shann ; également vendu par les recéleurs à l'issue de la mission « Un village pittoresque »	Petite baie (x6) ; Millefeuille (x6) ; Bardane (x6)
	Lotion masque odeurs	Recette du masque odeurs	Reçu au début du chapitre 2	Glande odorifère (x1)

CUISINE

Chaque fois que vous vous installez devant un feu de camp, vous avez la possibilité de cuisiner des plats de viande qui ont pour effet de régénérer les noyaux d'attribut.

Vous n'avez pas besoin de recette pour cuisiner. Tous les plats sont confectionnés à base de viande ou de chair de poisson, que vous pouvez vous procurer par le biais de la chasse et de la pêche (voir pages 147 et 163).

L'ingrédient de base du plat consommé détermine dans quelle proportion les noyaux concernés sont restaurés. Vous avez généralement la possibilité d'assaisonner la viande ou le poisson que vous cuisinez avec une herbe aromatique parmi trois possibles, ce qui a pour effet de renforcer les propriétés curatives du plat : l'ajout de thym sauvage, d'origan et de menthe sauvage augmente de 25% le pourcentage de régénération du noyau pour le Sang-froid, l'énergie et la santé respectivement.

Les bonus conférés par les plats cuisinés sont répertoriés dans les fiches dédiées à partir de la page 307.

RECETTES DE CUISINE

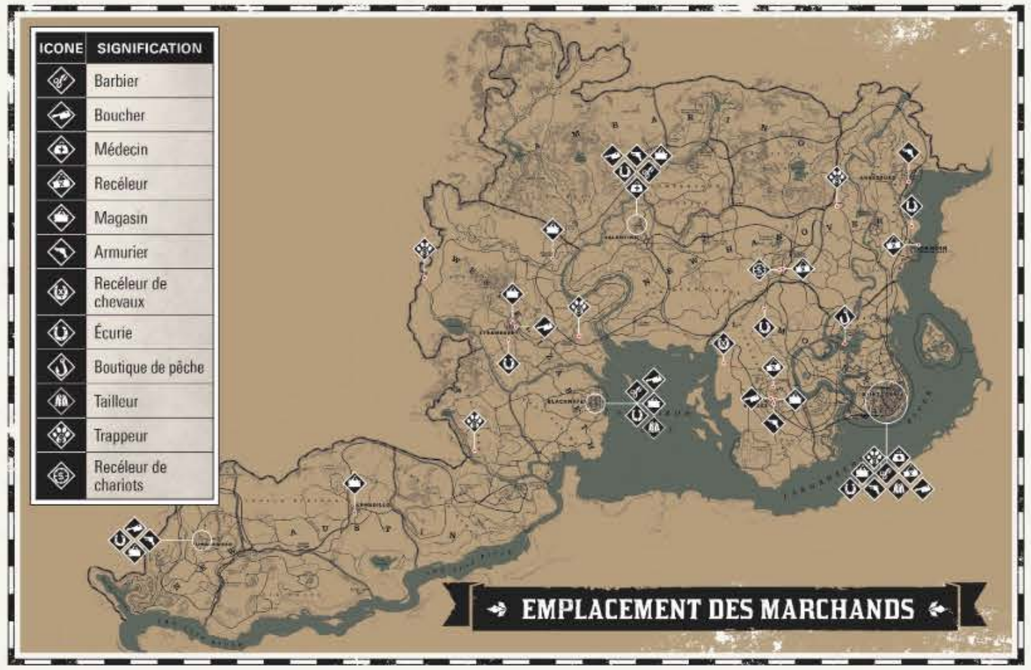
ICONE	INGRÉDIENT DE BASE	PRÉLEVÉ SUR...	VIANDE CUITE SEULE	AVEC DU THYM	AVEC DE L'ORIGAN	AVEC DE LA MENTHE
	Viande filandreuse	Tatou, Blaireau, Chauve-souris, Castor, Tamia, Coyote, Renard, Rat musqué, Opossum, Raton laveur, Rat, Moufette, Serpent, Ecureuil	Viande filandreuse nature	*Ne peut pas être assaisonné*		
	Poisson maigre nature	Crapet arlequin, Barbotte jaune, Barbue de rivière, Lépisosté osseux	Poisson maigre nature	*Ne peut pas être assaisonné*		
	Viande d'animal à sang froid	Grenouille, Monstre de Gila, Iguane, Crapaud, Tortue	Viande d'animal à sang froid nature	*Ne peut pas être assaisonné*		
	Viande de gibier à plumes	Jaseur, Cardinal, Geai bleu, Condor, Cormoran, Corneille, Aigle, Aigrette, Buse, Héron, Plongeon, Oriole, Hibou, Pigeon, Caille, Corbeau, Fou, Merle, Spatule, Mouette, Goéland, Piranga, Bruant, Vautour, Grue, Pic	Gibier à plumes nature	*Ne peut pas être assaisonné*		
	Viande de gibier	Canard, Faisan, Lapin	Gibier nature	Gibier au thym	Gibier à l'origan	Gibier à la menthe
	Gigot	Chèvre, Mouflon, Mouton	Gigot nature	Gigot au thym	Gigot à l'origan	Gigot à la menthe
	Viande de volaille	Poule, Oie, Dinde, Coq	Volaille nature	Volaille au thym	Volaille à l'origan	Volaille à la menthe
	Chair de crustacé	Crabe	Crustacé nature	Crustacé au thym	Crustacé à l'origan	Crustacé à la menthe
	Rosbif premier choix	Bison, Taureau, Vache, Bœuf	Bœuf premier choix nature	Bœuf premier choix au thym	Bœuf premier choix à l'origan	Bœuf premier choix à la menthe
	Venaison	Cerf, Buche, Wapiti, Orignal, Antilope	Venaison nature	Venaison au thym	Venaison à l'origan	Venaison à la menthe
	Longe de porc tendre	Sanglier, Pécari, Cochon	Porc nature	Porc au thym	Porc à l'origan	Porc à la menthe
	Chair de poisson friable	Brochet d'Amérique, Perche, Brochet maillé, Crapet de roche, Maskinongé, Esturgeon jaune, Brochet, Perche noire, Achigan à petite bouche	Poisson friable nature	Poisson friable au thym	Poisson friable à l'origan	Poisson friable à la menthe
	Chair de poisson fondante	Saumon rouge, Truite arc-en-ciel	Poisson fondant nature	Poisson fondant au thym	Poisson fondant à l'origan	Poisson fondant à la menthe
	Viande d'oiseau exotique	Conure, Perroquet, Pélican	Oiseau exotique nature	Oiseau exotique au thym	Oiseau exotique à l'origan	Oiseau exotique à la menthe
	Viande de gros gibier	Alligator, Ours, Couguar, Panthère, Loup	Gros gibier nature	Gros gibier au thym	Gros gibier à l'origan	Gros gibier à la menthe

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

MARCHANDS & ARTISANAT

Vous trouverez dans cette section la liste de tous les articles en vente dans les boutiques du jeu. Les recéleurs et le trappeur peuvent, moyennant finances, vous fabriquer des objets si vous leur apportez les ingrédients requis. Notez que les armuriers sont traités à part, dans le chapitre du guide dédié aux Armes (voir page 286).

Les prix indiqués dans les tableaux sont des valeurs de base, qui ne correspondent pas forcément à ceux que vous paierez en magasin au moment de vos achats ; des réductions sont par exemple susceptibles de s'appliquer si le niveau actuel de votre honneur est positif.



MAGASINS

ARTICLES

Présents dans la plupart des villes, les magasins généraux proposent un large éventail de produits.

TOUS LES MAGASINS

ARTICLE	PRIX
MUNITIONS	
Balles pour carabine - standard	1,50$
Balles pour fusil - petit gibier	1,00$
Balles pour fusil - standard	1,50$
Balles pour pistolet - standard	1,00$
Balles pour revolver - standard	1,00$
Flèches	0,50$
Plombs pour fusil à pompe - standard	1,00$
NÉCESSAIRE	
Appât à herbivores	2,25$
Appât à prédateurs	3,00$
Asticots vivants*	0,50$
Cafetière	7,50$
Criquets vivants**	0,50$
Fortifiant pour barbe et cheveux	3,75$
Huile pour armes	1,50$
Leurre de lac*	2,50$
Lotion masque odeurs	1,25$
Montre gousset	15,50$
Pommade pour cheveux	1,50$
PROVISIONS	
Abricots en conserve	0,75$
Ananas en conserve	1,50$
Assortiment de biscuits	2,00$

ARTICLE	PRIX
PROVISIONS (SUITE)	
Assortiment de tripes salées	1,35$
Barre de chocolat	2,00$
Bœuf salé	1,50$
Bonbons	3,00$
Bourbon du Kentucky	3,75$
Brandy de qualité	3,00$
Café moulu	1,00$
Carotte	0,50$
Cigare	1,50$
Cigarettes	3,50$
Cigarettes de qualité	5,00$
Corned-beef en conserve	1,75$
Crackers	1,00$
Fraises en conserve	1,20$
Galettes d'avoine	4,00$
Gin	2,10$
Haricots à la tomate	1,20$
Haricots rouges en conserve	1,50$
Longe de porc tendre	5,50$
Maïs	0,40$
Maïs doux en conserve	1,00$
Morceau de fromage	1,90$
Pêche	0,50$

ARTICLE	PRIX
PROVISIONS (SUITE)	
Pêches en conserve	1,00$
Petit pain	0,40$
Petits pois en conserve	0,75$
Poire	0,65$
Pomme	0,40$
Rhum de Guarma	2,50$
Rosbif premier choix	5,50$
Saumon en boîte	2,00$
Venaison	5,50$
FORTIFIANTS	
Fortifiant miracle	4,00$
Gomme à mâcher à la cocaïne	5,00$
Médicament miracle	3,50$
Réanimateur pour cheval	9,50$
Remède pour cheval	1,50$
Remède puissant pour cheval	3,00$
Remontant	3,00$
Stimulant pour cheval	2,50$
Stimulant puissant pour cheval	4,00$
Tabac à chiquer	6,00$
Tonique	2,50$

* Disponible à la vente à l'issue de la mission « Pêcheur d'hommes » (chapitre 2)
** Disponible à la vente une fois que vous êtes allé pêcher avec Javier dans le cadre d'une activité commune, ou à défaut à partir du début du chapitre 4

UNIQUEMENT À STRAWBERRY

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
MUNITIONS		
Balles pour carabine - express	2,00$	-
Balles pour fusil - express	2,00$	-
Balles pour pistolet - express	1,50$	-
Balles pour revolver - express	1,50$	-
Fusil à pompe - balles	1,50$	-
ARMES		
Fusil Rolling Block	187,00$	Terminer « Les brebis et les boucs » (chapitre 2)
Fusil semi-automatique	225,00$	Terminer « Une longue nuit de débauche » (chapitre 4)
Revolver double action	65,00$	Terminer « Une générosité inattendue » (chapitre 2)

UNIQUEMENT À STRAWBERRY & BLACKWATER

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
MUNITIONS		
Balles pour carabine - haute vélocité	2,50$	-
Balles pour fusil - haute vélocité	3,00$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Balles pour pistolet - haute vélocité	2,50$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Balles pour revolver - haute vélocité	2,00$	-

UNIQUEMENT À BLACKWATER

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
ARMES		
Carabine Litchfield	145,00$	Terminer « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6)
Fusil à pompe	148,00$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Revolver Schofield	84,00$	Terminer « Heureux les simples d'esprit » (chapitre 2)

VÊTEMENTS

À l'exception de ceux situés à Saint Denis et Blackwater, les magasins généraux vendent également divers vêtements et accessoires.
Pour chacun de ces articles, vous avez généralement le choix entre plusieurs types de modèles, susceptibles de modifier la couleur et même l'étoffe de la pièce.

TOUS LES MAGASINS SAUF CEUX DE SAINT DENIS ET BLACKWATER

ARTICLE	PRIX	MODÈLES
BOTTES		
Bottes confortables	21,00$	4
Bottes d'équitation	16,25$	8
Bottes d'équitation lisses	14,75$	6
Bottes d'ouvrier	14,00$	8
Bottes de cavalerie	17,00$	3
Bottes de chasse effilées	17,50$	4
Bottes de fine gâchette	22,50$	7
Bottes de fine gâchette de luxe	24,50$	5
Bottes de fine gâchette plaquées	25,75$	4
Bottes de prêcheur	27,75$	5
Bottes de prêcheur anglaises	15,00$	3
Bottes de prêcheur classiques	20,75$	4
Bottes de rémouleur	28,25$	3
Bottes du Far West	20,25$	3
Bottes du fier prêcheur	19,50$	7
Bottes infatigables	26,25$	6
Bottes infatigables de luxe	29,00$	9
Bottes Roper classiques	16,00$	1
Bottes Roper usées	13,75$	6
Bottes Tornado	24,50$	5
JAMBIÈRES		
Demi-jambières en cuir tanné	10,00$	10
Demi-jambières multicolores	11,25$	10
MANTEAUX		
Cache-poussière	12,50$	14
Manteau ajusté	21,00$	6
Manteau en laine peignée	14,75$	10
Queue-de-morue classique	10,50$	3
Redingote classique	18,50$	6
Veste d'éclaireur	19,75$	9
Veste de randonneur	16,50$	9

ARTICLE	PRIX	MODÈLES
GANTS		
Gants d'équitation	9,50$	7
Gants de carabinier	7,25$	11
Gants de cavalerie	12,50$	6
CHAPEAUX		
Casquette plate usée	5,50$	9
Chapeau d'éclaireur militaire	11,00$	10
Chapeau d'ouvrier de plantation	12,25$	10
Chapeau de Big Valley	18,25$	8
Chapeau de cavalerie usé	9,00$	10
Chapeau de cavalier	17,50$	10
Chapeau de citoyen modèle	19,75$	10
Chapeau de parieur usé	13,00$	7
Chapeau de propriétaire	18,00$	5
Chapeau de rodéo	9,50$	7
Chapeau de traqueur	14,50$	9
Chapeau de ville	15,25$	8
Chapeau melon haut	20,50$	10
Chapeau mou	19,00$	9
Chapeau occidental	8,00$	8
Chapeau trilby	10,75$	9
Derby	21,50$	10
Derby roulé	21,00$	7
Panama	12,50$	8
PANTALONS		
Blue jeans	7,00$	6
Blue jeans d'équitation	7,50$	9
Pantalon d'équitation	7,75$	14
Pantalon d'équitation matelassé	8,25$	3
Pantalon de ranch	5,25$	14
Pantalon de travail	6,25$	20
Pantalon de ville	9,50$	10

ARTICLE	PRIX	MODÈLES
PANTALONS (SUITE)		
Pantalon de ville à revers	4,75$	20
Pantalon habillé	10,00$	8
Pantalon ordinaire	6,75$	10
CHEMISES		
Chemise de soirée française	10,75$	8
Chemise ordinaire	6,75$	10
Maillot de corps	4,50$	8
Surchemise à col	8,00$	8
Surchemise à col droit	8,50$	8
Surchemise ordinaire	8,75$	8
ÉPERONS		
Éperons de cavalier Gerden	15,50$	7
Éperons de cavalier Kneller	9,25$	8
Éperons de cavalier occidental	7,50$	9
Éperons de vaquero	18,25$	9
Éperons Gerden	9,75$	9
Éperons Gerden de luxe	17,00$	7
Éperons Kneller	8,50$	5
Éperons occidentaux de luxe	16,25$	6
Éperons Stenger	11,25$	5
Éperons Stenger de luxe	11,50$	6
BRETELLES		
Bretelles croisées dans le dos	4,50$	8
Bretelles en coton	1,75$	9
Bretelles en cuir	3,00$	9
Bretelles en cuir de qualité	5,00$	11
GILETS		
Gilet classique	9,25$	9
Gilet de grande occasion	14,50$	16
Gilet en cachemire	13,00$	10
Gilet parisien	12,25$	10
Gilet traditionnel	8,75$	6

UNIQUEMENT À VALENTINE

TENUES	PRIX	DISPONIBILITÉ
Le Clairmont	92,75$	-
Le Dewberry Creek	115,50$	Honneur niveau 6
Le Valentine	113,25$	Honneur niveau 3
Le vaquero	85,50$	-

UNIQUEMENT À VALENTINE & TUMBLEWEED

JAMBIÈRES	PRIX	MODÈLES
Jambières	13,25$	5
Jambières à franges	12,00$	9

UNIQUEMENT À RHODES

ARTICLE	PRIX	MODÈLES	DISPONIBILITÉ
BOTTES			
Guêtres	19,00$	9	-
CRAVATES			
Cravate-foulard	4,50$	10	-
TENUES			
Le chevalier	98,00$	-	Honneur niveau 3
Le comte	92,25$	-	-
Le Heartlands	86,50$	-	-
Le parieur	123,25$	-	Honneur niveau 6

UNIQUEMENT À STRAWBERRY

TENUES	PRIX	DISPONIBILITÉ
Le Cumberland	105,75$	Honneur niveau 3
Le Dolton	61,75$	-
Le Faulkton	84,50$	Honneur niveau 6
Le Millesani	83,75$	-

UNIQUEMENT À LA GARE DE WALLACE

TENUES	PRIX	DISPONIBILITÉ
Le berger	90,25$	Honneur niveau 6
Le calumet	81,00$	-
Le propriétaire	62,25$	-
Le Roscoe	96,25$	Honneur niveau 3

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

MAGASINS (SUITE)

VÊTEMENTS (SUITE)

UNIQUEMENT À TUMBLEWEED

TENUES	PRIX	DISPONIBILITÉ
Le cow-boy	107,75$	Honneur niveau 3
Le tanneur	94,50$	-
Le Tumbleweed	98,25$	-
Le vagabond	88,75$	Honneur niveau 6

UNIQUEMENT À ARMADILLO

TENUES	PRIX	DISPONIBILITÉ
L'Armadillo	57,25$	-
L'ouvrier agricole	65,75$	-
Le castagneur	71,50$	Honneur niveau 6
Le champion de rodéo	79,50$	Honneur niveau 3

BOUCHERS

Vous trouverez des bouchers dans les villes de Valentine, Strawberry, Rhodes, Saint Denis, Blackwater et Tumbleweed. Ils vendent des morceaux de viande à cuisiner, mais ils se proposent surtout de racheter les parties d'animaux qui s'accumulent dans votre inventaire. Si vous vous adonnez régulièrement à la chasse, leur revente peut représenter une source de revenus complémentaire, mais pensez à mettre de côté les butins en parfait état ; ils sont requis pour fabriquer de nombreux objets et accessoires par l'intermédiaire du trappeur et de Pearson.

PRODUITS DES BOUCHERS

ARTICLE	PRIX
Bœuf salé	1,50$
Longe de porc tendre	5,50$
Rosbif premier choix	5,50$
Venaison	5,50$
Venaison salée	1,90$

BARBIERS

Les villes de Valentine, Saint Denis et Blackwater abritent chacune un barbier, qui se propose de couper les cheveux et de tailler la barbe de votre personnage.

SERVICES DU BARBIER

SERVICE	PRIX	SERVICE	PRIX
Pommade	1,00$	BARBE	
COUPER		Barbe à deux pointes	0,75$
Cheveux	1,00$	Naturel	0,50$
Favoris	0,25$	PILOSITÉ FACIALE	
Menton	0,25$	Anglaise	0,50$
Moustache	0,25$	Attrape-miette	0,75$
Tout	0,50$	Bouc et moustache	0,75$
COIFFURES		Brigadier	1,50$
Balayés en arrière	0,75$	Côtelettes	0,75$
Balayés en arrière dégradé	1,25$	Dundreary	1,25$
Chauve	0,50$	Fanion	1,00$
Raie à droite	0,75$	Fourchue	0,50$
Raie à droite dégradé	1,25$	Française à deux pointes	1,00$
Raie à gauche	0,75$	Hollandaise à pointes	1,50$
Raie à gauche dégradé	1,25$	Le Josiah	0,75$
Raie au milieu	0,75$	Maltaise	0,50$
Raie au milieu dégradé	1,25$	Matador	1,50$
Rasé de près	0,50$	Présidentielle	1,50$
MOUSTACHE		Rasé	0,25$
Moustache en guidon de vélo	0,75$	Rasé de près*	0,50$
Moustache en trait de crayon	0,50$	Rouflaquettes	0,50$
Naturel	0,25$	Spartiate	1,25$
FAVORIS		Spartiate à deux pointes	1,25$
Favoris Dundreary	0,75$	Tablier	1,00$
Naturel	0,50$	Verdi	1,50$

* Uniquement disponible à l'issue de la mission « Une longue nuit de débauche » lors du chapitre 4.

RECÉLEURS

Les recéleurs vous proposent des produits de différentes sortes ; vous pouvez faire affaire avec eux à l'issue de la mission « Une alliance à l'américaine » lors du chapitre 2. Deux d'entre eux vous offrent également la possibilité d'écouler des marchandises particulières :

★ Le recéleur d'Emerald Ranch vous rachète les chariots et diligences que vous vous êtes appropriés – conduisez le véhicule volé jusque dans sa grange pour recevoir votre paiement.

★ Au nord de Clemens Cove se trouve un recéleur spécialisé dans le trafic de bétail, y compris de chevaux volés ; vous ne pouvez toutefois utiliser ses services qu'à l'issue de la mission « Une faim de cheval » lors du chapitre 3.

ARTICLES VENDUS PAR LES RECÉLEURS

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
ARMES		
Bouteille incendiaire	0,75$	Terminer « Les petits plaisirs du tabac » (chapitre 3)
Couteau de lancer	2,50$	Terminer « Visite à l'improviste » (chapitre 2)
Dynamite	1,00$	Terminer « Qui est donc Leviticus Cornwall ? » (chapitre 1)
Hachette	4,25$	Terminer « Cher oncle Tacitus » (chapitre 5)
Tomahawk	4,00$	Terminer « Repos à l'américaine » (chapitre 2)
DOCUMENTS		
Carte au trésor à gros enjeux 1	1,00$	Participez à la rencontre fortuite Chasseur de trésor trois fois sans vous emparer de la carte
Carte de la bande de Jack Hall 1	1,00$	Si vous n'avez pas acheté à Maximo sa carte au trésor (voir page 196)
Recette du fortifiant spécial	68,50$	Terminer « Un village pittoresque » (chapitre 3)
Recette du remontant spécial	55,00$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Recette du repas pour cheval	55,00$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Recette du tonique spécial	68,50$	Terminer « Distillation à l'américaine » (chapitre 3)
Recette fortifiant miracle spécial	68,50$	Terminer « Un village pittoresque » (chapitre 3)
Recette médicament miracle spécial	68,50$	Terminer « Distillation à l'américaine » (chapitre 3)
Recette réanimateur spécial cheval	65,00$	Terminer « Distillation à l'américaine » (chapitre 3)
Recette remède spécial cheval	65,00$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Recette stimulant spécial cheval	65,00$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Schéma balles fusil à pompe explosives	90,00$	Terminer « Un village pittoresque » (chapitre 3)

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
DOCUMENTS (SUITE)		
Schéma bouteille incendiaire instable	76,00$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Schéma chevrotine incendiaire	80,00$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Schéma couteau de lancer empoisonné	58,00$	Terminer « L'essence de la richesse » (chapitre 2)
Schéma de flèche empoisonnée	58,00$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
Schéma de flèche explosive	85,00$	Terminer « Un village pittoresque » (chapitre 3)
Schéma de la dynamite instable	78,00$	Terminer « Distillation à l'américaine » (chapitre 3)
Schéma tomahawk de précision	60,00$	Terminer « Vers l'est » (chapitre 1)
NÉCESSAIRE		
Amulette Bois d'antilope	24,50$	Artisanat : Bois d'antilope légendaire
Amulette Bois d'orignal	19,00$	Artisanat : Bois d'orignal légendaire
Amulette Bois de cerf	22,00$	Artisanat : Bois de cerf légendaire
Amulette Bois de wapiti	22,75$	Artisanat : Bois de wapiti légendaire
Amulette Cœur de loup	16,00$	Artisanat : Cœur de loup légendaire
Amulette Corne de mouflon	17,50$	Artisanat : Corne de mouflon légendaire
Amulette Corne de Tatanka	16,75$	Artisanat : Corne du bison légendaire Tatanka
Amulette Dent de castor	18,25$	Artisanat : Dent de castor légendaire
Amulette Dent de couguar	20,50$	Artisanat : Dent de couguar légendaire
Amulette Dent de coyote	21,25$	Artisanat : Dent de coyote légendaire
Amulette Griffe de renard	23,50$	Artisanat : Griffe de renard légendaire
Amulette Œil de panthère	25,00$	Artisanat : Œil de panthère légendaire
Amulette Patte de lion	19,75$	Artisanat : Patte de lion

ARTICLES VENDUS PAR LES RECÉLEURS (SUITE)

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
NÉCESSAIRE (SUITE)		
Appât à herbivores	2,25$	-
Appât à prédateurs	3,00$	-
Huile pour armes	1,50$	-
Médicament miracle	3,50$	-
Médicament miracle puissant	5,50$	-
Passe-partout	25,00$	-
Talisman Corne de bison	38,50$	Artisanat : Morceau de coquille d'ormeau, Boucle d'oreille en argent, Corne de bison légendaire
Talisman Défense de sanglier	31,00$	Artisanat : Boucle d'oreille en or, Bois pétrifié cobalt, Défense de sanglier légendaire
Talisman Dent d'alligator	40,00$	Artisanat : Menottes de la guerre de Sécession, Bracelet articulé en or, Dent d'alligator légendaire
Talisman Griffe d'ours	34,75$	Artisanat : Bracelet chaîne en argent, Morceau de quartz, Griffe d'ours légendaire
Talisman Serre de corbeau	29,00$	Artisanat : Vieille boussole en cuivre
MASQUES		
Capuche de bourreau	4,75$	-
Capuche en toile de jute	3,00$	-
Masque de crâne en métal	8,50$	-
Masque de psychopathe	10,00$	-
PROVISIONS		
Alcool de contrebande	2,25$	-
Haricots à la tomate	1,20$	-
Petits pois en conserve	0,75$	-
SACOCHES		
Sacoche de légende de l'Est*	150,00$	A partir de l'épilogue 1
Sacoche pour fortifiants	20,00$	A partir de l'épilogue 1
Sacoche pour ingrédients	26,50$	A partir de l'épilogue 1
Sacoche pour matériaux	29,00$	A partir de l'épilogue 1
Sacoche pour nécessaires	15,00$	A partir de l'épilogue 1
Sacoche pour objets de valeur	22,00$	A partir de l'épilogue 1
Sacoche pour provisions	25,00$	A partir de l'épilogue 1
ARMES		
Couperet	8,00$	Terminer « Cher oncle Tacitus » (chapitre 5)
Machette	10,00$	Terminer « Cher oncle Tacitus » (chapitre 5)

* Uniquement si vous possédez toutes les autres sacoches

ÉCURIES

Vous trouverez dans les écuries tout le nécessaire pour prendre soin des chevaux et personnaliser leur apparence. Vous pouvez également y laisser en pension vos montures lorsque vous en possédez plusieurs (et même les renommer). Si vous perdez la selle ou votre cheval principal, rendez-vous dans n'importe quelle écurie pour les récupérer.

ARTICLES ET SERVICES DES ÉCURIES

ARTICLE	PRIX
PROVISIONS	
Betterave	0,65$
Bonbon à la menthe	0,35$
Carotte	0,50$
Céleri	0,25$
Foin	0,25$
Morceau de sucre	0,25$
Pomme	0,40$
FORTIFIANTS	
Réanimateur pour cheval	9,50$
Remède pour cheval	1,50$
Remède puissant pour cheval	3,00$
Stimulant pour cheval	2,50$
Stimulant puissant pour cheval	4,00$
SERVICES	
Ensemble de soins pour cheval	5,00$
Rappel du cheval	0,00-10,00$
SELLES*	
Dakota Kneller (améliorée)	72,00$
Dakota Kneller (standard)	43,00$
McClelland Lumley (améliorée)	70,00$
McClelland Lumley (standard)	42,00$
Mother Hubbard Kneller (améliorée)	65,00$
Mother Hubbard Kneller (standard)	39,00$
Ranch Lumley (améliorée)	75,00$
Ranch Lumley (standard)	45,00$
Selle de roping Stenger (améliorée)	78,00$
Selle de roping Stenger (standard)	47,00$
Selle de vaquero Gerden (améliorée)	85,00$
Selle de vaquero Gerden (standard)	51,00$
Selle de voyage Gerden (améliorée)	80,00$
Selle de voyage Gerden (standard)	48,00$
POMMEAU	
"Aigle" en cuivre	18,75$
"Badinage" en acier	12,25$
"Badinage" en bouleau	10,00$
"Badinage" en pin	7,50$
"Bec de canard" en acier	9,50$
"Bec de canard" en érable	8,25$
"Bec de canard" en tremble	9,00$
"Cou robuste" en tremble	11,75$
"Diablo" en acier	14,25$
"Diez Coronas" en acier	15,75$
"Gros estomac" en bouleau	9,75$
Rédemption "Crotale cornu"	15,00$
"Torquemada" en bouleau	13,50$
"Torquemada" en érable	17,25$

ARTICLE	PRIX
SACS DE COUCHAGE	
Sac de couchage en laine	5,50$
Sac de couchage en toile	7,00$
Sac de couchage rembourré	8,25$
COUVERTURES	
Couverture d'Iron Cloud	9,50$
Couverture d'Owanjila	11,25$
Couverture de Cholla	11,00$
Couverture de Cotorra	14,00$
Couverture de Diablo	10,50$
Couverture de Manzanita	11,75$
Couverture de Millesani	13,50$
Couverture de Nekoti Rock	8,75$
Couverture de Rio Bravo	13,25$
Couverture de Roanoke	10,00$
Couverture de Siltwater	8,00$
Couverture du Bayou	12,50$
SACOCHES DE SELLE	
Améliorée**	40,00$
Standard	12,00$
CRINIÈRE	
Courte 1-17	2,50$
Emmêlée 1-17	3,50$
Longue 1-17	3,00$
Mohawk 1-17	4,50$
Nattée 1-17	4,00$
Normale 1-17	2,75$
ETRIERS***	
Étriers à coque	36,00$
Étriers à joug	24,75$
Étriers à joug évasé	22,50$
Étriers baroque	12,50$
Étriers d'attrapeur de bétail	20,00$
Étriers de pouliche	10,00$
Étriers de sécurité	30,25$
Étriers en acier extra-fins	14,00$
Étriers en cloche	28,50$
Étriers extra-fins	18,50$
Tapaderos	32,50$
QUEUE	
Courte 1-17	2,25$
Emmêlée 1-17	3,25$
Longue 1-17	2,75$
Nattée 1-17	3,75$
Normale 1-17	2,50$

MÉDECINS

Les deux médecins que compte le jeu sont établis à Valentine et Saint Denis. Les produits qu'ils vendent sont disponibles dès le début de l'aventure.

PRODUITS DES MÉDECINS

ARTICLE	PRIX
REMÈDES	
Fortifiant miracle	4,00$
Fortifiant miracle puissant	7,00$
Gomme à mâcher à la cocaïne	5,00$
Médicament miracle	3,50$
Médicament miracle puissant	5,50$
Réanimateur pour cheval	9,50$
Remède pour cheval	1,50$
Remède puissant pour cheval	3,00$
Remontant	3,00$

ARTICLE	PRIX
REMÈDES (SUITE)	
Remontant puissant	5,00$
Stimulant pour cheval	2,50$
Stimulant puissant pour cheval	4,00$
Tabac à chiquer	6,00$
Tonique	2,50$
Tonique puissant	4,50$
PROVISIONS	
Barre de chocolat*	2,00$
Bonbons*	3,00$

* Disponible sur les étagères, pas dans le catalogue ; la barre de chocolat n'est vendue qu'à Saint Denis

BOUTIQUE DE PÊCHE

Une boutique spécialisée dans les articles de pêche est installée à Lagras, sur le rivage est du marais. Vous y trouverez également quelques produits pour vous et votre monture.

ARTICLES DE PÊCHE

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
PROVISIONS		
Crackers	1,00$	-
Galettes d'avoine	4,00$	-
FORTIFIANTS		
Gomme à mâcher à la cocaïne	5,00$	-
Réanimateur pour cheval	9,50$	-
Remède pour cheval	1,50$	-
Remède puissant pour cheval	3,00$	-
Stimulant pour cheval	2,50$	-
Stimulant puissant pour cheval	4,00$	-
NÉCESSAIRE		
Appât à herbivores	2,25$	-
Appât à prédateurs	3,00$	-
Asticots vivants	0,50$	Terminer « Pêcheur d'hommes » (chapitre 2)
Criquets vivants	0,50$	Disponible une fois que vous êtes allé pêcher avec Javier dans le cadre d'une activité commune, ou à défaut à partir du début du chapitre 4
Écrevisse	0,25$	Terminer « Pêcheur d'hommes » (chapitre 2)
Leurre de lac	2,50$	Terminer « Pêcheur d'hommes » (chapitre 2)
Leurre de lac spécial	20,00$	Activer la mission d'inconnu « Pêcheur de poissons »
Leurre de marais	2,50$	Terminer « Pêcheur d'hommes » (chapitre 2)
Leurre de marais spécial	20,00$	Activer la mission d'inconnu « Pêcheur de poissons »
Leurre de rivière	2,50$	Terminer « Pêcheur d'hommes » (chapitre 2)
Leurre de rivière spécial	20,00$	Activer la mission d'inconnu « Pêcheur de poissons »
Lotion masque odeurs	1,25$	-

* Les selles de qualité supérieure diminuent la vitesse de dégradation des noyaux du cheval, et augmentent le taux de régénération de son énergie. Rendez-vous dans le menu de pause (option Joueur) pour connaître la nature exacte de ces bonus.
** Les sacoches de selle améliorées permettent de stocker jusqu'à cinq tenues, cinq masques et cinq chapeaux.
*** Les étriers de qualité supérieure améliorent les attributs vitesse et accélération du cheval, et diminuent le taux de dégradation de son noyau d'énergie. Rendez-vous dans le menu de pause (option Joueur) pour connaître la nature exacte de ces bonus.

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

TAILLEURS

Les villes de Saint Denis et de Blackwater abritent chacune un tailleur, qui vend une large sélection de vêtements, tous disponibles dès le début du jeu. Les tailleurs vous donnent également accès à votre garde-robe personnelle, et vous permettent de choisir les tenues que vous stockez sur la selle de votre cheval.

MARCHANDISES DES TAILLEURS

ARTICLE	PRIX	MODÈLES
BOTTES		
Bottes confortables	21,00$	4
Bottes d'équitation	16,25$	8
Bottes d'équitation lisses	14,75$	6
Bottes d'ouvrier	14,00$	8
Bottes de cavalerie	17,00$	3
Bottes de chasse effilées	17,50$	4
Bottes de fine gâchette	22,50$	7
Bottes de fine gâchette de luxe	24,50$	5
Bottes de fine gâchette plaquées	25,75$	4
Bottes de prêcheur	27,75$	5
Bottes de prêcheur anglaises	15,00$	3
Bottes de prêcheur classiques	20,75$	4
Bottes de rémouleur	28,25$	3
Bottes du Far West	20,25$	3
Bottes du fier prêcheur	19,50$	7
Bottes infatigables	26,25$	6
Bottes infatigables de luxe	29,00$	9
Bottes Roper classiques	16,00$	1
Bottes Tornado	24,50$	5
Chaussures à boutonnière	15,75$	8
Guêtres	19,00$	9
MANTEAUX		
Cache-poussière	12,50$	14
Manteau ajusté	21,00$	6
Manteau en laine peignée	14,75$	10
Queue-de-morue classique	10,50$	3
Redingote classique	18,50$	6
Veste d'éclaireur	19,75$	9
Veste de randonneur	16,50$	9
CHAPEAUX		
Casquette plate	7,25$	10
Casquette plate usée	5,50$	9

ARTICLE	PRIX	MODÈLES
CHAPEAUX (SUITE)		
Chapeau d'éclaireur militaire	11,00$	10
Chapeau d'ouvrier de plantation	12,25$	10
Chapeau de Big Valley	18,25$	8
Chapeau de cavalier	17,50$	10
Chapeau de citoyen modèle	19,75$	10
Chapeau de propriétaire	18,00$	5
Chapeau de traqueur	14,50$	9
Chapeau de ville	15,25$	8
Chapeau melon	16,00$	10
Chapeau melon haut	20,50$	10
Chapeau mou	19,00$	9
Chapeau occidental	8,00$	8
Chapeau trilby	10,75$	9
Chapeau tuyau de poêle	29,00$	9
Chapeau tuyau de poêle relâché	13,75$	10
Derby	21,50$	10
Derby roulé	21,00$	7
Panama	12,50$	8
PANTALONS		
Blue jeans	7,00$	6
Blue jeans d'équitation	7,50$	9
Pantalon d'équitation	7,75$	14
Pantalon d'équitation matelassé	8,25$	3
Pantalon de travail	6,25$	20
Pantalon de ville	9,50$	10
Pantalon de ville à revers	4,75$	20
Pantalon habillé	10,00$	8
Pantalon ordinaire	6,75$	10
CHEMISES		
Chemise de soirée française	10,75$	8
Chemise ordinaire	6,75$	10
Maillot de corps	4,50$	8

ARTICLE	PRIX	MODÈLES
CHEMISES (SUITE)		
Surchemise à col	8,00$	8
Surchemise à col droit	8,50$	8
Surchemise ordinaire	8,75$	8
ACCESSOIRES		
Bretelles croisées dans le dos	4,50$	8
Bretelles en coton	1,75$	9
Bretelles en cuir	3,00$	9
Bretelles en cuir de qualité	5,00$	11
Cravate	3,25$	10
Cravate-foulard	4,50$	10
Demi-jambières en cuir tanné	10,00$	10
Demi-jambières multicolores	11,25$	10
Éperons de cavalier Gerden	15,50$	7
Éperons de cavalier Kneller	9,25$	8
Éperons de cavalier occidental	7,50$	9
Éperons de vaquero	18,25$	9
Éperons Gerden	9,75$	9
Éperons Gerden de luxe	17,00$	7
Éperons Kneller	8,50$	5
Éperons occidentaux de luxe	16,25$	6
Éperons Stenger	11,25$	5
Éperons Stenger de luxe	11,50$	6
Gants d'équitation	9,50$	7
Gants de carabinier	7,25$	11
Gants de cavalerie	12,50$	6
GILETS		
Gilet de grande occasion	14,50$	16
Gilet en cachemire	13,00$	10
Gilet parisien	12,25$	10
Gilet traditionnel	8,75$	6

UNIQUEMENT À SAINT DENIS

TENUE	PRIX	DISPONIBILITÉ
Le Bretagne	110,00$	-
Le Deauville	115,00$	Honneur niveau 6
Le Saint Denis	98,75$	-
Le travailleur	105,75$	Honneur niveau 3

UNIQUEMENT À BLACKWATER

TENUE	PRIX	DISPONIBILITÉ
Le Donegal	98,75$	-
Le Josiah	94,25$	-
Le maréchal-ferrant	118,25$	Honneur niveau 6
Le McLaughlin	104,25$	Honneur niveau 3

TRAPPEUR

Le trappeur tient une boutique à Saint Denis, ainsi que quatre stands en pleine nature (voir la carte de la page 324). Il possède quelques objets à vendre, mais il se propose surtout de vous fabriquer toutes sortes d'accessoires en échange d'argent et de matériaux de chasse qui doivent toujours être en parfait état.

LISTE DES MARCHANDISES DU TRAPPEUR

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
OBJETS		
Appât à herbivores	2,25$	-
Appât à prédateurs	3,00$	-
Couteau de lancer	2,50$	Terminer « Visite à l'improviste » (chapitre 2)
Huile pour armes	1,50$	-
Lotion masque odeurs	1,25$	-
Tomahawk	4,00$	Terminer « Les premiers seront les derniers » (chapitre 2)
BOTTES		
Bottes de trappeur en moufette	39,00$	Artisanat : Peau de moufette x2
Bottes du fier ouvrier	28,00$	Artisanat : Peau de vache, Peau de chèvre
Bottes effilées en sanglier et taureau	31,00$	Artisanat : Peau de bœuf, Peau de sanglier
Bottes effilées en taureau	29,00$	Artisanat : Peau de sanglier, Peau de taureau
Bottes en alligator légendaire	35,00$	Artisanat : Peau d'alligator légendaire
Bottes en ours légendaire	34,00$	Artisanat : Peau d'ours légendaire, Peau de taureau
Bottes en sanglier et bison légendaires	37,00$	Artisanat : Peau de sanglier légendaire, Fourrure du bison Tatanka
Mocassins	17,00$	Artisanat : Peau de cerf
Mocassins bicolores	15,00$	Artisanat : Peau de cerf
Mocassins en orignal légendaire	22,00$	Artisanat : Fourrure d'orignal légendaire, Peau de vache
Mocassins en pécari	33,00$	Artisanat : Peau de pécari à collier x2
Mocassins en renard légendaire	40,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti, Fourrure de renard légendaire
Mocassins en wapiti légendaire	30,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti légendaire, Peau de chèvre
JAMBIÈRES		
Demi-jambières en coyote légendaire	20,00$	Artisanat : Fourrure de coyote légendaire, Fourrure de renard x2
Demi-jambières en peau d'antilope	7,00$	Artisanat : Fourrure d'antilope

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
JAMBIÈRES (SUITE)		
Demi-jambières en peau d'orignal	10,00$	Artisanat : Fourrure d'orignal
Demi-jambières en peau de biche	9,00$	Artisanat : Peau de biche
Demi-jambières en peau de rat musqué	5,00$	Artisanat : Peau de rat musqué x2
Demi-jambières en pécari	18,00$	Artisanat : Peau de pécari à collier, Peau de serpent
Demi-jambières en wapiti légendaire	16,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti légendaire, Laine de mouton
Jambières à franges en bœuf	15,00$	Artisanat : Peau de bœuf
Jambières à franges en ours	38,00$	Artisanat : Peau d'ours noir
Jambières à franges en sanglier	25,00$	Artisanat : Peau de sanglier x2
Jambières à franges en taureau	18,00$	Artisanat : Peau de taureau
Jambières à franges en wapiti	21,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti
Jambières de cuir	12,00$	Artisanat : Peau de biche
Jambières en bison légendaire	32,00$	Artisanat : Fourrure du bison Tatanka
Jambières en loup légendaire	34,00$	Artisanat : Fourrure de loup légendaire, Peau de chèvre
Jambières en mouflon légendaire	33,00$	Artisanat : Peau de mouflon légendaire
Jambières en peau d'orignal	10,00$	Artisanat : Fourrure d'orignal
Jambières en peau d'ours	27,00$	Artisanat : Peau d'ours
Jambières en peau de mouton	35,00$	Artisanat : Laine de mouton x2
MANTEAUX		
Cape de trappeur	32,00$	Artisanat : Laine de mouton
Cape en panthère légendaire	45,00$	Artisanat : Peau de panthère légendaire
Manteau ajusté en mouflon	45,00$	Artisanat : Peau de mouflon x2
Manteau en antilope légendaire	35,00$	Artisanat : Fourrure d'antilope légendaire, Fourrure d'orignal

LISTE DES MARCHANDISES DU TRAPPEUR (SUITE)

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
MANTEAUX (SUITE)		
Manteau en bison blanc légendaire	29,00$	Artisanat : Fourrure de bison blanc
Manteau en loup	25,00$	Artisanat : Peau de mouflon, Fourrure de loup
Manteau en ours légendaire	28,00$	Artisanat : Peau d'ours légendaire, Fourrure de bison
Redingote en couguar	39,00$	Artisanat : Peau de couguar x2, Peau d'ours noir
Veste d'éclaireur en coyote	20,00$	Artisanat : Peau de bœuf, Fourrure de coyote
Veste de chasse en castor	21,00$	Artisanat : Peau de vache, Fourrure de castor x2
Veste en orignal légendaire	24,00$	Artisanat : Fourrure d'orignal légendaire, Fourrure de loup
GANTS		
Gants d'équitation en peau de cerf	5,00$	Artisanat : Peau de cerf
Gants d'équitation en wapiti	12,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti
Gants de carabinier en peau de porc	8,00$	Artisanat : Peau de porc
Gants de cavalerie d'hiver	25,00$	Artisanat : Peau de lapin, Peau de rat musqué x2
Gants de cavalerie en serpent	26,00$	Artisanat : Peau de sanglier, Peau de serpent
Gants de tir en antilope légendaire	17,00$	Artisanat : Fourrure d'antilope légendaire, Peau de rat musqué
Gants de tir en peau d'iguane	27,00$	Artisanat : Peau de pécari à collier, Peau d'iguane x2
Gants de tir en peau d'orignal	22,00$	Artisanat : Fourrure d'orignal
Gants de tir en wapiti légendaire	13,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti légendaire
Gants en castor légendaire	18,00$	Artisanat : Fourrure de castor légendaire
Gants en cerf et renard légendaires	28,00$	Artisanat : Peau de cerf légendaire, Fourrure de renard légendaire
Gants en couguar légendaire	20,00$	Artisanat : Peau de couguar légendaire, Peau de sanglier
Gants en mouflon légendaire	12,00$	Artisanat : Peau de mouflon légendaire, Peau de sanglier
Gants en peau de blaireau	10,00$	Artisanat : Fourrure de blaireau
Gants en peau de panthère légendaire	30,00$	Artisanat : Peau de panthère légendaire, Peau de monstre de Gila
Gants en sanglier	15,00$	Artisanat : Peau de sanglier, Peau de lapin x2
CHAPEAUX		
Accessoire d'Amérindien	10,00$	Artisanat : Plume de faisan, Plume de bruant x4, Plume de merle x3
Accessoire de charognard	11,00$	Artisanat : Plume de vautour, Plume de mouette/goéland
Accessoire de chasseur	10,00$	Artisanat : Peau de sanglier, Plume de buse, Plume de caille x2
Accessoire de fermier	10,00$	Artisanat : Plume de poule, Plume d'oie x2
Accessoire de pèlerin	11,00$	Artisanat : Plume de dinde, Plume de jaseur d'Amérique x2, Plume de geai bleu x3
Accessoire de pionnier	11,00$	Artisanat : Plume de dinde x3, Plume de canard x3, Plume de poule x3
Accessoire de poursuivant	13,00$	Artisanat : Plume d'aigle x2, Plume de pigeon x2
Accessoire de rôdeur	13,00$	Artisanat : Plume de plongeon x2, Plume de condor, Plume de corbeau x3
Accessoire glorieux	10,00$	Artisanat : Plume d'oriole, Plume de pic x4
Accessoire judicieux	10,00$	Artisanat : Plume de faisan, Plume de hibou
Accessoire majestueux	15,00$	Artisanat : Plume de coq x4, Plume de pic x2, Plume de piranga x2
Accessoire rococo	15,00$	Artisanat : Plume de corneille x2, Plume de cardinalx2
Casquette plate en écureuil	16,00$	Artisanat : Peau d'écureuil x6
Casquette plate en rat	12,00$	Artisanat : Peau de rat x10
Chapeau d'infanterie en rat	17,00$	Artisanat : Peau de chèvre, Peau de rat x6
Chapeau de Big Valley en iguane	14,00$	Artisanat : Peau de vache, Peau d'iguane
Chapeau de cavalerie en daim	20,00$	Artisanat : Peau de biche, Plume de corbeau x10
Chapeau de grenadier	24,00$	Artisanat : Peau de rat musqué, Fourrure de castor
Chapeau de parieur en bison	18,00$	Artisanat : Fourrure de bison, Plume de merle x4, Plume d'oriole x4
Chapeau de rodéo en serpent	23,00$	Artisanat : Laine de mouton, Peau de serpent
Chapeau de vagabond en castor	20,00$	Artisanat : Fourrure de castor x2
Chapeau en alligator légendaire	22,00$	Artisanat : Peau d'alligator légendaire, Peau de serpent x2
Chapeau en bison blanc légendaire	45,00$	Artisanat : Fourrure de bison blanc
Chapeau en castor légendaire	22,00$	Artisanat : Fourrure de castor légendaire, Peau de sanglier légendaire, Plume de cardinal
Chapeau en couguar légendaire	19,00$	Artisanat : Peau de couguar légendaire, Plume de dinde x2
Chapeau en coyote légendaire	23,00$	Artisanat : Fourrure de coyote légendaire, Plume d'aigle x2
Chapeau en fourrure d'ours	24,00$	Artisanat : Peau d'ours noir
Chapeau en fourrure de blaireau	26,00$	Artisanat : Fourrure de blaireau
Chapeau en fourrure de castor	28,00$	Artisanat : Fourrure de castor
Chapeau en fourrure de moufette	23,00$	Artisanat : Peau de moufette
Chapeau en fourrure de raton laveur	21,00$	Artisanat : Peau de raton laveur, Fourrure de castor, Plume de buse x2
Chapeau en fourrure de renard	30,00$	Artisanat : Fourrure de renard
Chapeau en monstre de Gila	16,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti, Peau de monstre de Gila
Chapeau en mouflon légendaire	17,00$	Artisanat : Peau de mouflon légendaire
Chapeau en peau de coyote	16,00$	Artisanat : Fourrure de coyote x2
Chapeau en peau de rat musqué	15,00$	Artisanat : Peau de lapin x4, Peau de rat musqué
Chapeau mou d'ouvrier	15,00$	Artisanat : Fourrure de bison
Chapeau mou en antilope	12,00$	Artisanat : Fourrure d'antilope, Peau d'opossum x4
Chapeau mou en peau de chèvre	12,00$	Artisanat : Fourrure d'antilope, Peau de chèvre
Chapeau mou en wapiti	12,00$	Artisanat : Fourrure de wapiti
Chapeau tête d'ours légendaire	40,00$	Artisanat : Peau d'ours légendaire
Sombrero en peau de mouflon	10,00$	Artisanat : Peau de mouflon
GILETS		
Gilet campagnard	25,00$	Artisanat : Peau de cerf, Fourrure de castor
Gilet d'extérieur	22,00$	Artisanat : Fourrure d'antilope
Gilet de chasseur	25,00$	Artisanat : Laine de mouton, Peau de biche
Gilet de cow-boy résistant	23,00$	Artisanat : Peau de porc

ARTICLE	PRIX	DISPONIBILITÉ
GILETS (SUITE)		
Gilet de directeur	18,00$	Artisanat : Peau de vache, Peau de biche
Gilet de l'arrière-pays	21,00$	Artisanat : Peau de mouflon
Gilet de voyageur	27,00$	Artisanat : Peau de panthère, Peau de chèvre
Gilet des grands espaces	28,00$	Artisanat : Fourrure de loup, Peau de panthère
Gilet du bouc	32,00$	Artisanat : Carapace de tatou x2, Peau de chèvre
Gilet en couguar et loup légendaires	42,00$	Artisanat : Peau de couguar légendaire, Fourrure de loup légendaire
Gilet en peau d'alligator légendaire	35,00$	Artisanat : Peau d'alligator légendaire
Gilet en peau de bison légendaire	30,00$	Artisanat : Fourrure du bison Tatanka
Gilet en peau de cerf légendaire	26,00$	Artisanat : Peau de cerf légendaire, Peau de mouflon
Gilet en peau de mouton	20,00$	Artisanat : Laine de mouton x2
Gilet rustique	23,00$	Artisanat : Peau de couguar
ENSEMBLES DE VÊTEMENTS		
L'attrape-rêve	-	Vous débloquez chaque ensemble dans le menu correspondant après avoir obtenu chacun de ses éléments séparément.
La bête de proie	-	
Le bison fantôme	-	
Le briseur de cou	-	
Le chasseur d'élite	-	
Le chasseur d'ours	-	
Le chasseur de primes	-	
Le crotale	-	
Le desperado	-	
Le dompteur de bronco	-	
Le malchanceux nocturne	-	
Le maraudeur	-	
Le montagnard	-	
Le traqueur	-	
Le trophée de chasse	-	
Le vagabond	-	
SELLES		
Selle Dakota en ours	98,00$	Artisanat : Peau d'ours
Selle de roping en castor	96,00$	Artisanat : Fourrure de castor
Selle de vaquero en crotale	120,00$	Artisanat : Peau de serpent x10
Selle de voyage en panthère	102,00$	Artisanat : Peau de panthère
Selle McClelland en couguar	110,00$	Artisanat : Peau de couguar
Selle Mother Hubbard en sanglier	90,00$	Artisanat : Peau de sanglier
Selle ranch en alligator	107,00$	Artisanat : Peau d'alligator
ÉQUIPEMENT		
Cartouchière d'expert en armement	17,00$	Défi d'expert en armement, rang 10
Cartouchière d'expert en survie	27,25$	Défi d'expert en survie, rang 7
Cartouchière d'explorateur	34,75$	Défi d'explorateur, rang 3
Cartouchière d'herboriste	30,25$	Défi d'herboriste, rang 10
Cartouchière de brigand	21,75$	Défi de brigand, rang 1
Cartouchière de cavalier	17,75$	Défi de cavalier, rang 7
Cartouchière de fin tireur	20,00$	Défi de fin tireur, rang 1
Cartouchière de grand chasseur	24,50$	Défi de grand chasseur, rang 3
Cartouchière de parieur	21,00$	Défi de parieur, rang 3
Ceinture holster d'expert en armement	15,25$	Défi d'expert en armement, rang 3
Ceinture holster d'expert en survie	24,50$	Défi d'expert en survie, rang 1
Ceinture holster d'explorateur	31,25$	Défi d'explorateur, rang 7
Ceinture holster d'herboriste	27,25$	Défi d'herboriste, rang 3
Ceinture holster de brigand	19,50$	Défi de brigand, rang 10
Ceinture holster de cavalier	16,00$	Défi de cavalier, rang 1
Ceinture holster de fin tireur	18,00$	Défi de fin tireur, rang 10
Ceinture holster de grand chasseur	22,00$	Défi de grand chasseur, rang 7
Ceinture holster de parieur	18,75$	Défi de parieur, rang 7
Holster d'expert en armement	12,25$	Défi d'expert en armement, rang 1
Holster d'expert en survie	19,75$	Défi d'expert en survie, rang 10
Holster d'expert en survie (main faible)	19,75$	Défi d'expert en survie, rang 3
Holster d'explorateur	25,25$	Défi d'explorateur, rang 1
Holster d'explorateur (main faible)	25,25$	Défi d'explorateur, rang 10
Holster d'herboriste	22,00$	Défi d'herboriste, rang 7
Holster d'herboriste (main faible)	22,00$	Défi d'herboriste, rang 1
Holster de brigand	16,00$	Défi de brigand, rang 3
Holster de brigand (main faible)	16,00$	Défi de brigand, rang 7
Holster de cavalier	13,00$	Défi de cavalier, rang 3
Holster de cavalier (main faible)	13,00$	Défi de cavalier, rang 10
Holster de fin tireur	14,75$	Défi de fin tireur, rang 3
Holster de fin tireur (main faible)	14,75$	Défi de fin tireur, rang 7
Holster de grand chasseur	18,00$	Défi de grand chasseur, rang 10
Holster de grand chasseur (main faible)	18,00$	Défi de grand chasseur, rang 1
Holster de parieur	15,25$	Défi de parieur, rang 1
Holster de parieur (main faible)	15,25$	Défi de parieur, rang 10
Holster expert en armement (main faible)	12,25$	Défi d'expert en armement, rang 7

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
CONSOMMABLES
NÉCESSAIRE/ OUTILS
ÉQUIPEMENT
OBJETS DE VALEUR
DOCUMENTS
ARTISANAT
CUISINE
MARCHANDS

PRINCIPES DU JEU
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

SUPPLÉMENTS

Ce chapitre examine tous les à-côtés du jeu qui ne sont pas couverts ailleurs dans le guide, avec entre autres les Trophées et Succès, des conseils pour atteindre le 100%, l'encyclopédie, et des secrets divers et variés.

AVERTISSEMENT !

Vous trouverez dans les pages suivantes des références à certains évènements importants de l'histoire de *Read Dead Redemption 2*. Nous vous recommandons vivement d'attendre d'avoir atteint l'épilogue avant de poursuivre votre lecture.

TROPHÉES & SUCCÈS

La collection de Trophées et Succès de *Red Dead Redemption 2* compte des récompenses liées à votre progression dans l'aventure, et d'autres à l'accomplissement de diverses prouesses et faits d'armes.

AVENTURE PRINCIPALE

ICONE	NOM	TROPHÉE	G	CONDITION D'OBTENTION
	De retour dans la boue	Bronze	20	Terminez le chapitre 1.
	C'est qu'une égratignure	Bronze	10	Terminez « L'émergence d'un souvenir » (chapitre 1).
	Vers de plus verts pâturages	Bronze	20	Terminez le chapitre 2.
	Leçon de diplomatie	Bronze	20	Terminez le chapitre 3.
	Naufragé	Bronze	20	Terminez le chapitre 4.
	Pas de traîtres	Bronze	20	Terminez le chapitre 5.
	Jamais deux sans trois	Bronze	10	Terminez « Adieu, fidèle ami » (chapitre 6).
	Rédemption	Argent	30	Terminez « Red Dead Redemption » (chapitre 6).
	Un rancher est né	Bronze	10	Terminez « La nouvelle Jérusalem » (Epilogue 2).
	Un été sans fin	Or	20	Terminez l'Epilogue 2.
	Un coup de main	Argent	30	Terminez les missions facultatives suivantes : Nous nous aimions, autrefois – I à III Un authentique médicament miracle Un amour sincère – I à V L'usure et autres péchés – I à VII Un frère dans le besoin Tous frères et sœurs Paternité et autres rêves – I & II Ne cherche pas l'absolution – I & II Petit guide de l'archéologue en herbe A voleur, voleur et demi Mme Sadie Adler, veuve – I & II Toutes ces activités sont couvertes dans le chapitre Missions.
	Ruée vers l'or	Argent	50	Obtenez 70 médailles d'or à l'issue des missions. Le chapitre Missions vous aidera à décrocher ces distinctions (voir page 30).

ACTIVITÉS OPTIONNELLES

ICONE	NOM	TROPHÉE	G	CONDITION D'OBTENTION
	Champion de l'Ouest	Or	100	Terminez le jeu à 100%. Les conditions à remplir pour atteindre cet objectif sont révélées à la page 336.
	Bon samaritain	Bronze	30	Terminez 10 missions d'inconnus (voir page 186 pour les cheminements).
	Intelligence artificielle	Bronze	10	Découvrez ce qu'il advient de Marko Dragic (voir le cheminement de « Un jeune inventeur plein d'avenir » à la page 188).
	En bonne compagnie	Bronze	20	Terminez une activité avec un camarade dans chacun des camps suivants : Horseshoe Overlook, Clemens Point et Shady Belle. La liste des différentes activités possibles vous attend à la page 146.
	Les jeux sont faits	Bronze	10	Jouez à tous les jeux d'argent – voir page 220.
	C'est de l'art	Bronze	10	Trouvez l'emplacement idéal pour l'écureuil empaillé que vous obtenez à l'issue de la mission « Un monde meilleur et un nouvel ami » (voir page 212). Référez-vous à l'encadré de la page de droite pour plus de détails.
	Entrée par effraction	Bronze	20	Récupérez le butin de quatre propriétés différentes dans le cadre des missions de cambriolage (voir page 180).
	Objet de collection	Argent	20	Complétez la collection d'une catégorie d'objets donnée (cartes de paquets de cigarettes, objets exotiques, os de dinosaures ou sculptures rocheuses). Les missions en question sont présentées à la page 199.
	Commis	Bronze	10	Ramenez cinq objets demandés par vos camarades (voir à ce sujet la page 145). La plupart des missions correspondantes ne sont disponibles qu'entre les chapitres 2 et 4.

EXPLORATION & FAITS D'ARMES

ICONE	NOM	TROPHÉE	G	CONDITION D'OBTENTION
	Voler aux riches	Bronze	10	Obtenez 250$ en volant ou en fouillant. Vous remplirez naturellement cet objectif au cours de l'aventure.
	Pour donner aux pauvres	Bronze	10	Versez un total de 250$ dans la cagnotte qui se trouve près du registre dans le campement. Cet objectif doit être rempli avant la mission « La banque, cet ancien art américain » lors du chapitre 4.
	Panier percé	Bronze	10	Dépensez au moins 5 000$ dans les magasins. Vous devriez atteindre naturellement ce palier au fil de votre progression dans l'aventure.
	Tout ou rien	Bronze	10	Accédez au niveau d'honneur maximal (+8) ou minimal (-8) – un objectif réalisable au plus tôt à l'issue de la mission « Un paradis enfin perdu » du chapitre 5. Les actions affectant votre honneur sont recensées à la page 170. Notez qu'un multiplicateur x1,5 s'applique aux bonus et malus d'honneur lors du chapitre 6, ce qui peut vous aider à progresser plus rapidement.
	Recherché	Bronze	20	Survivez trois jours avec une prime de 250$ sur votre tête dans chaque Etat, y compris celui de New Austin, uniquement accessible à partir de l'épilogue 1. Cet objectif est plus facile à atteindre si vous restez loin de la civilisation et des routes les plus fréquentées pendant ce laps de temps. Rendez-vous à la page 174 pour plus d'informations sur le système de recherche.
	Hommages	Bronze	20	Trouvez les tombes de tous vos camarades morts. Rendez-vous à la page 346 pour plus de détails, mais méfiez-vous des **spoilers** si vous n'avez pas encore terminé l'épilogue du jeu.
	La débrouille	Bronze	10	Fabriquez 30 objets uniques. Vous en saurez plus sur l'artisanat en consultant la page 320.
	J'aurai ta peau	Bronze	30	Dépecez toutes les espèces animales. La liste et l'habitat de tous les animaux du jeu vous attend à la page 149.
	Zoologiste	Bronze	20	Étudiez toutes les espèces animales. Vous trouverez la liste des animaux et leur habitat à la page 149. Pour étudier un animal, maintenez R1 / RB alors que vous avez centré votre vue sur lui ou que vous l'observez à travers les jumelles ou la lunette d'une arme.
	Il était gros comme ça !	Bronze	20	Attrapez un poisson qui pèse au moins 16 livres (7kg). Rendez-vous à la page 163 pour savoir où trouver et comment pêcher de gros poissons.
	Paré	Bronze	10	Améliorez tous les composants disponibles pour une même arme. Les différentes options de personnalisation des armes sont présentées à la page 288.
	Un ours peut en cacher un autre	Bronze	10	Survivez à 18 attaques d'ours et tuez la bête à chaque fois. Rendez-vous page 150 pour savoir où trouver ces animaux. Vous devez abattre l'animal dans le cadre d'une lutte au corps à corps après qu'il s'est saisi de vous. Pour une meilleure efficacité, équipez-vous au préalable d'une arme puissante, dotée si possible de munitions spécialisées.
	Monture fidèle	Bronze	10	Atteignez le niveau 4 d'affection avec un cheval (voir à ce sujet la page 140).
	Légende de l'Ouest	Platine	-	*PS4 uniquement :* Obtenez tous les autres Trophées.

C'EST DE L'ART

Pour obtenir ce Trophée/Succès, vous devez participer à un mini-jeu original qui se déroule à Beecher's Hope dès lors que vous remplissez les deux conditions suivantes :

- **Vous avez terminé l'épilogue.**
- **Vous avez reçu l'écureuil empaillé de Mlle Hobbs à l'issue de la mission « Un monde meilleur et un nouvel ami » (voir page 212).**

À ce stade, vous êtes libre d'installer la statue sur l'étagère au-dessus de la cheminée du salon… ce qui n'a pas l'air d'être du goût de tout le monde. Vous constaterez que l'écureuil a disparu en revenant le lendemain. Votre objectif est de le retrouver puis de le remettre à sa place – ce qui lance une nouvelle partie de cache-cache. Répétez ce cycle autant de fois que nécessaire et vous débloquerez la récompense convoitée.

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

QUÊTE DU 100%

Le tableau suivant recense toutes les conditions que vous devez remplir pour terminer le jeu à 100% - suivez la référence de page si vous voulez en savoir plus sur un sujet donné. Pour connaître votre degré d'avancement actuel dans le jeu, sélectionnez l'option Progression dans le menu de pause.

CONDITIONS	PAGE
MISSIONS ET ÉVÉNEMENTS	
Terminez les 107 missions principales	30
Terminez les 10 missions d'inconnu	186
Terminez les cinq missions de chasseur de prime	184
Assistez à 25 rencontres fortuites	223
Survivez à une embuscade tendue par une bande rivale	218
Prenez le contrôle de tous les repaires des bandes rivales	218
OBJETS À COLLECTIONNER	
Découvrez un lieu important	338
Trouvez les neufs tombes de vos compagnons morts	346
Complétez une série de cartes de paquets de cigarettes	199
Terminez « La force des convictions »	208
Terminez « Pêcheur de poissons »	164
Terminez « Duchesses et autres animaux »	206
Terminez « Petit guide du géologue amateur »	210
Terminez « Un monde meilleur et un nouvel ami »	212
Terminez une chasse au trésor	196
Trouvez les 20 attrape-rêves	212
ENCYCLOPÉDIE	
Étudiez 50 animaux de différentes espèces	146
Obtenez 10 pièces d'équipement	314

CONDITIONS	PAGE
ENCYCLOPÉDIE (SUITE)	
Attrapez 10 poissons de différentes espèces	163
Rencontrez toutes les bandes rivales	218
Découvrez 10 chevaux d'espèces différentes	136
Ramassez 20 plantes de différentes espèces	302
Récupérez 48 armes différentes	292
JOUEUR	
Portez au niveau maximal la santé, l'énergie et le sang-froid	167
Atteignez le niveau 4 d'affection avec votre monture	140
Relevez tous les défis	172
DIVERS	
Découvrez cinq cabanes	338
Tuez cinq animaux légendaires	162
Jouez au moins une fois à chaque jeu d'argent	220
Interagissez avec cinq personnages spéciaux	228
Prenez un bain dans un hôtel	166
Assistez à un spectacle, par exemple sous le chapiteau près de l'écurie de Valentine	-
Allez voir une pièce dans le Théâtre Râleur de Saint Denis	-
Fabriquez un objet dans chacune des six catégories d'artisanat (plat cuisiné, fortifiant, munition, objet de chasse, soin pour cheval, arme de lancer)	320
Commettez un cambriolage, un braquage de magasin, une attaque de diligence et une attaque de train	178

ENCYCLOPÉDIE

Cette section retranscrit la totalité des entrées de l'encyclopédie, qui recense tout ce que vous découvrez au fil de votre avancée dans le jeu (sélectionnez l'option Progression du menu de pause pour y accéder). Si vous avez du mal à compléter une catégorie donnée, suivez le renvoi de page pour en savoir plus sur le sujet en question.

ENCYCLOPÉDIE

ANIMAUX (VOIR PAGE 146)				
Alligator américain	Castor d'Amérique du Nord	Taureau Hereford	Coq de Java	Cormoran vigua
Alligator américain (petit)	Geai bleu	Grenouille-taureau américaine	Poule Leghorn	Vache de Floride
Tatou à neuf bandes	Sanglier	Cardinal du Nord	Coq Leghorn	Coyote de Californie
Blaireau américain	Cerf de Virginie	Chat domestique américain	Tétras des prairies	Crabe de terre cubain
Petite chauve-souris brune	Biche de Virginie	Jaseur d'Amérique	Tamia de Californie	Écrevisse de Louisiane
Ours noir américain	Bison américain	Poule dominicaine	Condor de Californie	Grue blanche
Grizzly	Taureau Angus	Coq dominicain	Couguar	Grue du Canada
	Taureau Devon	Poule de Java	Cormoran à aigrettes	Corneille

ENCYCLOPÉDIE (SUITE)

ANIMAUX (SUITE)				
Foxhound américain	Mouflon du désert (male)	Sacoche pour matériaux	Maskinongé	Cheval de trait belge
Berger australien	Mouflon du désert (femelle)	Sacoche pour objets de valeur	Brochet	Hollandais à sang chaud
Chien de Saint-Hubert	Mouflon des montagnes Rocheuses (mâle)	Sacoche pour fortifiants	Saumon rouge	Demi-sang hongrois
Bluetick Coonhound	Mouflon des montagnes Rocheuses (femelle)	Sacoche pour nécessaires	Crapet arlequin légendaire	Cheval du Kentucky
Border collie	Lièvre de Californie	Sacoche pour provisions	Brochet maillé légendaire	Missouri Fox Trotter
Chien léopard catahoula	Raton laveur d'Amérique du Nord	Sacoche de légende de l'Est	Barbotte jaune légendaire	Morgan
Retriever de la baie de Chesapeake	Rat noir	Talisman Dent d'alligator	Brochet d'Amérique légendaire	Mustang
Husky de Sibérie	Rat brun	Talisman Défense de sanglier	Crapet de roche légendaire	Nokota
Labrador retriever	Grand corbeau	Talisman Corne de bison	Achigan à petite bouche légendaire	Shire
Caniche	Fou à pieds rouges	Talisman Griffe d'ours	Perche légendaire	Suffolk Punch
Corniaud	Merle d'Amérique	Amulette Corne de Tatanka	Esturgeon jaune légendaire	Tennessee Walker
Rufus	Spatule rosée	Amulette Dent de castor	Perche noire légendaire	Pur-sang
Âne	Goéland argenté	Amulette Bois de cerf	Truite arc-en-ciel légendaire	Turkoman
Canard colvert	Mouette atricille	Amulette Dent de couguar	Barbue de rivière légendaire	**ARMES (VOIR PAGE 292)**
Canard de Pékin	Goéland à bec cerclé	Amulette Dent de coyote	Lépisosté osseux légendaire	Revolver Cattleman
Aigle à tête blanche	Mérinos	Amulette Bois de wapiti	Maskinongé légendaire	Revolver de Granger
Aigle royal	Moufette rayée	Amulette Griffe de renard	Brochet légendaire	Revolver de Flaco
Aigrette roussâtre	Boa constricteur	Amulette Bois d'orignal	Saumon rouge légendaire	Revolver Cattleman de John
Petite aigrette	Boa arc-en-ciel	Amulette Plume de hibou	**BANDES RIVALES (VOIR PAGE 218)**	Revolver double action
Aigrette neigeuse	Boa albinos	Amulette Bois d'antilope	Pillards de Lemoyne	Revolver d'Algernon
Wapiti mâle des montagnes Rocheuses	Crotale du Texas	Amulette Corne de mouflon	O'Driscoll	Revolver de Micah
Wapiti femelle des montagnes Rocheuses	Fer-de-lance	Talisman Serre d'aigle *	Rejetons de Murfree	Revolver Schofield
Renard roux d'Amérique	Crotale à queue noire	Talisman Serre de corbeau	Bande des frères Skinner	Revolver de Calloway
Renard gris d'Amérique	Crotale des bois	Amulette Écaille d'iguane*	Bande de Laramie	Revolver d'Otis Miller
Renard argenté	Mocassin à tête cuivrée du Nord	Amulette Cœur de loup	Bande de Del Lobo	Pistolet Volcanic
Monstre de Gila à bandes	Mocassin à tête cuivrée du Sud	Amulette Patte de lion	**PLANTES (VOIR PAGE 302)**	Pistolet semi-automatique
Chèvre alpine	Couleuvre d'eau du Centre	Amulette Œil de panthère	Ginseng d'Alaska	Pistolet Mauser
Bernache du Canada	Mocassin d'eau	Cartouchière de brigand	Ginseng américain	Revolver de Midnight
Buse rouilleuse	Couleuvre d'eau du Nord	Ceinture holster de brigand	Bolet bai	Carabine à répétition
Buse pattue	Piranga écarlate	Holster de brigand	Mûre	Carabine Lancaster
Buse à queue rousse	Piranga à tête rouge	Holster de brigand (main faible)	Cassis	Carabine Litchfield
Buse pattue	Moineau friquet (bruant)	Cartouchière d'explorateur	Bardane	Fusil à petit gibier
Grand héron	Bruant hudsonien	Ceinture holster d'explorateur	Chanterelle	Fusil Springfield
Aigrette tricolore	Bruant à couronne dorée	Holster d'explorateur	Jonc commun	Fusil à verrou
Iguane vert	Écureuil roux d'Amérique	Holster d'explorateur (main faible)	Thym sauvage	Fusil Rolling Block
Iguane du désert	Écureuil occidental	Cartouchière de parieur	Sauge du désert	Fusil Rolling Block rare
Pécari à collier	Écureuil noir	Ceinture holster de parieur	Achillée visqueuse	Fusil Carcano
Plongeon huard	Crapaud boréal	Holster de parieur	Airelle ovale	Fusil à canon scié
Plongeon du Pacifique	Crapaud de Sonora	Holster de parieur (main faible)	Groseille odorante	Fusil à double canon
Plongeon à bec blanc	Dinde sauvage	Cartouchière d'herboriste	Sauge du colibri	Fusil à double canon rare
Orignal mâle	Dinde sauvage du Rio Grande	Ceinture holster d'herboriste	Tabac indien	Fusil à pompe
Orignal	Tortue alligator	Holster d'herboriste	Asclépiade	Fusil semi-automatique
Mule	Urubu à tête rouge de l'Est	Holster d'herboriste (main faible)	Laurier-rose	Fusil à répétition
Rat musqué d'Amérique	Urubu à tête rouge de l'Ouest	Cartouchière de cavalier	Origan	Arc
Oriole de Baltimore	Loup gris	Ceinture holster de cavalier	Coulemelle	Sans arme
Oriole masqué	Loup des bois	Holster de cavalier	Pavot des champs	Bouteille incendiaire
Bubo de Californie	Pic à ventre roux	Holster de cavalier (main faible)	Poule des bois	Bouteille incendiaire instable
Bubo du Pacifique	Grand pic	Cartouchière de grand chasseur	Framboise	Dynamite
Grand-duc d'Amérique	Alligator mâle légendaire	Ceinture holster de grand chasseur	Sauge rouge	Dynamite instable
Bœuf Angus	Grizzly légendaire Bharati	Holster de grand chasseur	Fleur de vanille	Couteau de lancer
Bœuf Devon	Castor légendaire	Holster de grand chasseur (main faible)	Perce-neiges violets	Couteau de lancer amélioré
Panthère	Bison blanc légendaire	Cartouchière de fin tireur	Carotte sauvage	Couteau de lancer empoisonné
Panthère de Floride	Bison légendaire Tatanka	Ceinture holster de fin tireur	Camomille sauvage	Ancien tomahawk
Conure de Caroline	Sanglier légendaire	Holster de fin tireur	Menthe sauvage	Tomahawk
Ara bleu	Cerf légendaire	Holster de fin tireur (main faible)	Baie de gaulthérie couchée	Tomahawk de précision
Grand ara vert	Couguar légendaire	Cartouchière d'expert en survie	Millefeuille	Tomahawk ancien
Ara rouge	Coyote légendaire	Ceinture holster d'expert en survie	Epidendron	Couperet
Pélican d'Amérique	Renard légendaire	Holster d'expert en survie	Orchidée cyrtopodium	Machette
Pélican brun	Wapiti légendaire	Holster d'expert en survie (main faible)	Orchidée coquillage	Épée de pirate brisée
Faisan à collier	Orignal légendaire	Cartouchière d'expert en armement	Aréthuse bulbeuse	Couteau de chasse
Faisan doré à collier	Panthère légendaire Giaguaro	Ceinture holster d'expert en armement	Orchidée fantôme	Couteau de John
Cochon Berkshire	Antilope légendaire	Holster d'expert en armement	Dame de la nuit	Couteau en bois de cerf
Cochon de Chine	Mouflon légendaire	Holster d'expert en armement (main faible)	Sabot de Vénus	Couteau de la guerre de Sécession
Cochon Old Spot	Loup légendaire	**POISSONS (VOIR PAGE 163)**	Sabot de la vierge	Couteau en os
Pigeon à queue barrée	**EQUIPEMENT (VOIR PAGE 314)**	Crapet arlequin	Épidendron nocturne	Couteau à lame large
Pigeon biset	Lasso	Brochet maillé	Cypripède royal	Dague décorée
Opossum de Virginie	Jumelles	Brochet d'Amérique	Orchidée queue de rat	Hachette
Antilope mâle d'Amérique	Canne à pêche	Crapet de roche	Cypripède œuf-de-passereau	Hachette à équarrir
Antilope femelle d'Amérique	Lanterne électrique	Achigan à petite bouche	Orchidée sauvage	Hachette en pierre
Antilope mâle de Sonora	Vieille lanterne	Barbotte jaune	**CHEVAUX (VOIR PAGE 136)**	Hachette viking
Antilope femelle de Sonora	Appareil photographique	Perche	American Paint	Hachette de chasseur
Antilope mâle de Basse-Californie	Cartouchière améliorée	Esturgeon jaune	Trotteur américain	Hachette de chasseur rouillée
Antilope femelle de Basse-Californie	Ceinture holster améliorée	Perche noire	Andalou	Hachette à double tranchant
Caille de Californie	Holster amélioré	Truite arc-en-ciel	Appaloosa	Hachette à double tranchant rouillée
Mouflon de la Sierra Nevada (mâle)	Holster côté main faible amélioré	Barbue de rivière	Pur-sang arabe	
Mouflon de la Sierra Nevada (femelle)	Sacoche pour ingrédients	Lépisosté osseux	Ardennais	

* Disponible pour les possesseurs de l'édition spéciale/ultime du jeu

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

ENCYCLOPÉDIE (SUITE)

CARTES DE PAQUETS DE CIGARETTES (VOIR PAGE 199)
As de la gâchette
No. 1 Frank Heck
No. 2 Bande d'Otis Miller
No. 3 Bande de Jack Hall
No. 4 Frères Butcher
No. 5 Flaco Hernández
No. 6 Slim Grant
No. 7 Landon Ricketts
No. 8 Black Belle
No. 9 Billy Midnight
No. 10 Emmet Granger
No. 11 Jim 'Boy' Calloway
No. 12 Bart Love
Artistes et poètes
No. 1 Edith Corinne
No. 2 Elsie Rose
No. 3 W. G. Hoyt
No. 4 Aldous Bramley
No. 5 Preston T. Stephenson
No. 6 Evelyn Miller
No. 7 Slick Hutton
No. 8 Laurence Carson
No. 9 Miss Maud Delancey
No. 10 Charles Châtenay
No. 11 George Dixie
No. 12 Richard McCullough
Paysages américains
No. 1 New York
No. 2 Saint Denis
No. 3 Blackwater
No. 4 Armadillo
No. 5 Rio Bravo
No. 6 Les Grizzlies
No. 7 San Francisco
No. 8 Tall Trees
No. 9 Valentine
No. 10 Chicago
No. 11 Rhodes
No. 12 Annesburg
Gemmes sublimes
No. 1 Leila Stetson
No. 2 Isabelle Barlow
No. 3 Hattie Langtry
No. 4 Isabelle Standish
No. 5 Maud Engel
No. 6 Sadie Russell
No. 7 Geraldine Emerson
No. 8 Agnès Guyon
No. 9 Jennie Willetts
No. 10 Ilga Ulmer
No. 11 Fay Delaro
No. 12 Pauline Henderson

Flore américaine
No. 1 Groseille odorante
No. 2 Sauge du colibri
No. 3 Laurier-rose
No. 4 Millefeuille
No. 5 Tabac indien
No. 6 Palétuvier blanc
No. 7 Pin des marais
No. 8 Palmier à jupon
No. 9 Séquoia à feuilles d'if
No. 10 Cactus tête du diable
No. 11 Bartonie dorée
No. 12 Lupin de Caroline
Étoiles de la scène
No. 1 Laurence Dunn
No. 2 Louis Durand
No. 3 Jesse Raymond
No. 4 Augusta Tremlow
No. 5 Mabel Potter
No. 6 Robin Koninsky
No. 7 Isadore Reid
No. 8 Irene Grubb
No. 9 Nettie Palmer
No. 10 Jim Cobb
No. 11 Mittie Comstock
No. 12 Robert Elliot Patchen
Faune de l'Amérique du nord
No. 1 Veuve noire
No. 2 Chien de Saint-Hubert
No. 3 Geai bleu
No. 4 Poisson-chat
No. 5 Serpent corail
No. 6 Mérou
No. 7 Perche noire
No. 8 Panthère
No. 9 Perroquet
No. 10 Faisan
No. 11 Tortue alligator
No. 12 Dinde
Merveilles des transports
No. 1 Navire marchand
No. 2 Goélette
No. 3 Caravane de chameaux
No. 4 Howdah
No. 5 Chariot tiré par une chèvre
No. 6 Montgolfière
No. 7 Frégate américaine
No. 8 Le bateau-théâtre
No. 9 Baleinier
No. 10 Diligence
No. 11 Locomotive à vapeur
No. 12 Vélocipède

Champions du monde
No. 1 Lutteur gréco-romain - Percy Wood
No. 2 Joueur de billard - Edwin A. Rowe
No. 3 Pugiliste - Theobaud Getzin
No. 4 Rameur - H. T. Slocum
No. 5 Cycliste - R. S. Harradon
No. 6 Funambule - E. D. Ewing
No. 7 Joueur de tennis sur gazon - Patsey Hill
No. 8 Haltérophile - William Sleicher
No. 9 Tireur aux pigeons - Edwin Singerly
No. 10 Patineur - Felix Hawley
No. 11 Lanceur de marteau - Capt. Jack Page
No. 12 Jongleur - Axel McCormack
Inventions incroyables
No. 1 Locomotive à vapeur - 1814 - George Stephenson
No. 2 Photographie - 1814 - Joseph Nicéphore Niépce
No. 3 Appareil d'exécution électrique - 1888 - H.P. Brown, A. Kennelly
No. 4 Machine à écrire - 1829 - W. A. Burt
No. 5 Revolver - 1836 - Daniel Buck
No. 6 Télégraphe - 1837 - Samuel Morse
No. 7 Planeur - 1885 - Charles Kinnear
No. 8 Dynamite - 1866 - Alfred Nobel
No. 9 Cylindre phonographique - 1877 - Thomas Edison
No. 10 Piano mécanique - 1881 - Edward Leveaux
No. 11 Ampoule électrique - 1878 - Thomas Edison
No. 12 Stylo-plume - 1884 - Lewis Waterman
Races de chevaux
No. 1 American Paint
No. 2 Appaloosa
No. 3 Andalou
No. 4 Trotteur américain
No. 5 Nokota
No. 6 Ardennais
No. 7 Hollandais à sang chaud
No. 8 Turkoman
No. 9 Demi-sang hongrois
No. 10 Mustang
No. 11 Pur-sang
No. 12 Missouri Fox Trotter
Américains célèbres
No. 1 Président Fisher
No. 2 Président Hardin
No. 3 Lillian Powell
No. 4 Leviticus Cornwall
No. 5 J. D. McKnight
No. 6 Luther Covington
No. 7 Harvey Griggs
No. 8 Henrietta Beatrice Woods
No. 9 Général Quincy Harris
No. 10 Général Cornelius Palmer
No. 11 Sénateur Thaddeus Waxman
No. 12 Président Alfred Macalister

LISTE DES ACTIVITÉS

Les tableaux suivants dressent la liste de toutes les missions et activités annexes qui vous sont proposées dans le jeu ; suivez les références de page si vous avez besoin d'aide pour remplir certains de ces objectifs.

MISSIONS PRINCIPALES

MISSION	PAGE
Chapitre 1	
Les hors-la-loi venus de l'Ouest	32
L'émergence d'un souvenir	33
De vieux amis	34
Le lendemain de la genèse	35
Qui est donc Leviticus Cornwall ?	36
Vers l'est	37
Chapitre 2	
La bonne société, façon Valentine	40
Repos à l'américaine	41
Celui qui n'est pas sans péché	42
Les premiers seront les derniers	43
Visite à l'improviste	44
L'usure et autres péchés – I à III	45
Une soirée tranquille	45
Une blessure d'amour-propre	46
Heureux les simples d'esprit	47
Nous nous aimions, autrefois – I à III	48
Un authentique médicament miracle	48
Une alliance à l'américaine	49
L'essence de la richesse – I à IV	50
Scène bucolique en Amérique	51
Pêcheur d'hommes	52
Les brebis et les boucs	52
Une générosité inattendue	53
Chapitre 3	
Le Sud nouveau	56
De l'importance du suffrage féminin	57
Distillation à l'américaine	58
Un amour sincère – I à III	59
La publicité, ce nouvel art américain – I & II	61
Une faim de cheval	62
Les petits plaisirs du tabac	63
La traque du magicien	64
Des amis interlopes	65
L'erreur est humaine	66
Il prêchait le pardon où qu'il aille	67
Sodome ? Retour à Gomorrhe	68

MISSION	PAGE
Chapitre 3 (suite)	
Heureux les artisans de paix	69
Un village pittoresque	70
Querelles d'hier et d'aujourd'hui	71
La bataille de Shady Belle	71
Chapitre 4	
Les joies de la civilisation	74
Angelo Bronte, un homme d'honneur	75
Un frère dans le besoin	76
Tous frères et sœurs	76
Paternité et autres rêves	77
Non, non, trois fois non	78
Une cage dorée	78
Une longue nuit de débauche	79
Cavaliers et apocalypses	80
Les plaisirs de la ville	81
Promenade dans le bayou	82
L'appétit vient en vengeant	83
Les pères de l'Amérique – I & II	84
La banque, cet ancien art américain	85
Chapitre 5	
Bienvenue dans le Nouveau Monde	88
Une sauvagerie sans limite	88
Un despote bienveillant	89
Les Enfers n'ont pas de pire furie	90
Un paradis enfin perdu	91
Cher oncle Tacitus	92
Un bonheur éphémère	92
En territoire Murfree	93
Chapitre 6	
À la croisée des chemins	96
Icare et compagnie	96
Heures de visite	97
Une visite de courtoisie	98
Ne cherche pas l'absolution – I & II	99
Des anges et des hommes	100
Un amour sincère – IV & V	100
L'usure et autres péchés – VI & VII	101

MISSION	PAGE
Chapitre 6 (suite)	
Les merveilles de Van Horn	102
Un pont qui ne mène à rien	103
Une rage sans limites	104
Petit guide de l'archéologue en herbe	105
À voleur, voleur et demi	106
L'art de la négociation	106
Adieu, fidèle ami	107
Les fils chéris	108
Le fils du roi	109
Mme Sadie Adler, veuve – I & II	110
Mon dernier fils	111
Le meilleur de nous-mêmes	112
Red Dead Redemption	113
Epilogue 1	
La roue tourne	116
Les petits plaisirs de la vie	117
Petit guide du fermier débutant	117
Petit guide du bon père de famille	118
Chassez le naturel	118
Jim Milton remonte en selle	119
Les rudiments de la paternité	120
Le cri d'une mère	120
Tout travail mérite salaire	121
L'aristocratie terrienne & Expropriation	121
Epilogue 2	
Un loup sans sa meute	124
Une honnête journée de travail	125
Petit guide du bricoleur en herbe	126
La boîte à outils	126
La nouvelle Jérusalem	127
Un petit service pour une vieille connaissance	127
La cuite de l'Oncle	128
Une autre chance	129
Un ours mal léché	129
L'aube d'un nouveau futur	130
Le poison de l'Amérique	130

BRAQUAGES

MISSION	PAGE
Attaques de diligences	
Hector (n°1 à 3)	179
Alden (n°1 à 3)	179
Cambriolages	
Ferme porcine Aberdeen	180
Catfish Jacksons	180
Chez Porter	180
Lonnie's Shack	180
Willard's Rest	180
Manoir Van Horn	180
Watson's Cabin	180
Braquages de magasins	
Armurier de Rhodes	180
Armurier de Saint Denis	180
Magasin de Strawberry	180
Médecin de Valentine	180
Attaques de train	
N'importe quel train	182
Braquages avec les camarades	
Javier, cambriolage	182
Sean, attaque de diligence	182
Bill, attaque de diligence	182
Javier, cambriolage	182
Charles, braquage de banque*	182
Micah, attaque de diligence	182
Lenny, attaque de diligence	182

* Disponible pour les possesseurs de l'édition spéciale/ultime du jeu

MISSIONS D'INCONNU

NOM	PAGE
Photographies d'un pays idyllique – I à V	186
Maquillage et poudre d'escampette – I & II	186
Les deux font la paire – I à III	186
Collecte de fonds	186
C'est un Anglais, évidemment – I à V	187
À tout docteur tout honneur	187
Les inégalités de l'Histoire – I & II	187
Ces liens qui nous unissent – I à V	187
A la façon de l'artiste – I à IV	188
Un jeune inventeur plein d'avenir – I à III	188
Les bienfaits du savoir – I à VII	188
La sagesse des anciens – I à V	189
Petit guide d'idéalisme et de pragmatisme – I à III	190
Le vétéran – I à IV	190
L'enfer américain – I à V	191
Les rêves américains	191
À la nuit tombée	191

OBJETS À COLLECTIONNER

NOM	PAGE
Poissons légendaires (« Pêcheur de poissons »)	164
Cartes de paquets de cigarettes (« Cigarettes et autres passe-temps »)	199
Objets exotiques (« Duchesses et autres animaux »)	206
Os de dinosaures (« La force des convictions »)	208
Sculptures rocheuses (« Petit guide du géologue amateur »)	210
Requêtes de chasse (« Un monde meilleur et un nouvel ami »)	212
Attrape-rêves	212
Fortifiants spéciaux	214
Coffres	216

AUTRES ACTIVITÉS

NOM	PAGE
As de la gâchette	192
Chasse à la prime	184
Chasse au trésor	196
Récupération de dettes	194
Demandes d'objets	145
Activités avec les camarades	146
Bandes rivales	218
Jeux d'argent	220
Rencontres fortuites	223
Personnages spéciaux	228
Lieux importants	338

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

LIEUX IMPORTANTS & CABANES

Lieux importants : Au gré de vos pérégrinations, il vous arrivera de découvrir des sites spéciaux, que le jeu vous propose d'examiner à l'aide de Ⓐ/Ⓨ. La validation de cette commande déclenche une courte scène au cours de laquelle votre personnage dessine dans son carnet un croquis du lieu en question, parfois accompagné de quelques notes. Notez que vous devez découvrir au moins un de ces sites pour atteindre les 100% de progression.

Cabanes : Au cours de vos allées et venues, vous tomberez également régulièrement sur des cabanes abandonnées, perdues dans la nature. Ces habitations d'apparence anodine valent le déplacement. En plus d'abriter des récompenses intéressantes (objets de valeur, cartes de paquets de cigarettes, fortifiants spéciaux…), elles font l'objet de petites histoires cachées, racontées de manière indirecte. Par exemple, vous découvrez les corps d'un homme et d'une femme quand vous vous rendez à Robard Farm ; en regardant par la fenêtre, vous pouvez voir un autre cadavre, sur lequel se trouve une lettre qui fait la lumière sur le drame dont ce lieu a été le théâtre. Notez que vous devez découvrir au moins cinq cabanes si vous comptez terminer le jeu à 100%.

ATLAS	SIGNIFICATION
201	Église abandonnée
202	Derrick
203	Relais commercial abandonné
204	Navigatrice en tonneau
205	Cimetière indien
206	Chariots de cirque
207	Bolger Glade
208	Aéronef accidenté
209	Tombe profanée
210	Madame l'Ânesse
211	Visage dans la falaise
212	Arbres à visages
213	Machine volante
214	Homme fossilisé
215	Mutant créé par l'homme
216	Conquistador congelé | Vous pouvez récupérer le morion sur le corps du soldat
217	Restes de géant

ATLAS	SIGNIFICATION
218	Secret des Gray
219	Bras atrophié
220	Femme ermite
221	Tunnel secret
222	Missionnaire jésuite
223	Mammouth
224	Moine méditant
225	Météorite
226	Obélisque
227	Texte de l'Ancien monde
228	Petite église
229	Rituel païen | Vous pouvez récupérer le masque crâne de mouflon sur le cadavre
230	Phonographe
231	Tumulus du Grand serpent
232	Os de cachalot
233	Vieille tombe | Vous pouvez récupérer deux objets de valeur sur ce site : la hachette viking (près de l'autel), et l'ancien peigne viking (derrière des crânes que vous pouvez détruire)

ATLAS	SIGNIFICATION
234	Statues étranges | Dans une grotte accessible par l'ouest, via une crevasse creusée dans la roche
235	Statues étranges (peinture de grotte) | Sous une avancée rocheuse
236	Relais commercial
237	Arbre balise (I)
238	Arbre balise (II)
239	Arbre balise (III)
240	Arbre balise (IV)
241	Wigwam
242	Maison mystérieuse sur la colline
243	Arbre tordu
244	Os de baleine
245	Secret des Braithwaite
246	Feu de broussailles
247	Maison de la météorite
248	Pierre à souvenirs
249	Pleasance

ICONE	SIGNIFICATION
1	Cabane de Dormin Crest
2	Cabane de Fairwale Shanty
3	Cabane de Snowfield
4	Cabane de Dodd's Bluff
5	Cabane de Clawnson's Rest
6	Cabane de Martha's Swain
7	Cabane de Hani's Bethel

ICONE	SIGNIFICATION
8	Cabane de Vetter's Echo
9	Maison de Shepherd's Rise | Accessible à partir de l'épilogue
10	Maison de Ridge View | Accessible à partir de l'épilogue
11	Cabane d'Osman Grove
12	Cabane de Lenora View
13	Cabane d'Old Trail Rise
14	Robard Farm

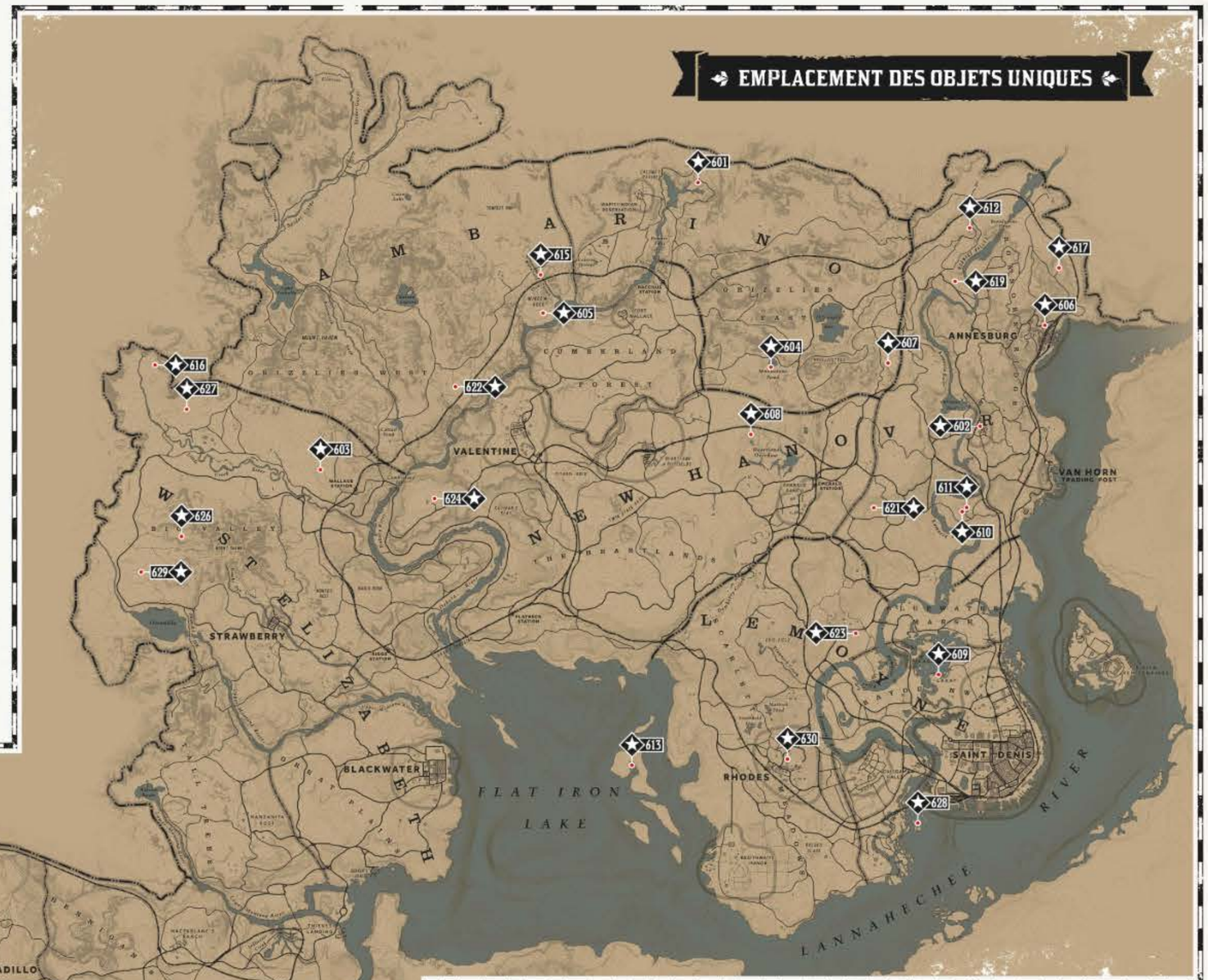
ICONE	SIGNIFICATION
15	Cabane de Bayall Edge
16	Cabane de Bear Claw
17	Maison d'Argil Rise | Accessible à partir de l'épilogue
18	Cabane de Crawdad Willies
19	Cabane d'Old Harry Fen

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÉNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

OBJETS UNIQUES

Le jeu compte un certain nombre d'objets uniques, qui ne peuvent être récupérés qu'à des endroits bien spécifiques. Parmi eux figurent notamment des armes dont la découverte entre en ligne de compte pour le calcul du pourcentage de progression.

ATLAS	NOM	NOTES
601	Ancient tomahawk	Planté dans une cible cassée du côté est de Calumet Ravine
602	Masque de cochon	Pendu à l'un des poteaux en bois de l'abattoir
603	Hachette à double tranchant	Dans une souche d'arbre au nord de la cheminée isolée
604	Hachette à équarrir	Dans une souche sur le rivage sud de Moonstone Pond
605	Hachette de chasseur	Dans une souche au nord de la cabane
606	Hachette à double tranchant rouillée	Dans une souche à Annesburg, juste au nord de la mine de charbon
607	Hachette de chasseur rouillée	Dans une souche juste à l'ouest de la cabane
608	Mouton noir	Près de la voie ferrée au nord de Heartland Overflow ; porte sur lui un anneau en or
609	Masque crâne de félin	A l'arrière de la cabane en partie effondrée
610	Chapeau de la guerre de Sécession	Au sous-sol du vieux fort
611	Couteau de la guerre de Sécession	Sur une caisse au sous-sol du Fort Brennan
612	Météorite	Dans la maison de la météorite
613	Tricorne	Dans l'épave de bateau sur la plus grosse île de Flat Iron Lake
614	Masque crâne de mouflon	Pendu à l'un des poteaux en bois de la pergola abandonnée
615	Chapeau Nevada	Derrière la cascade de Granite Pass
616	Carte au trésor déchirée	Dans la cabane de l'ermite, dans un tiroir
617	Carte au trésor déchirée	Dans la cabane de Manito Glade, dans le tiroir d'une desserte
618	Trésor d'Otis Miller	Dans une petite grotte (uniquement à partir de l'épilogue 1)
619	Casque viking	A l'intérieur du site de la vieille tombe
621	Otis Miller et la dame au cœur noir	Osman Grove, sur une table de nuit dans la cabane
622	Otis Miller et le prince d'Arabie	Clawson's Rest, sur une table de nuit dans la cabane
623	Otis Miller et le garçon de New York	Pleasance, sur une table dans l'école abandonnée
624	Héros du Far West, numéro 132	Ranch Downes, sur une table de nuit dans la maison
625	Histoires vraies de Frank Heck, numéro 102	Lake Don Julio, sur une table de nuit dans la cabane
626	Couteau à lame large	Sur un cadavre au fond de la mine de Beryl's Dream ; actionnez le détonateur à l'entrée pour détruire les rochers sur votre chemin
627	Couteau en bois de cerf	Sur le cadavre d'un ours
628	Épée de pirate brisée	Dans l'épave d'un bateau
629	Hachette en pierre	Uniquement si vous avez rempli les missions correspondantes de chasse à la prime dans GTA Online
630	Morceau de coquille d'ormeau	Dans une vieille maison à quelques pas au nord du bureau du shérif de Rhodes



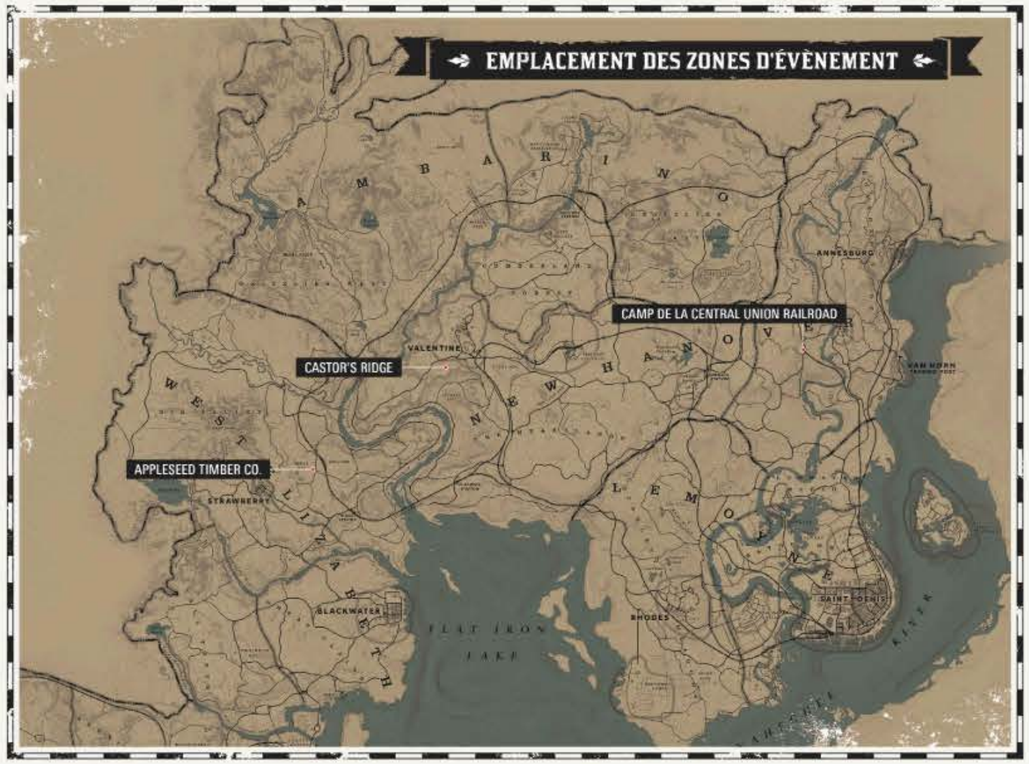
LE TRÉSOR D'OTIS MILLER

Les deux cartes au trésor déchirées, disponibles dans les cabanes de la femme ermite et de l'ermite respectivement, conduisent à un trésor accessible durant l'épilogue. Il est caché à Rattlesnake Hollow, une petite grotte située au nord de Cholla Springs, près de la frontière (dirigez-vous droit vers l'ouest depuis Twin Rocks pour la découvrir). Entre autres récompenses, le coffre renferme le revolver d'Otis Miller.

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

ZONES D'ÉVÈNEMENT

Le monde du jeu compte trois sites qui ont la particularité d'évoluer au fil du temps. Vous pouvez assister et même participer à leur développement, en y revenant à intervalles réguliers au fil de l'aventure, et en réalisant des actions spécifiques. Si vous refusez de prendre part aux évènements qui s'y déroulent, ou que vous malmenez vos interlocuteurs sur place, vous risquez de passer à côté de certaines évolutions. Les zones en question connaissent plusieurs étapes dans leur développement, le stade final étant quoi qu'il arrive atteint à l'issue du chapitre 6.



APPLESEED TIMBER CO.

Cette compagnie forestière s'est lancée dans des travaux de déboisement au nord-est de Strawberry.

Étape 1 : Initialement, le site abrite une équipe de bûcherons occupés à couper et scier des arbres. Vous avez l'occasion de subtiliser quelques objets dans les tentes des ouvriers, mais attendez-vous à des réactions hostiles si vous êtes pris la main dans le sac. Adressez-vous au contremaître près de la cabane en construction : il vous demande de lui vendre de la nourriture et des remèdes. Faites affaire avec lui pour que la zone passe à l'étape suivante de son développement.

Étape 2 : Lorsque vous revenez sur le site ultérieurement, vous constatez plusieurs changements. La construction de la cabane est désormais terminée, tout comme celle de l'enclos à cheval, et les travaux de déforestation ont avancé. Un accident se produit durant cette seconde visite : précipitez-vous à l'endroit indiqué, et maintenez Ⓐ/Ⓨ avant d'appuyer à plusieurs reprises sur Ⓧ/Ⓐ pour libérer l'ouvrier dont la jambe est coincée sous un arbre. À l'issue de l'opération de sauvetage (qui vous vaut un bonus d'honneur), parlez au blessé et donnez-lui un peu d'argent si vous voulez obtenir des points d'honneur supplémentaires.

Étape 3 : À ce stade, le site est paralysé, les ouvriers refusant de reprendre le travail après que deux d'entre eux ont disparu suite à des attaques de loups. Parlez au contremaître et acceptez de vous occuper du problème. Rendez-vous dans la zone en surbrillance au sud, et activez l'Œil de lynx pour révéler une piste, qui vous conduit jusqu'aux corps des deux victimes. Les loups lancent alors l'assaut : débarrassez-vous d'eux en déclenchant une séquence de Sang-froid pour vous faciliter la tâche. Une fois que vous avez fait place nette, retournez auprès du contremaître pour toucher votre récompense.

Étape 4 : À l'occasion de votre quatrième visite, vous pouvez constater que les travaux de déboisement ont pris fin et que le camp a été démantelé.

Étape 5 (épilogue 1) : Si vous retournez sur place pendant ou à l'issue de l'épilogue, vous verrez que la nature commence à reprendre ses droits, de nouvelles pousses apparaissant au milieu des vestiges du camp forestier.

CASTOR'S RIDGE

Situé au sud-ouest de Valentine, ce site met en scène un père et de ses deux fils qui construisent une cabane.

Étape 1 : Au départ, seules les fondations de la maison sont en place. Vous pouvez si vous le souhaitez fouiller les tentes pour récupérer quelques objets. Le fait d'engager la conversation avec le père entraîne un accident, les fils lâchant accidentellement la paroi qu'ils étaient en train de monter.

Étape 2 : Vous arrivez au beau milieu d'une fusillade qui oppose les membres de la famille à un groupe de hors-la-loi venus les racketter. Vous devez aider les colons à éliminer les bandits, sans quoi la chaîne d'évènements sera interrompue prématurément (notez que votre intervention vous rapporte un bonus d'honneur).

Étape 3 : Les travaux ont bien avancé, mais le père vous informe qu'il ne peut pas les terminer faute d'argent. N'hésitez pas à lui prêter les 100$ qu'il vous demande : vous aurez l'occasion de les récupérer dès la prochaine étape de la série d'évènements.

Étape 4 : La maison est désormais entièrement terminée. Le père vous apprend qu'il l'a vendue à des fermiers venant du sud, ce qui lui permet de rembourser son prêt, avec intérêts – vous recevez ainsi la coquette somme de 150$.

Étape 5 (épilogue 1) : Des gens habitent la maisonnette, qui est désormais pourvue d'un jardin potager.

CAMP DE LA CENTRAL UNION RAILROAD

Situé à mi-chemin entre la gare d'Emerald et Van Horn, ce site met en scène des employés d'une société ferroviaire qui s'affairent à la construction d'une nouvelle voie ferrée.

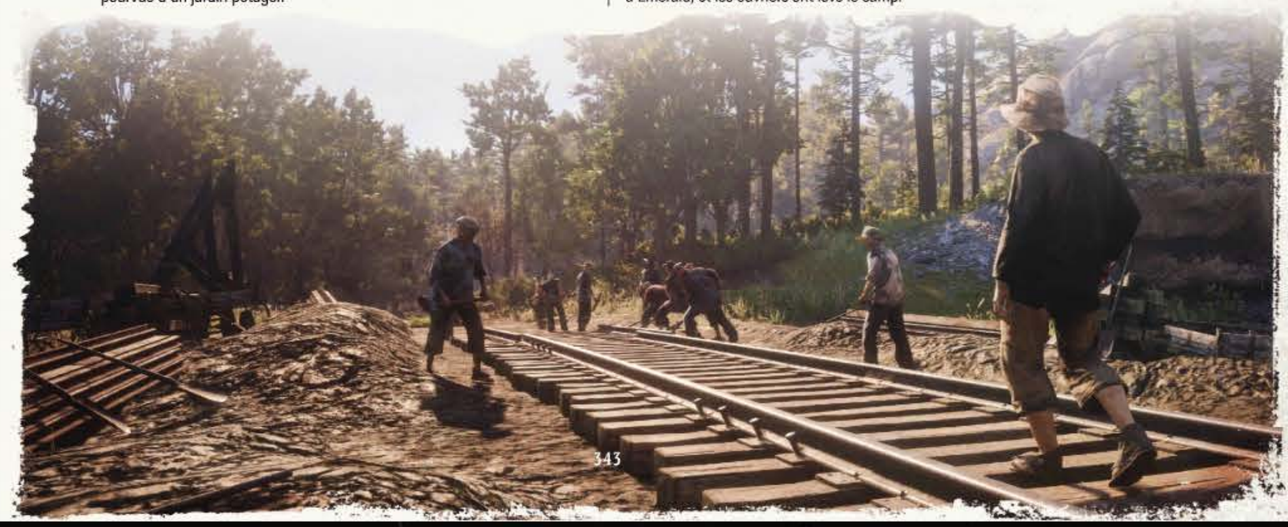
Étape 1 : Vous pouvez profiter du fait que les ouvriers sont au travail pour fouiller leurs tentes, mais veillez ce faisant à ne pas éveiller l'attention des gardes qui surveillent le camp. Lorsque vous êtes fin prêt, parlez au contremaître et acceptez de l'aider. À l'issue de la scène, approchez-vous de son assistant à la bordure nord-ouest de la zone en surbrillance ; suivez-le discrètement jusqu'à ce qu'il s'arrête devant un arbre, et prenez-le sur le fait au moment où il plonge sa main dans un trou creusé dans le tronc. Après avoir récupéré l'argent dans la cache, retournez auprès du contremaître pour terminer cet épisode. Vous aurez droit à une scène supplémentaire si vous ramenez l'assistant, ligoté, au contremaître.

Étape 2 : Le camp a été déplacé un peu plus loin au nord, quasiment à hauteur du lac d'Elysian Pool. Parlez au contremaître, qui a besoin de vous pour que les travaux puissent se poursuivre. Acceptez de l'aider, et avancez jusqu'au repère au nord, où vous êtes confronté à trois hommes de main de Leviticus Cornwall. Dès que le jeu vous y invite, maintenez R2/RT légèrement enfoncé pour remplir la jauge de Sang-froid, puis enclenchez l'effet de ralenti en appuyant fermement sur la touche – il ne vous reste plus qu'à aligner un tir sur la tête du chef de bande, ce qui devrait suffire à mettre en fuite ses deux acolytes. Récupérez le titre de propriété sur la dépouille de votre victime, et rapportez-le au contremaître dans le camp.

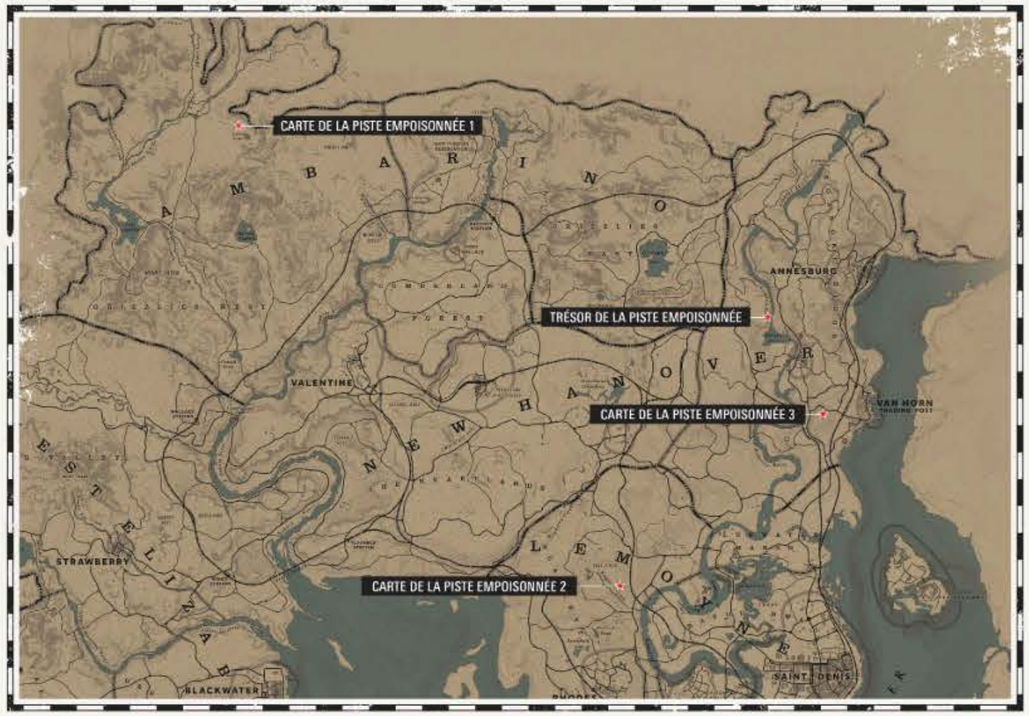
Étape 3 : Les ouvriers sont en train de construire le dernier tronçon de la nouvelle voie au nord-est de la gare d'Emerald. En témoignage de sa gratitude, le contremaître vous invite à puiser dans les surplus de provisions du camp. Entrez dans la tente à l'extrémité sud-est du site et servez-vous.

Étape 4 (épilogue 1) : La nouvelle voie ferrée est maintenant reliée à la gare d'Emerald, et les ouvriers ont levé le camp.

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS



LE TRÉSOR DE LA PISTE EMPOISONNÉE



CARTE DE LA PISTE EMPOISONNÉE 1

Disponibilité : A partir du chapitre 2.
Cheminement : Cette carte au trésor n'est mentionnée nulle part dans le jeu. Les développeurs l'ayant intentionnellement gardée secrète, nous ne révélerons pas son emplacement exact. Voici toutefois un indice pour vous mettre sur la piste : elle est cachée aux abords de Cairn Lake, juste au sud-est de Colter.

CARTE DE LA PISTE EMPOISONNÉE 2

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : Une fois que vous avez mis la main sur la première carte, ouvrez votre sacoche pour l'étudier. Elle montre un lieu situé à Scarlett Meadows, à l'ouest de Ringneck Creek, avec un affleurement rocheux en forme de visage humain. La seconde carte est cachée derrière la colline en question, dans un trou creusé à la base du tronc d'un arbre mort.

CARTE DE LA PISTE EMPOISONNÉE 3

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : Vous reconnaîtrez immédiatement l'endroit montré sur la seconde carte si vous vous y êtes déjà rendu au moins une fois – il s'agit de Serpent Mound, un lieu important situé au sud-ouest de Van Horn. Examinez le trou creusé dans la « tête » de la structure en forme de serpent pour récupérer la troisième carte.

TRÉSOR DE LA PISTE EMPOISONNÉE – ÉTAPE 1

Disponibilité : Terminer l'étape précédente.
Cheminement : Le trésor vous attend à Elysian Pool, au nord-ouest de Van Horn. Pénétrez dans la grotte dont l'entrée est dissimulée derrière la cascade.

TRÉSOR DE LA PISTE EMPOISONNÉE – ÉTAPE 2

Cheminement : Enfoncez-vous dans la caverne en vous équipant de la lanterne pour éclairer votre chemin. Dès que vous sortez de l'étroit couloir, descendez la pente abrupte sur votre droite.

TRÉSOR DE LA PISTE EMPOISONNÉE – ÉTAPE 3

Cheminement : Une fois en bas de la pente, glissez-vous dans le petit tunnel en marchant accroupi. Prenez à droite à l'embranchement (vous emprunterez le passage de gauche au retour), et avancez jusqu'à la grande salle, en faisant éventuellement une halte en chemin pour fouiller le petit campement situé sur votre droite.

TRÉSOR DE LA PISTE EMPOISONNÉE – ÉTAPE 4

Cheminement : Tournez-vous vers la gauche quand vous entrez dans la salle, et élancez-vous sur la plateforme en contrebas, comme indiqué sur l'image – vous devez prendre suffisamment d'élan et ajuster soigneusement votre saut, sous peine de tomber dans le gouffre. Une fois de l'autre côté, descendez la pente.

TRÉSOR DE LA PISTE EMPOISONNÉE – ÉTAPE 5

Cheminement : Depuis le petit bassin en bas de la pente, regardez vers la gauche et grimpez dans la petite alcôve. Le trésor, un magot de quatre barres d'or, repose derrière les rochers.

TRÉSOR DE LA PISTE EMPOISONNÉE – ÉTAPE 6

Cheminement : Rebroussez chemin en montant la pente. Après avoir grimpé sur l'étroit rebord sur votre droite, hissez-vous dans le passage en surplomb, et suivez-le jusqu'à l'embranchement. Traversez ensuite le petit tunnel en marchant accroupi pour revenir à l'entrée de la grotte.

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

SECRETS

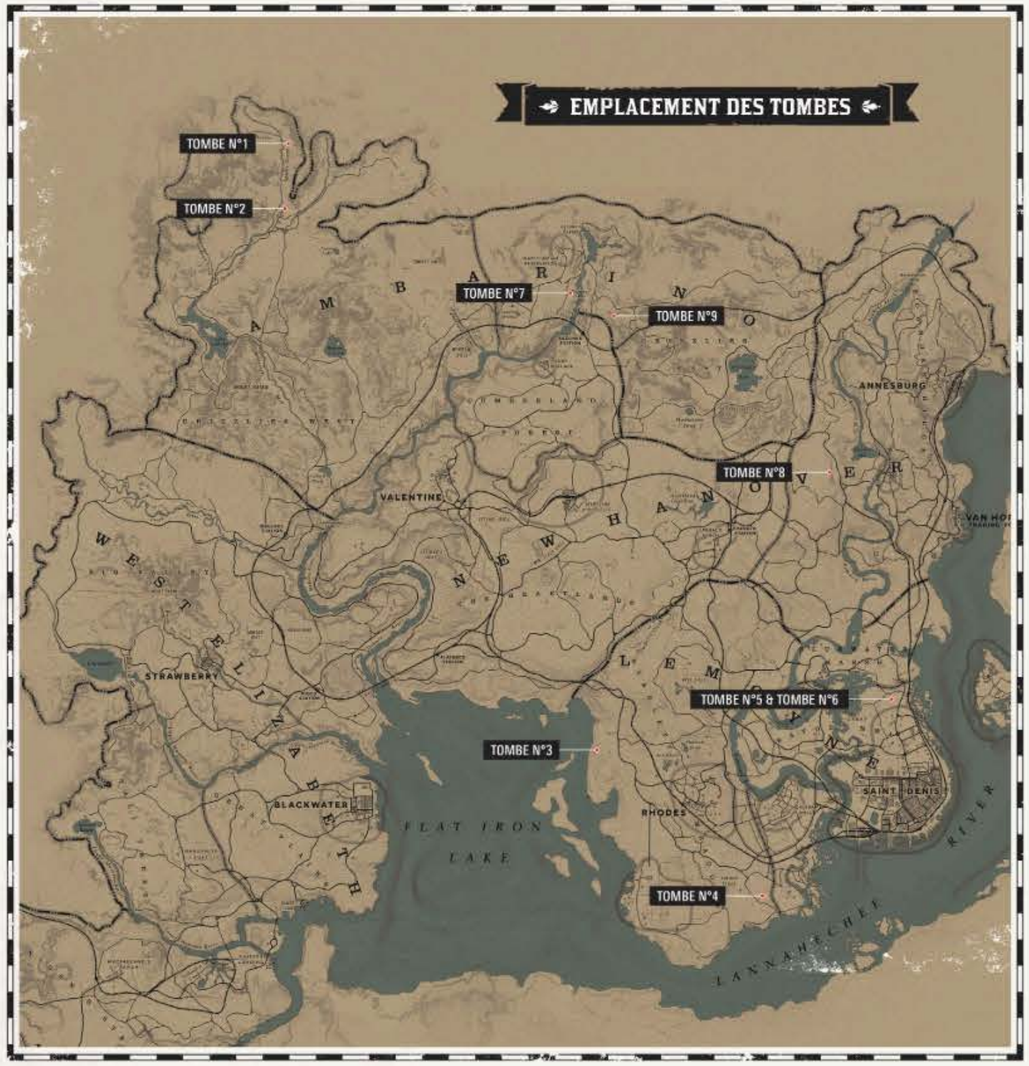
AVERTISSEMENT

Cette section dévoile des éléments de l'histoire principale. Vous ne devriez la lire qu'après avoir atteint l'épilogue du jeu, sans quoi vous risquez de vous gâcher le plaisir de la découverte.

Le monde de *Red Dead Redemption 2* recèle bien des secrets. Campements abandonnés, wagons accidentés, corps échoués, habitations isolées… chacune de vos excursions hors des sentiers battus réserve son lot de surprises et de découvertes potentielles.

★ TOMBES ★

Plusieurs de vos camarades tombent au champ d'honneur à mesure que se déroule le fil du récit. La découverte de leurs tombes est l'enjeu d'un trophée/succès spécifique, et fait partie des conditions à remplir pour terminer le jeu à 100%.



PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

★ POST-SCRIPTUM ★

Vous avez l'occasion de découvrir des secrets relatifs à certains protagonistes de l'aventure, qui vous permettent d'en savoir plus sur leur histoire personnelle, ou sur ce qu'ils sont devenus après les évènements du jeu.

SECRET DES BRAITHWAITE : En partant du kisoque à l'ouest du manoir Braithwaite (lieu de votre toute première rencontre avec Penelope), dirigez-vous vers le sud. Vous finirez par tomber sur un petit cabanon perdu dans les bois, à l'intérieur de laquelle une femme est enfermée ; vous pouvez échanger quelques mots avec la malheureuse avant le chapitre 6, mais elle aura rendu l'âme si vous vous rendez sur place lors de l'épilogue.

CATHERINE BRAITHWAITE : Si vous vous rendez dans le manoir des Braithwaite à partir du chapitre 4, vous découvrirez le corps de Catherine Braithwaite dans les ruines du bâtiment. Vous avez l'occasion de récupérer une broche sur sa dépouille. Un coffre renfermant une barre d'or se trouve également dans les vestiges de la pièce adjacente, du côté est.

LE SECRET DES GRAY : Si vous retournez au manoir des Gray à l'issue des évènements du chapitre 3, vous découvrirez le cadavre du patriarche à l'arrière de la demeure, ainsi qu'une lettre posée sur la table voisine. Ce courrier contient des informations compromettantes sur les origines de la soi-disant famille de patriotes sudistes. Un autre document secret, qui concerne cette fois-ci les deux clans rivaux, est caché sur l'îlot principal à l'ouest de l'île de Sisika – vous le trouverez dans un coffre en partie enfoui dans la vase, au pied de l'un des grands arbres.

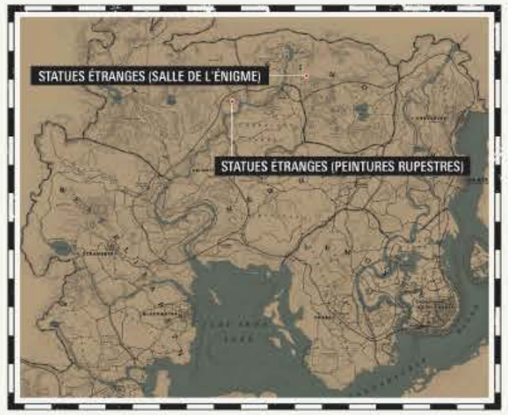
MICAH : À l'issue de l'épisode 2, vous pouvez retourner au sommet du mont Hagen pour découvrir le cadavre gelé de Micah, et vous emparer de son revolver par la même occasion – un détour qui s'impose si vous voulez récupérer toutes les armes disponibles dans le jeu.

CAMP DE MICAH : Après son départ, Micah a laissé des affaires personnelles dans le campement situé au nord-est de Strawberry, où il s'était établi entre les évènements de la mission « Heureux les simples d'esprit » et ceux de « Scène bucolique en Amérique ». Vous y trouverez deux morceaux de journal qui donnent des détails sur le passé de Micah et sur le braquage raté de Blackwater, ainsi qu'un avis de recherche à l'effigie de Dutch.

★ L'ÉNIGME DES STATUES ÉTRANGES ★

Cette énigme, qui met en scène une série de statues cachées dans une salle secrète, est l'une des plus difficiles du jeu. Vous devriez tenter de la résoudre par vous-même : la satisfaction que vous en retirerez sera d'autant plus grande.

Vous trouverez sur cette double page un bref cheminement qui vous guide progressivement vers la solution. Essayez de ne l'utiliser que ponctuellement, en lisant une seule étape à la fois pour vous remettre sur la bonne voie lorsque vous êtes complètement bloqué.



ÉTAPE 1 – SALLE DE L'ÉNIGME

L'emplacement du site de l'énigme est montré sur la carte ci-dessus. Une fois sur place, glissez-vous dans la crevasse creusée dans la paroi rocheuse, comme indiqué sur l'image, pour accéder à une grotte secrète. La caverne abrite sept statues disposées en cercle autour d'une sculpture centrale. Observez les lieux en maintenant Ⓐ/Ⓨ pour que votre personnage dessine dans son carnet un croquis de ces « étranges statues ». Chacune d'entre elles est associée à un bouton qui se trouve sur son piédestal ; si vous l'actionnez en maintenant Ⓐ/Ⓨ, il s'enfonce et ressort de l'autre côté du socle, où vous pouvez de nouveau le pousser pour le ramener à sa position initiale. Votre objectif est de déterminer quels sont les interrupteurs que vous devez actionner.

ÉTAPE 2 – PHASE D'OBSERVATION

Les sept statues en cercle semblent identiques au premier abord, mais un examen attentif révèle des différences au niveau de leurs mains. Chacune a en effet perdu un certain nombre de doigts ; la plus proche de l'entrée de la salle n'en possède par exemple plus que deux, contre six pour celle qui apparaît sur l'image ci-contre.

ÉTAPE 3 – COMPTAGE DES DOIGTS

Faites le tour de la salle et comptez le nombre de doigts intacts de chaque statue afin de les différencier. Le résultat de votre décompte devrait être le suivant (dans cet ordre ou dans un autre) : 2, 4, 5, 8, 3, 4, 6.

ÉTAPE 4 – PEINTURES RUPESTRES

Sortez de la grotte et suivez la voie ferrée vers l'ouest jusqu'à Window Rock, où vous découvrez des peintures rupestres sous une avancée rocheuse. Maintenez Ⓐ/Ⓨ pour que votre personnage dessine sur son carnet le croquis de ce site rattaché aux « statues étranges ».

ÉTAPE 5 – ANALYSE DES PEINTURES

La scène représentée sur les peintures (sept figures masculines qui entourent un aigle en position centrale) correspond à la configuration de la grotte. Vous remarquerez également la présence de dizaines de mains dessinées sur la paroi, ce qui tend à confirmer la piste des doigts suivie jusqu'à présent.

ÉTAPE 6 – COMPTAGE DES PLUMES

Un détail sur les peintures ne manquera pas d'attirer votre attention. Chacune des sept figures masculines est accompagnée par un petit aigle, dont la queue est dotée d'un nombre spécifique de plumes. Le décompte des plumes de chaque aigle donne le résultat suivant (dans cet ordre ou un autre) : 2, 7, 5, 8, 3, 4, 6 – autrement dit, la même série de chiffres que dans la salle de l'énigme, à la différence près qu'un des deux 4 est ici remplacé par un 7.

ÉTAPE 7 – LE MEMBRE MANQUANT

Retournez dans la salle de l'énigme, et examinez les deux statues qui comptent chacune quatre doigts. Il manque un bras à l'une d'entre elles, ce qui explique sans doute l'anomalie constatée dans l'étape précédente.

ÉTAPE 8 – CORRECTION DE L'ANOMALIE

Le bras manquant repose par terre, près de quelques rochers, sur votre gauche quand vous arrivez dans la salle. Sa main compte trois doigts, ce qui, ajouté aux quatre initiaux, donne bien un total de sept pour la statue cassée – la correspondance entre les deux séries de nombres associées aux peintures rupestres et à la salle de l'énigme est donc parfaite.

ÉTAPE 9 – RÉSOLUTION DE L'ÉNIGME

Vous détenez la clé de l'énigme, sous la forme de cette série de chiffres. Il vous reste maintenant à interpréter cette information pour déterminer quels sont les interrupteurs que vous devez actionner. À ce stade, vous aurez peut-être besoin d'un coup de pouce : la solution se trouve dans les *nombres premiers*.

ÉTAPE 10 – RÉCOMPENSE

Pour résoudre l'énigme, vous devez enfoncer les boutons des statues dont le nombre de doigts correspond à un nombre premier (soit 7, 5 et 3). Vous entendez alors le bruit d'une dalle en pierre qui se déplace, et vous n'avez plus qu'à récupérer le butin (trois barres d'or) caché dans le piédestal central.

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

★ DÉCOUVERTES EN TOUS GENRES ★

Au gré de vos voyages, vous serez parfois amené à faire des découvertes surprenantes ; le monde du jeu compte toutes sortes de lieux insolites, chacun avec une bribe d'histoire cachée et une récompense.

MAISON DE LA MÉTÉORITE

Située à l'ouest de Brandywine Drop, cette cabane fait partie des lieux « importants », dont vous pouvez faire le croquis dans votre carnet. Vous avez l'opportunité de récupérer la météorite dont la chute a été fatale aux occupants de la maison. Cet objet précieux est doté d'une propriété intéressante : il diminue de 10% les effets de la chaleur sur vos noyaux d'attribut.

PLUIE DE MÉTÉORITES

Rendez-vous en pleine nuit (aux alentours de deux heures du matin) dans le champ situé à l'ouest de la maison de la météorite, et regardez le ciel – vous aurez peut-être la chance d'apercevoir une pluie d'étoiles filantes traverser la voûte céleste.

ARBRE À WHISKEY

Planté en haut de la colline qui surplombe Flat Iron Lake, à l'ouest de Dewberry Creek, cet arbre est orné de très nombreuses bouteilles suspendues. L'une d'entre elles, dont émane des particules dorées quand vous la regardez à travers l'œil de lynx, renferme une pépite d'or : brisez-la d'un tir bien placé pour récupérer le trésor. Notez que vous trouverez également un élixir de ginseng sur l'arbre en lui-même.

WITCHES CAULDRON

Perdue dans le nord des Grizzlies orientales, cette étrange cabane renferme plusieurs objets, dont des fortifiants. Vous y trouverez également une marmite remplie d'une étrange mixture : libre à vous de la boire, mais c'est à vos risques et périls…

MAISON DE L'ALCHIMISTE

Un alchimiste réside dans la petite maison située près de la voie ferrée au nord-est de Tumbleweed. Lorsque vous approchez de la demeure, elle est emportée sous vos yeux par une grosse explosion. Vous trouverez un coffre dans les ruines fumantes du côté est du bâtiment : il renferme des balles à haute vélocité, ainsi que le schéma des balles fusil à pompe explosives.

TRAIN ACCIDENTÉ

Un train qui a déraillé gît au fond du ravin à l'est de Granite Pass. Dans la voiture jaune se trouve un coffre contenant plusieurs objets de valeur. Le wagon bloqué contre la falaise en position verticale renferme des récompenses encore plus intéressantes, dont deux barres d'or, mais vous ne pouvez y pénétrer qu'en passant par le haut (voir page 214).

FERME GUTHRIE

Le bâtiment le plus au sud de cette ferme située à l'ouest d'Emerald Ranch abrite les cadavres d'un homme et d'un mouton noir. Approchez-vous de l'animal et examinez le ruban qu'il porte autour du cou pour obtenir une alliance en or.

CORPS ÉCHOUÉ

Vous découvrirez le corps d'un esclave sur la berge de la rivière au sud-ouest de Shady Belle. Fouillez le cadavre pour obtenir une lettre, qui vous en apprend un peu plus sur l'histoire du malheureux. Notez que vous perdez des points d'honneur si vous portez atteinte à sa dépouille d'une manière ou d'une autre.

ÉPAVE

Une épave de bateau gît au centre de la plus grande île à l'ouest de Clemens Point. À l'intérieur, vous trouverez un coffre renfermant une bouteille de rhum pirate vieilli, ainsi qu'un tricorne de l'autre côté du mur effondré. Notez que cette île abrite également des espèces animales endémiques de Guarma, comme l'iguane vert, ce qui en fait un lieu de passage obligatoire si vous voulez compléter l'encyclopédie.

VOYAGEUR DÉCÉDÉ

A l'est d'Armadillo, vous découvrirez au milieu des cactus un campement abandonné dans lequel se trouve le cadavre d'un voyageur. Vous pouvez récupérer une lettre sur sa dépouille, ainsi que divers objets aux alentours ; la tente abrite également un coffre qui renferme une bouteille de racine de valériane.

DES OPPORTUNITÉS SANS FIN

Cette double page ne donne qu'un aperçu des innombrables situations insolites que vous pouvez rencontrer lorsque vous explorez le monde du jeu. Voici quelques exemples supplémentaires des découvertes potentielles qui vous attendent au détour des chemins :

- ★ Des arbres qui chuchotent au sud de Brandywine Drop ;
- ★ Un cadran solaire sur le sommet juste à l'ouest du mont Shann ;
- ★ Un singe empaillé tombé d'un pont en bois au nord de Strawberry ;
- ★ Un message d'amour écrit sur un arbre au nord de la gare de Flatneck ;
- ★ Un serpent géant mort dans un arbre de la forêt à l'ouest de Lagras ;
- ★ Un homme étrange vivant dans une cabane dans un arbre au sud du ranch MacFarlane ;
- ★ Des cadavres de forçats enchaînés à l'ouest de Kamasa River, au nord de Bluewater Marsh ;
- ★ Deux endroits qui ont été frappés par la foudre, l'un près du sommet de Rio Del Lobo Rock, l'autre du côté ouest de la route au sud-ouest d'Annesburg ;
- ★ Un horrible charnier à l'est d'Aurora Basin ;
- ★ Un camp désert près de la voie ferrée, au nord de Bluewater Marsh ;
- ★ Un corbillard abandonné sur lequel un homme s'est pendu, au nord de MacFarlane's Ranch ;
- ★ Une lettre adressée à Bonnie MacFarlane que vous pouvez récupérer sur un cadavre lors de la rencontre fortuite « Épave de bateau » ;
- ★ Et bien d'autres surprises encore…

PRINCIPES DU JEU
EXPLORATION
MISSIONS
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX
TROPHÉES & SUCCÈS
QUÊTE DU 100%
ENCYCLOPÉDIE
LISTE DES ACTIVITÉS
LIEUX IMPORTANTS
OBJETS UNIQUES
ZONES D'ÉVÈNEMENT
PISTE EMPOISONNÉE
SECRETS

INDEX

L'index contient la liste de tous les termes importants utilisés dans le guide. Pour éviter les spoilers inutiles, les pages contenant des révélations potentielles sur l'histoire du jeu sont écrites en rouge.

MOT-CLÉ	PAGE
À la croisée des chemins	96
À la façon de l'artiste – I à IV	188
À la nuit tombée	191
À tout docteur tout honneur	187
À voleur, voleur et demi	106
Abigail Roberts	29
Accélération (cheval)	135
Accessibilité	12
Accessoires	314
Accessoires de chasse	22
Activités communes	146
Activités criminelles	19
Adieu, fidèle ami	107
Affection (cheval)	18, 140
Affichage à l'écran	8
Album illustré	145
Alcool	168
Alden (attaque de diligence)	179
Algernon Wasp	206
Algie Davison (dettes)	195
Altérations d'état	168
Améliorations de la sacoche	144
Améliorations du camp	143
Américains célèbres (cartes de cigarettes)	203
Amulettes	313
Ancien tomahawk	285, 297
Angelo Bronte, un homme d'honneur	75
Animaux (habitat)	149
Animaux à chasser	212
Animaux légendaires	162
Anthony Foreman (chasse à la prime)	185
Appareil photographique	192
Appâts	23, 163
Appleseed Timber Co.	342
Arc	297
Aréthuse bulbeuse	206
Arme longues - dos	297
Armes	24
Armes (attributs)	282
Armes (chapitre)	280
Armes (composants)	288
Armes (dégradation)	283
Armes (personnalisation)	288
Armes de lancer	297
Armes des as de la gâchette	192
Armes optimales (chasse)	148
Armes usées	284
Armureries	286
Arsenal du personnage	25
Arthur Londonderry (dettes)	195
Arthur Morgan	28
Articles de pêche	327
Artisanat	320
Artisanat (boutiques)	324
Artisanat (Pearson)	144
Artistes, écrivains et poètes (cartes de cigarettes)	200
As de la gâchette	192
As de la gâchette (cartes de cigarettes)	199
Atlas (chapitre du guide)	236
Attaques de diligence	179
Attaques de train	182
Attrape-rêves	212
Attributs	8, 16, 166
Attributs des armes	282
Attributs des chevaux	135, 136

MOT-CLÉ	PAGE
Attributs renforcés	168
Balise	13
Balles de fusil à pompe	284
Balles de fusil à pompe explosives	284
Bandana	20
Bande de Jack Hall (trésor)	196
Bandes rivales	21, 218
Barbe	169
Barbier	326
Base de données (chevaux)	136
Beaver Hollow	94
Beecher's Hope	122
Bienvenue dans le Nouveau Monde	88
Bill Williamson	29
Billy Midnight	193
Black Belle	193
Blackjack	221
Blackwater Ledger	320
Bois pétrifié cobalt	313
Bonus d'accessoires	171, 314
Bouchers	326
Bouteille incendiaire	285, 297
Boutique de pêche	327
Boutiques	324
Braquages	178
Braquages (avec camarades)	182
Braquages de magasin	181
Brigand (défis)	172
Butins de chasse	22
C'est un Anglais, évidemment – I à V	187
Cabanes	338
Cadence de tir	282
Calmer le jeu	177
Camarades (braquages)	182
Camarades (camp)	144
Cambriolages	180
Caméra	12
Camp de la bande	143
Camp de la Central Union Railroad	343
Campement	14, 143
Carabine à répétition	295
Carabine Lancaster	295
Carabine Litchfield	295
Carabines	295
Carte du monde	240
Cartes & marqueurs	13
Cartes (atlas)	240
Cartes de paquets de cigarettes	199, 204
Cartouchière améliorée	286
Castor's Ridge	343
Catégories de chevaux	135
Catfish Jacksons (cambriolage)	180
Cavalier (défis)	173
Cavaliers et apocalypses	80
Ceinture holster améliorée	286
Celui qui n'est pas sans péché	42
Ces liens qui nous unissent – I à V	187, 188
Champions du monde (cartes de cigarettes)	202
Chapitre 1	31
Chapitre 2	38
Chapitre 3	54
Chapitre 4	72
Chapitre 5	86
Chapitre 6	94
Chasse	22, 146
Chasse à la prime	184
Chasse au trésor	196

MOT-CLÉ	PAGE
Chassez le naturel	118
Cher oncle Tacitus	92
Cheval (provisions)	310
Chevaux	18, 134
Chevaux (base de données)	136
Chevaux (fortifiants)	310
Chevaux sauvages	134
Chevaux temporaires	141
Cheveux	169
Chevrotine incendiaire	284
Chez Porter (cambriolage)	180
Chick Matthews (dettes)	194
Cigarettes et autres passe-temps	199
Clemens Point	54
Coffres	217
Collecte de fonds	186
Colter	31
Commandes	10
Compas de marine	145
Composants des armes	288
Conditions météo	168
Contrôles	9
Coordonnées (os de dinosaures)	208
Coordonnées (sculptures rocheuses)	210
Couperet	299
Couteau à lame large	298
Couteau de chasse	298
Couteau de la guerre de Sécession	298
Couteau de lancer	285, 297
Couteau de lancer amélioré	285
Couteau de lancer empoisonné	285
Couteau en bois de cerf	298
Couteau en os	298
Crimes	19, 174
Crosse	288, 289
Cuisine	323
Cycle de recherche	175
Cypripède œuf-de-passereau	206
Cypripède royal	206
Dame de la nuit	206
Dé à coudre	145
De grands hommes, et une femme – I & II	192
De grands hommes, et une femme – III & IV	193
De l'importance du suffrage féminin	57
De vieux amis	34
Décès	177
Défis	21, 171, 172
Dégâts (armes)	282
Dégâts critiques	147
Dégâts mortels	147
Dégradation des armes	283
Dégradation des noyaux	166
Del Lobo	218
Demande d'objet	145
Déplacements	13
Des amis interlopes	65
Des anges et des hommes	100
Difficulté	12
Diligences	142
Disponibilité des chevaux	136
Distillation à l'américaine	58
Documents	316
Dominos	222
Dutch Van der Linde	28
Dynamite	285, 297
Dynamite instable	285

MOT-CLÉ	PAGE
Échelle des crimes	177
Écuries	18, 327
Efficacité des appâts	163
Efficacité des armes	148
Éléments à collectionner	199
Elias Green (chasse à la prime)	185
Élixir de ginseng	214
Ellie Anne Swan (chasse à la prime)	184
Embuscades (bandes)	218
Emmet Granger	192
Emplacement des orchidées	206
En territoire Murfree	93
Encyclopédie	334
Énergie	17, 166
Énergie (cheval)	135
Enrouler la ligne	165
Entretien des armes	284
Épée de pirate brisée	298
Épidendron	206
Épidendron nocturne	206
Épilogue – partie 1	114
Épilogue – partie 2	122
Équipement	314
Équipement amélioré	171, 314
Équipement renforcé	171, 314
Espèces animales	149
Espèces de chevaux	134
Espèces de poissons	163
Esteban Cortez (chasse à la prime)	185
État (armes)	282
État d'alerte	176
État d'urgence	176
Etoiles de la scène (cartes de cigarettes)	201
Evolution des attributs	167
Expert en armement (défis)	173
Expert en survie (défis)	173
Explorateur (défis)	172
Exploration	10
Exploration (chapitre)	132
Exploration libre	12
Expropriation	121
Fabrication d'objets	25, 320
Faune américaine (cartes de cigarettes)	201
Ferme porcine Aberdeen (cambriolage)	180
Feu de camp (artisanat)	321
Fin tireur (défis)	173
Flaco Hernandez	193
Flèche à petit gibier	285
Flèche améliorée	285
Flèche empoisonnée	285
Flèche enflammée	285
Flèche explosive	285
Flèches	285
Flore américaine (cartes de cigarettes)	201
Forces de l'ordre	174
Fortifiant pour barbe et cheveux	169
Fortifiants	302
Fortifiants pour chevaux	310
Fortifiants spéciaux	214
Frères Skinner	218
Fuite	177
Fusil à canon scié	295
Fusil à double canon	295
Fusil à double canon rare	295
Fusil à petit gibier	294
Fusil à pompe	296
Fusil à répétition	296
Fusil à verrou	294

MOT-CLÉ	PAGE
Fusil Carcano	297
Fusil Rolling Block	296
Fusil Rolling Block rare	296
Fusil semi-automatique	296
Fusil Springfield	294
Fusils	294
Fusils à pompe	295
Fusils de précision	296
Gemmes sublimes (cartes de cigarettes)	200
Grand chasseur (défis)	173
Grands espaces	15
Gravures (armes)	290
Gravures sur bois	290
Gravures sur métal	290
Guarma	86
Gwyn Hughes (dettes)	195
Habitat des poissons	164
Habitats des animaux	149
Hachette	298
Hachette à double tranchant	299
Hachette à double tranchant rouillée	299
Hachette à équarrir	299
Hachette de chasseur	299
Hachette de chasseur rouillée	299
Hachette en pierre	299
Hachette viking	299
Harmonica	145
Haute vélocité (munitions)	284
Hector (attaques de diligences)	179
Herboriste (défis)	172
Heures de visite	97
Heureux les artisans de paix	69
Heureux les simples d'esprit	47
Holster amélioré	286
Honneur	19, 169
Horseshoe Overlook	38
Hosea Matthews	28
Huile pour armes	284
Icare et compagnie	96
Icones manuels	13
Il prêchait le pardon où qu'il aille	67
Ingrédients	306
Interface du jeu	8
Inventions incroyables (cartes de cigarettes)	202
Ivresse	168
J. John Weathers (dettes)	195
Jauge de réponse (cheval)	141
Jauges	8, 16, 166
Jauges principales	16, 166
Javier Escuella	28
Jeu du couteau	222
Jeux d'argent	220
Jim Boy Calloway	193
Jim Milton remonte en selle	119
Joaquin Arroyo (chasse à la prime)	185
John Marston	29
Joshua Brown (chasse à la prime)	184
Journaux	320
L'enfer américain – I à IV	191
L'essence de la richesse – I à IV	50
L'usure et autres péchés – I & II	45
L'usure et autres péchés – III	46
L'usure et autres péchés – VI & VII	101

MOT-CLÉ	PAGE
La banque, cet ancien art américain	85
La bataille de Shady Belle	71
La boîte à outils	126
La bonne société, façon Valentine	40
La cuite de l'Oncle	128
La force des convictions	208
La nouvelle Jérusalem	127
La publicité, ce nouvel art américain – I & II	61
La roue tourne	116
La sagesse des anciens – I à V	189
La traque du magicien	64
L'appétit vient en vengeant	83
Laramie	218
L'aristocratie terrienne	121
L'art de la négociation	106
L'aube d'un nouveau futur	130
Le cri d'une mère	120
Le fils du roi	109
Le lendemain de la genèse	35
Le meilleur de nous-mêmes	112
Le poison de l'Amérique	130
Le Sud nouveau	56
Le vétéran – I à IV	190
Légende	14, 238
L'émergence d'un souvenir	33
L'erreur est humaine	66
Les bienfaits du savoir – I à VII	188, 189
Les brebis et les boucs	52
Les deux font la paire – I à III	186
Les Enfers n'ont pas de pire furie	90
Les fils chéris	108
Les hors-la-loi venus de l'Ouest	32
Les inégalités de l'histoire – I & II	187
Les joies de la civilisation	74
Les merveilles de Van Horn	102
Les pères de l'Amérique – I & II	84
Les petits plaisirs de la vie	117
Les petits plaisirs du tabac	63
Les plaisirs de la ville	81
Les premiers seront les derniers	43
Les rêves américains	191
Les rudiments de la paternité	120
Leurres	23, 163
Liens d'affection	18, 140
Lieux importants	338
Lilly Millet (dettes)	195
Lindsey Wofford (chasse à la prime)	184
Liste des activités	337
L'Oncle	29
Longueur du canon	288
Lonnie's Shack (cambriolage)	180
Lunette	289
Machette	298
Magasins généraux	324
Maniement (chevaux)	135
Manoir Van Horn (cambriolage)	180
Maquillage et poudre d'escampette – I & II	186
Marchands	324
Mark Johnson (chasse à la prime)	185
Marquage des cibles	9
Marqueurs	13
Médailles	30
Médecin	327
Menottes de la guerre de Sécession	313
Menu Roue	25

MOT-CLÉ	PAGE
Merveilles des transports (cartes de cigarettes)	202
Métaux	290
Micah Bell	29
Mini-carte	13
Mire en fer	288
Miroir de poche	145
Mise à mort parfaite	147
Missions	11
Missions (chapitre)	26
Missions d'inconnus	186
Mme Sadie Adler, veuve – I & II	110
Modifications (armes)	290
Mon dernier fils	111
Moral de la bande	143
Morceau de coquille d'ormeau	313
Morceau de quartz	313
Mort	177
Mort des chevaux	141
Mr. Wröbel (dettes)	194
Munitions	8, 25, 284, 286
Munitions à petit gibier	284
Munitions à tête fendue	284
Munitions explosives	284
Munitions express	284
Munitions standard	284
Ne cherche pas l'absolution – I & II	99
Nécessaire	312
Nettoyage des armes	284
New Hanover Gazette	320
Niveau d'honneur	170
Niveau de recherche	176
Non, non, trois fois non	78
Nous nous aimions, autrefois – I à III	48
Noyaux d'attribut	16, 166
Noyaux dorés	168
O'Driscoll	218
Objectifs secondaires	30
Objets	24
Objets (chapitre)	300
Objets à collectionner	199
Objets à lancer	297
Objets consommables	302
Objets de valeur	315
Objets exotiques	206
Objets pour chevaux	141
Objets uniques	340
Œil de lynx	10
Œufs d'alligator	206
Orchidée araignée	206
Orchidée coquillage	206
Orchidée cyrtopodium	206
Orchidée fantôme	206
Orchidée queue de rat	206
Os de dinosaures	208
Otis Skinner (chasse à la prime)	185
Outils	312
Outils de fabrication	321
Parfait état (butins de chasse)	147
Parieur (défis)	172
Parties d'animaux	22, 149
Paternité et autres rêves	77
Patte de lion	313
Paysages américains (cartes de cigarettes)	200
Pearson (artisanat)	144
Pêche	23, 163
Pêcheur de poissons	164
Pêcheur d'hommes	52
Prendre la fuite	177
Personnages spéciaux	228
Personnalisation des armes	288
Perspective	12

MOT-CLÉ	PAGE
Petit guide d'idéalisme et de pragmatisme – I à III	190, 191
Petit guide de l'archéologue en herbe	105
Petit guide du bon père de famille	118
Petit guide du bricoleur en herbe	126
Petit guide du fermier débutant	117
Petit guide du géologue amateur	210
Photographies d'un pays idyllique – I à V	186
Pillards de Lemoyne	218
Pilosité faciale	169
Pinkerton	29
Pipe	145
Pistage	22
Pistolet de Midnight	294
Pistolet Mauser	294
Pistolet semi-automatique	293
Pistolet Volcanic	293
Pistolets	294
Plats cuisinés	307
Plats des saloons	306
Plombs standard de fusil à pompe	284
Plume d'aigrette neigeuse	206
Plume d'aigrette roussâtre	206
Plume de héron	206
Plume de petite aigrette	206
Plume de spatule	206
Poids	168
Poids (poissons)	163
Poids du cheval	135
Poignée (armes)	290
Pointe de flèche ancienne	213
Points d'attribut	167
Points d'intérêt	14
Poison	168
Poissons (espèces)	163
Poissons (habitat)	164
Poissons légendaires	164
Poker	220
Portée (armes)	282
Post-scriptum	347
Précision	282
Primes	174
Principes du jeu (chapitre)	6
Progression totale	334
Projectiles	284
Promenade dans le bayou	82
Pronghorn Ranch	114
Propreté (chevaux)	135
Protection	289
Provisions	303
Provisions pour cheval	310
Qualité de la mise à mort	146
Qualité des animaux	146
Querelles d'hier et d'aujourd'hui	71
Quête du 100%	334
Qui est donc Leviticus Cornwall ?	36
Races de chevaux	134
Races de chevaux (cartes de cigarettes)	203
Racine de valériane	214
Radar	8, 13
Ragoût du camp	309
Rang d'honneur	169
Ravitaillement	143
Rayures (armes)	288
Réactivité des chevaux	141
Récapitulatif (chapitre 1)	28
Récapitulatif (chapitre 2)	39
Récapitulatif (chapitre 3)	55
Récapitulatif (chapitre 4)	73
Récapitulatif (chapitre 5)	87
Récapitulatif (chapitre 6)	95
Récapitulatif (épilogue 1)	115
Récapitulatif (épilogue 2)	123
Receleurs	326

MOT-CLÉ	PAGE
Recettes (artisanat)	321
Recettes de cuisine	323
Recharge (armes)	282
Recherché	20, 174
Récupération de dettes	194
Red Dead Redemption	113
Régénération des noyaux	16, 166
Registre (améliorations)	143
Rejetons de Murfree	218
Rencontres fortuites	223
Renforts	174
Repaires des bandes rivales	218
Repère	13
Repos à l'américaine	41
Requêtes de chasse	212
Réticule de visée	8
Revolver Cattleman	292
Revolver d'Algernon	292
Revolver de Calloway	293
Revolver de Flaco	292
Revolver de Granger	292
Revolver de Micah	293
Revolver d'Otis Miller	293
Revolver double action	292
Revolver Schofield	293
Revolvers	292
Rhum pirate vieilli	214
Robbie Laidlaw (chasse à la prime)	185
Roman de gare	145
Roue des armes	25
Roue des objets	25
Rouille (armes)	283
Sabot de la vierge	206
Sabot de Vénus	206
Sacoche	25
Sacoches améliorées	313
Saint Denis Times	320
Saleté (chevaux)	135
Sang-froid	17, 166
Sans arme	298
Santé	17, 166
Santé du cheval	135
Sauvegarde	11
Scène bucolique en Amérique	51
Schémas (artisanat)	321
Sculptures rocheuses	210
Se rendre	177
Secrets	346
Selle du cheval	18
Shady Belle	72
Sites	14
Sites de pêche	163, 164
Slim Grant	193
Sodome ? Retour à Gomorrhe	68
Soins pour cheval	18
Sous-poids	168
Statistiques des armes	282
Statues étranges	348
Structure du jeu	11, 30
Style (armes)	290
Stylo à plume	145
Succès	332
Suie (armes)	283
Suppléments (chapitre)	330
Surpoids	168
Système de recherche	175
Taille des animaux	147
Tailleurs	328
Talismans	313
Témoin	20, 174
Températures élevées	168
Tenue de légende de l'est	171
Tenues	25
Theodore Levin	192

MOT-CLÉ	PAGE
Thomas Downes (dettes)	195
Tomahawk	285, 297
Tomahawk amélioré	285
Tomahawk de précision	285
Tombes	346
Touches de la manette	9
Tous frères et sœurs	76
Tout travail mérite salaire	121
Trains	142
Trappeur	328
Trésor à gros enjeux	197
Trésor de la bande de Jack Hall	196
Trésor de la piste empoisonnée	344
Trésor des morts	198
Trophées/succès	332
Trophées/succès (disponibilité limitée)	31
Un amour sincère – I & II	59
Un amour sincère – III	60
Un amour sincère – IV & V	100
Un authentique médicament miracle	48
Un bonheur éphémère	92
Un despote bienveillant	89
Un frère dans le besoin	76
Un jeune inventeur plein d'avenir – I à III	188
Un loup sans sa meute	124
Un monde meilleur et un nouvel ami	212
Un ours mal léché	129
Un paradis enfin perdu	91
Un petit service pour une vieille connaissance	127
Un pont qui ne mène à rien	103
Un village pittoresque	70
Une alliance à l'américaine	49
Une autre chance	129
Une blessure d'amour-propre	46
Une cage dorée	78
Une faim de cheval	62
Une générosité inattendue	53
Une honnête journée de travail	125
Une longue nuit de débauche	79
Une rage sans limite	104
Une sauvagerie sans limite	88
Une soirée tranquille	45
Une visite de courtoisie	98
Vernis (armes)	290
Verrouillage	12
Vers l'est	37
Vieille boussole en cuivre	313
Villes	15
Visée libre	12
Visite à l'improviste	44
Vitesse (chevaux)	135
Voyage rapide	13, 142
Voyages	142
Watson's Cabin (cambriolage)	180
Willard's Rest (cambriolage)	181
Winton Holmes (dettes)	195
XP d'affection	140
XP d'attributs	167
Zone de recherche	175
Zones critiques	147
Zones de pêche	163, 164
Zones d'évènement	342
Zones mortelles	147

CRÉDITS

Le Guide Officiel Complet *Red Dead Redemption 2* est une publication de Piggyback Interactive Limited.

PIGGYBACK

Directeurs de publication :	Louie Beatty, Vincent Pargney
Chefs de projet :	Simone Dorn, Matthias Loges, Carsten Ostermann
Auteur en chef :	Mathieu Daujam
Rédaction :	James Price
Préparation des captures d'écran :	David Schunk
Directrice financière :	Anskje Kirschner
Logistique :	Angela Kosik
Ventes et marketing :	Debra Kempker
Directeurs artistiques :	Jeanette Killmann & Martin C. Schneider (Glorienschein)
Mise en page :	Christian Runkel

VERSION FRANÇAISE

Rédaction :	Claude-Olivier Eliçabe, Mathieu Daujam

VERSION ALLEMANDE

Rédaction :	Klaus-Dieter Hartwig
Relecture :	Barbara Bode

VERSION ITALIENNE

Supervision :	Marco Auletta, Emiliano Baglioni, Filippo Facchetti, Luca Ricci (Synthesis) Emanuele Scichilone (Synthesis)

VERSION ESPAGNOLE

Supervision :	José Manuel Gallardo Cruz, Beatriz Pedroche Carmona, Salvador Tintoré Fernández, Pablo Trenado Gutiérrez (Keywords Studios Spain) Cristina García Armenteros, Carolin Schneider (Keywords Studios Spain)

PRÉPARATION DES DONNÉES

Ulrich Banse, Tino Bordusa, Larissa Büßinger, Astrid Feyerabend, Lea Hartgen, Nicole Hannowsky, Ilse Hüttner, Anke Mattke, Ralf Müller-Hensmann, Stefan Reiter, Arwed Scibba, Rabea Tilch, Anke Wedemeier, Torsten Wedemeier, Lisa-Marie Zschätzsch (AlsterWerk)

IMPORTANT:

Piggyback Interactive Limited a apporté le plus grand soin à la vérification des informations contenues dans cet ouvrage, mais ne garantit pas qu'elles soient toujours justes, applicables ou complètes ; l'éditeur ne peut, en aucun cas, être tenu pour responsable des éventuels dommages directs ou indirects liés à leur utilisation ; il ne peut pas non plus fournir d'indices, d'astuces ou tout autre renseignement relatif au jeu, ni d'aide quant aux éventuels défauts de fonctionnement du jeu ou de la console : seuls les services d'assistance de l'éditeur du jeu ou du constructeur (dont les numéros sont fournis dans les documentations respectives) sont à même de le faire. Certaines commandes décrites dans le guide peuvent nécessiter plusieurs essais avant de produire l'effet escompté dans le jeu.

© 2018 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved. Piggyback® is a registered trademark of Piggyback Interactive Limited. PIGGYBACK.COM and the Piggyback logo are registered trademarks of Piggyback Interactive Limited.
Rockstar Games, Inc. © 2005-2018. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R* are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive.
All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.