

Red Dead Redemption 2 Online



les guides de
JeuxVideo.com
(enfin en PDF... et pour PS4)

compilé par *Agent Marcel*
[Les Publications du Marcel](http://LesPublicationsduMarcel.com)
version x2.2 du 30 juillet 2021

Table des matières

Ressources	5
Red Dead Online : conseils et guide pour bien débiter	6
Introduction	6
Une campagne scénarisée en ligne ?	6
À quels modes de jeu jouer et comment ?.....	6
Le Far West, mais pas trop.....	7
Quid du mode cinéma... en ligne ?.....	7
Pour une poignée de dollars... ..	7
Multijoueur... mais pas multi slots	8
Doit-on assurer son cheval ?	8
Les tutoriels de Red Dead Online	9
Comment créer un gang/clan	11
À quoi sert un clan ?.....	11
Comment fonder un clan dans Red Dead Online ?	11
Paliers : combien d'XP pour le niveau maximal ?.....	13
Gagner de l'argent facilement.....	16
Chasser et dépecer des animaux.....	16
Trouver des trésors	16
Remplir des missions.....	16
Attaquer les camps des autres joueurs	17
Finir le mode "histoire"	17
Gagner de l'or facilement.....	18
Fonctionnement du système de lingots	18
Où et comment trouver des pépites et lingots d'or ?.....	18
Le mode histoire / scénario de Red Dead Online	20
Un mode histoire, mais en ligne ?	20
Différences avec le mode solo.....	20
Obtenir le rang Or sans jouer, c'est possible.....	21
Une terre d'opportunités (missions scénarisées) : Guide complet	22
Rejouabilité et disponibilité des missions.....	22
Liste des missions et accessibilité.....	22
Bloqué à 75% de progression ? Comment continuer à progresser	23
Pas d'honneur, pas de pitié	23
Comment faire baisser son niveau d'honneur.....	23

Un célèbre PNJ de RDR2 de retour dans Red Dead Online	25
Une mission... d'inconnue	25
Comment rendre service à Bonnie (et débloquent ses missions)	25
Comment gagner argent et lingots d'or.....	27
Préambule.....	27
Comment gagner de l'or ? Grâce aux défis !	27
Gagner or et dollars grâce aux cartes au trésor !	28
Gagner de l'or et dollars... en petite quantité.	29
Les carrières de l'ouest (rôles).....	29
Argent ? Pêche à Blackwater, les pros.....	33
Comment bien pêcher un gros poisson	34
Combien cela rapporte de pêcher à Blackwater	34
Combien de centimes gagnés en fouillant des cadavres	34
Trucs importants à savoir.....	35
Le guide du distillateur débutant.....	38
Distillateur, c'est rentable ?	38
Je m'installe où ?	38
J'ai un coup de moût	38
Distillanum, ou l'arôme antique	39
Comment choisir l'arôme	40
Seigneur de la gnôle, livrez-nous votre mal.....	42
Comment être redoutable en mode Défensif.....	43
Niveau armes/munitions	44
Style de jeu.....	44
Cartes de compétence	44
Je me fais déchirer en PVP, aidez-moi	46
IVB, Slippery bastard V2.....	49
Avant-propos.....	49
Comment fonctionne cette carte	49
Quelles cartes de compétence/armes pour IVB	50
Tactiques de jeu	51
Astuces de contre	52
Cartes de compétence sang froid, build pour PVP.....	54
Explication des cartes sang froid	54
Cartes attaque, défense, soutien.....	55
Tableau explicatif.....	57

Les fortifiants et les toniques.....	59
Descriptif principal	59
Éléments	60
Fortifiant (les 3 noyaux)	60
Tonique (santé/coeur)	61
Médicament (sang froid/oeil)	62
Cuisine	62
Conclusion	63
Le combat au corps à corps.....	64
Les touches.....	64
Les défenses	65
Les attaques.....	67

Ressources

Catalogue Wheeler Rawson en ligne

<https://socialclub.rockstargames.com/games/rdr2/catalogue/online/>

Wiki Red Dead Online

https://reddead.fandom.com/fr/wiki/Red_Dead_Online

Le site de Rockstar

<https://www.rockstargames.com/fr/reddeadonline/>

Le site RDR2 de GTA NF

<https://www.rdr2.fr/>

Le forum RDO de GTA NF

<https://www.gtanf.com/forums/forum/301-red-dead-online/>

Le forum de JeuxVideo.com et ses Tuto

<https://www.jeuxvideo.com/forums/0-3015434-0-1-0-1-0-red-dead-online.htm>

LA carte interactive

<https://rdr2map.com/>

Red Dead Online : conseils et guide pour bien débuter

Par [l'équipe de JeuxVideo.com](http://l'equipe.de.jeuxvideo.com) (JVC) 28 novembre 2018.

Introduction

Red Dead Online, le très attendu mode en ligne de Red Dead Redemption 2, est enfin accessible ! Un mois après la sortie du dernier succès de Rockstar Games, les joueurs PlayStation 4 et Xbox One détenteurs de l'édition "Ultimate" peuvent enfin profiter depuis hier après-midi de l'accès anticipé du multijoueur. Si les joueurs possédant l'édition classique ont dû attendre un à trois jours avant d'en profiter, nous avons fait un petit tour de cette **Bêta** pour vous livrer nos premiers conseils et enrichirons au fur et à mesure la section "Red Dead Online" de notre soluce complète de Red Dead Redemption 2.

Une campagne scénarisée en ligne ?

Surprise : Red Dead Redemption 2 a une campagne en ligne. En effet, l'introduction (à l'issue de laquelle vous débloquent le trophée/succès "Évasion") une fois terminée est on ne peut plus claire à ce sujet : vous pouvez jouer "solo" à Red Dead Online et juste découvrir la nouvelle campagne scénarisée . Vous incarnez un avatar personnalisé qui doit aider une veuve à se venger, à travers des missions sous forme d'instances. Arrivé sur les lieux d'une mission, des matchmakings sont ainsi lancés pour que d'autres joueurs, généralement coopératifs, vous rejoignent le temps de ces missions assez classiques de l'univers Red Dead : sauvetage de civils, capture de brigands, etc. Nous ne saurons que trop vous recommander de commencer par suivre cette campagne pour élever votre expérience en vue de l'exploration en ligne et des autres modes de jeu.

À quels modes de jeu jouer et comment ?

Si l'exploration libre (en-dehors du scénario évoqué ci-dessus) demeure une composante évidente de Red Dead Online, et que vous pouvez la pratiquer seul(e) ou à plusieurs, d'autres modes de jeu existent, soit depuis le menu principal de Red Dead Online (via l'option "série confrontation" jusqu'à 16 ou 32 joueurs) :

- la conquête de territoire ;
- un mode fusillade classique (seul ou en équipe) ;
- le mode "Ennemi public", tuerie libre où plus vous cumulez de kills, plus votre tête rapporte de points au joueur qui vous abat ;
- le mode "Arme préférée", où plus vous utilisez une arme difficile à manier, plus vous marquez de points ;
- et enfin, évidemment, le fameux mode battle royale, intitulé

"Chaque arme compte", où la zone rétrécit au fur et à mesure de la confrontation et dont le but est de demeurer l'ultime survivant, ceci en n'utilisant que l'arc et des couteaux de lancer.

Une bonne partie d'entre eux se déclenchent lorsque vous passez à proximité et il vous sera proposé d'y participer, vous déconnectant donc de l'exploration libre. En plus de cela, vous participerez à d'autres événements aléatoires dans le mode exploration, non accessibles depuis le menu principal du online ("série confrontation"), comme des courses de cheval, ou des missions de livraison (seul ou en coop), de protection d'or, et bien d'autres encore.

Le Far West, mais pas trop

En mode exploration, vous croiserez forcément d'autres joueurs, en plus des innombrables PNJ (hostiles ou non). Les joueurs peuvent tout à fait vous attaquer mais l'agresseur n'est pas récompensé, la mort n'est pas punitive et le respawn se fait immédiat et sans chargement. Si un autre joueur vous harcèle, Red Dead Online finit par vous proposer une "conciliation", qui aura pour conséquence un éloignement des deux parties sur la map. De quoi éviter de passer tout votre temps de jeu à subir une vendetta indésirable. Enfin, la jauge d'honneur existe toujours et aura des conséquences sur le type de missions proposées à travers la map.

Quid du mode cinéma... en ligne ?

La map de Red Dead Online étant identique à celle du solo (et intégralement dévoilée et visitable d'emblée), les trajets seront tout aussi longs jusqu'aux marqueurs de quêtes et autres balises à rallier. De ce fait, le mode cinéma est toujours de la partie et comme il s'agit d'un mode en ligne, vous ne pouvez pas faire de pause : en affichant la map durant un trajet en mode cinéma, vous pourrez donc voir votre personnage se déplacer sur la carte façon MMO. On en viendrait presque à regretter qu'une telle feature n'ait pas été proposée dans le mode solo pour gérer nos balises et marqueurs pendant les trajets !

Pour une poignée de dollars...

Il y a clairement moins d'éléments à looter dans Red Dead Online que dans le solo, et pas forcément aux mêmes endroits. Nous avons par exemple constaté qu'un coffre contenant \$ 100 dans un repaire spécifique du mode histoire existait bien côté Online, mais était vide. D'une manière générale, il semble y avoir beaucoup moins de ressources, et notamment financières, alors que les achats (provisions, soins, chevaux...) semblent au moins aussi onéreux qu'en solo. À noter que deux monnaies existent en ligne : les dollars classiques bien sûr, mais des lingots d'or bien plus rares et longs à récupérer, qui s'obtiennent en cumulant des pépites d'or à

travers les différentes missions et activités en ligne (grossièrement, reprenez l'équation suivante : 100 pépites = 1 lingot).

Notez que la boutique de Red Dead Online¹ n'est pas encore disponible mais on peut d'ores et déjà imaginer que les lingots se monnaieront probablement contre de l'argent réel.

Multijoueur... mais pas multi slots

Vous n'avez qu'un slot de personnage à votre disposition ! Si vous souhaitez en recréer un autre (parce que vous le trouvez laid, par exemple), vous devrez le supprimer totalement et repartir à zéro. Pour ce faire, rendez-vous dans le menu joueur puis pressez CARRE / X pour supprimer votre avatar et recommencer. Notez enfin que selon Rockstar, il est possible que toute votre progression ne soit pas sauvegardée après la bêta ; dans le doute, ne vous attachez donc pas trop à votre personnage !

Doit-on assurer son cheval ?

Oui et non. Le premier point à connaître rassurera beaucoup de joueurs : un cheval non assuré ne disparaîtra pas de façon permanente s'il est tué par un autre joueur ou meurt durant une chute (et que vous n'avez rien pour le réanimer). Il reviendra tout simplement à l'écurie où vous devrez payer pour le récupérer, sauf bien sûr si un autre joueur l'a tué ; dans ce cas de figure, c'est lui qui devra régler les frais de vétérinaire, comme dans Grand Theft Auto V où votre voiture explosée par un autre joueur était indemnisée par ce dernier. L'assurance sert surtout à réduire le coût de soin de votre monture et à restaurer ses noyaux plus vite.

¹ dans la Bêta, version du jeu utilisée par le membre du forum JVC pour rédiger ce texte (toutes les notes sont de l'auteur du présent PDF).

Les tutoriels de Red Dead Online

Par [JVC](#).

À l'instar du solo de Red Dead Redemption 2 (dont nous avons retranscrit les tutoriels in-game), Red Dead Online propose lui aussi quelques tutoriels depuis le menu d'aide.

En plus de partager ces tutoriels officiels (voir plus loin), voici quelques conseils à retenir pour bien vous lancer dans le Far West en ligne impitoyable conçu par Rockstar Games.

- Contrairement au solo, Red Dead Online propose deux systèmes de monnaie : l'argent (en dollars) et l'or (en lingots et pépites). Ces deux types de gain ne s'obtiennent pas de la même manière et ne permettent pas de régler les mêmes biens et ressources !
- Le multijoueur contient également des séries de défis, différents des défis du mode histoire. Il y en a 12 en tout et les réussir vous permettra de gagner des boucles de ceinture spéciales et de l'EXP.
- Le mode exploration peut être parcouru en solo comme en groupe : si vous êtes invité à participer à un événement durant l'exploration et que vous êtes leader du groupe (ou que ce dernier accepte d'y participer), vous pourrez le jouer avec les membres de votre groupe.
- Les séries confrontation peuvent être démarrées depuis l'icône correspondante sur la map ou depuis le menu principal du online : il s'agit bien entendu de matches compétitifs, à 16 ou à 32, seul ou en équipe(s).
- Vous disposez à tout moment d'un catalogue dans votre poche : vous n'êtes donc pas obligé(e) de vous rendre en magasin pour acheter des ressources. Passer une commande vous permettra de vous faire livrer à votre camp ou en relai postal.

Voici la liste complète des tutoriels proposés dans la section "Red Dead Online" du menu d'aide de Red Dead Redemption 2.

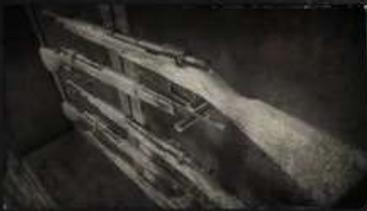
(voir image page suivante)

CHEVAL

Appuyez sur  pour siffler votre cheval afin qu'il vous rejoigne. En renforçant votre lien d'affection avec votre cheval, vous améliorerez la vitesse à laquelle il pourra vous retrouver. Pour monter un cheval, tenez-vous à proximité et appuyez sur .



Si votre cheval a été grièvement blessé ou a été tué, vous ne resterez pas sans monture. Sifflez pour appeler la vieille carne. Ce n'est pas un foudre de guerre, mais elle vous emmènera là où vous devez vous rendre.

**ARMES**

La roue des armes vous permet de vous équiper d'armes, de changer de munitions, ou de consulter les statistiques de l'arme que vous utilisez. Maintenez  pour ouvrir la roue des armes, utilisez  pour sélectionner une arme puis relâchez  pour vous en équiper.

Pour utiliser une arme équipée, visez avec  et tirez avec . Vous pouvez également tirer rapidement sans viser. Si vous n'avez plus beaucoup de munitions, rechargez avec .

MENU JOUEUR

Le menu Joueur vous permet de consulter des informations relatives aux joueurs de votre session de jeu et de modifier la façon dont vous interagissez avec eux, d'accepter des invitations pour les groupes et les événements du mode exploration, de suivre votre progression avec les défis du jour et votre journal personnel, de gérer vos groupes et vos propriétés et de modifier votre personnage. Pour ouvrir le menu Joueur, appuyez sur .

STYLE DE JEU DÉFENSIF

Activez le style de jeu défensif dans le menu Joueur pour empêcher les autres joueurs de vous tirer dans la tête, de vous prendre au lasso ou de vous verrouiller comme cible. Bien que les autres joueurs puissent toujours vous tirer dessus, le style de jeu défensif réduira fortement les dégâts subis. Accédez à la rubrique Fonctionnalités en ligne dans la section Aide du menu Pause pour en savoir plus sur les styles de jeu.

GROUPE

Rejoignez un groupe, travaillez et voyagez côte à côte en mode exploration et participez en équipe à des confrontations et à des courses. Utilisez le menu Joueur pour rejoindre un groupe existant ou créer le vôtre. Pour en savoir plus sur les groupes, accédez aux Fonctionnalités en ligne dans la section Aide du menu Pause.

EXPLORATION DU MONDE

Les poteaux de voyage rapide sont présents un peu partout. Ils permettent de vous rendre rapidement dans de nombreux endroits, moyennant un certain coût. Si vous possédez un camp, vous pouvez y installer un poteau de voyage rapide en parlant à Cripps.

CARTE

Vous pouvez ouvrir rapidement la carte du menu Pause en maintenant **OPTIONS** . Placez un repère avec  ou une balise avec . Les membres du groupe seront marqués  où qu'ils soient, et les autres joueurs non hostiles ne seront marqués  que s'ils se trouvent à proximité.

Pour monter votre camp ou modifier son emplacement, utilisez la section Camp et propriétés du menu Joueur. L'emplacement de votre camp est indiqué sur la carte par .

NOYAUX

Vos noyaux de santé, d'énergie et de Sang-froid se vident progressivement. Restaurez-les avec des provisions ou des fortifiants et veillez à porter une tenue adaptée au climat de la région que vous traversez. Vous pouvez également vous reposer près d'un feu de camp pour vous remettre en forme. Pour plus d'informations sur les différents noyaux, rendez-vous dans la section Joueur et cheval de la rubrique Aide du menu Pause.

**SANG-FROID**

Votre noyau de Sang-froid vous permet d'utiliser des compétences qui peuvent vous procurer un avantage au combat. Pour activer le Sang-froid, appuyez sur  et . Vous pouvez consulter vos cartes de compétences dans la section Compétences du menu Pause et en savoir plus sur leur utilisation dans la section Joueur et cheval de la rubrique Aide du menu Pause.

ŒIL DE LYNX

L'Œil de lynx est un outil précieux pour la chasse et la traque. Pour activer l'Œil de lynx, appuyez sur  et  et cherchez les pistes laissées par les animaux et les ennemis.

RADAR

Utilisez votre radar pour vous déplacer dans le monde. Le radar indique sur une version réduite de votre carte les routes, les activités, les personnes et les sites intéressants proches de vous. Vous pouvez modifier la taille de votre radar ou le masquer totalement en maintenant . Vous pouvez également le modifier dans la section Paramètres du menu Pause.

CATALOGUE DE POCHE

Maintenez  pour ouvrir votre catalogue de poche et commander de l'équipement et des provisions. Les armes seront envoyées sur votre selle, les vêtements dans votre garde-robe, les chevaux et le harnachement à l'écurie et les munitions et provisions au bureau de poste ou dans le coffre de votre camp.

**SACOCHE**

Les provisions, le nécessaire, les documents et les autres objets trouvés ou achetés sont rangés dans votre sacoches. Pour l'ouvrir, maintenez . Certaines provisions sont aussi rangées sur votre cheval.

**ARTISANAT**

Vous pouvez fabriquer des objets ou cuisiner dans votre camp. Cuisinez de la viande et mangez-la afin de restaurer vos noyaux, ou fabriquez des munitions, des fortifiants et des objets de chasse.

HONNEUR

Vos choix affecteront votre niveau d'honneur perçu. Ainsi, le fait d'aider des inconnus et de ressusciter des joueurs augmentera votre honneur, alors que le fait de tuer des inconnus et de commettre des crimes le réduira. Dans les missions scénarisées, vous découvrirez que les décisions que vous prendrez influenceront votre périple. Obtenez plus d'informations au sujet de l'honneur dans la rubrique Crime de la section Activités.

CAMÉRA

Appuyez sur  pour passer de la vue subjective à plusieurs types de vues à la troisième personne.

Maintenez  pour activer la vue cinéma. Les bandes noires ajoutées à l'écran et l'alternance de gros plans et de plans larges centrés sur votre personnage créeront une véritable mise en scène. La vue cinéma vous permet également de vous guider automatiquement jusqu'à votre destination lorsque vous vous déplacez à cheval. Ajoutez simplement un repère à votre carte dans le menu Pause, talonnez votre monture et activez la vue cinéma.



Comment créer un gang/clan

Par [JVC](#).

Le mode en ligne de Red Dead Redemption 2 est certes pensé pour le multijoueur en priorité, mais celui-ci n'est pas que compétitif. Vous pouvez en effet jouer à Red Dead Online avec vos amis et de ce fait, le Online du dernier titre de Rockstar Games prend une dimension coopérative qui passe, bien évidemment, par la création d'un clan (ou gang, comme vous le voulez). Nous expliquons sur cette page comment fonder votre clan et quelles sont les bases de son fonctionnement.

À quoi sert un clan ?

Jouer en ligne et compléter des missions c'est bien, le faire à plusieurs c'est mieux... et que dire de vivre ce genre d'expérience entre amis ! On ne le répétera jamais assez, mais mener à bien des missions de coopération en ligne ne se fera jamais aussi bien qu'avec des joueurs que vous connaissez, et avec qui vous avez la possibilité de communiquer aisément. C'est pour cela que comme tout jeu en ligne, Red Dead Online vous permet de constituer votre propre clan, composé de vous et de joueurs faisant partie de votre liste d'amis. Une façon bien plus conviviale d'aborder un monde ouvert en ligne plutôt hostile.

Vous pouvez aussi bien créer votre clan qu'en rejoindre un déjà existant : les avantages seront les mêmes, à une différence près : en tant que chef du clan, c'est vous qui décidez des missions "scénarisées" à mener avec votre groupe. Vous ne gagnez par contre pas davantage de points d'expérience, de dollars ou de pépites d'or que les autres membres de votre équipe une fois une mission accomplie ensemble. Concrètement, tout l'intérêt de faire partie d'un clan réside davantage dans le plaisir de jouer avec des personnes que vous connaissez, pour fluidifier la communication et bénéficier d'un meilleur esprit d'équipe pour mener à bien les missions ; nous n'avons pas constaté d'autres avantages notables.

Notez enfin que faire partie d'un clan ne vous interdit aucunement de participer à des missions avec d'autres joueurs si vous le souhaitez : vous n'êtes pas lié au clan "à vie" !

Comment fonder un clan dans Red Dead Online ?

Créer un clan peut se faire de deux manières : temporaire ou persistante. La première solution est gratuite et ne dure que le temps d'une session de jeu en ligne, ce qui peut être pratique à la rigueur si vous tombez sur un "bon groupe" d'inconnus lors d'une mission de coopération s'étant bien

déroulée, et que vous ne comptez pas tous les ajouter à votre liste d'amis ; vous pourrez du coup jouer en groupe jusqu'à la fin de la session, à votre convenance.

Fonder un clan persistant, par contre, présente le désavantage d'être payant (et onéreux, qui plus est), puisque vous devrez verser la bagatelle de \$ 200 dans cette optique. Certes, on a évité que cela passe par des lingots ou pire, une micro-transaction impliquant de l'argent réel, mais il faudra bien réfléchir avant de créer votre groupe vu le tarif en jeu. À noter que vous pourrez "démissionner" du groupe, ce qui entraînera sa fermeture temporaire ; vous pourrez le recréer plus tard.

Afin de créer votre clan, appuyez² sur la flèche de gauche de votre manette pour faire apparaître le menu Joueur. Vous pourrez choisir l'option "Groupe", et vous pourrez :

- soit rejoindre un des groupes à proximité déjà existant (la liste sera affichée sur la gauche) ;
- soit créer votre propre groupe en appuyant sur CARRE / X.

En envoyant une invitation (soit à des joueurs situés autour de vous, soit à des joueurs de votre liste d'amis qui jouent à Red Dead Redemption 2), vous pourrez voir les nouveaux membres de votre clan rejoindre la session dès qu'ils auront accepté l'invitation. Pour modifier les paramètres du groupe, vous pourrez à nouveau accéder au menu Joueur via la flèche de gauche et sélectionner "groupe", comme si vous vouliez en créer ou rejoindre un. Notez enfin qu'en créant un groupe, vous débloquent le trophée/succès "On se regroupe".

² brèvement, sinon vous allez afficher le catalogue...

Paliers : combien d'XP pour le niveau maximal ?

Par [JVC](#).

Sur le tableau ci-dessous, vous trouverez le montant d'XP que vous devrez accumuler pour progresser d'un niveau à l'autre. Par exemple, vous devrez accumuler 850 XP pour passer du niveau 5 au niveau 6. Chaque niveau est également associé à des récompenses spécifiques (chevaux, holsters par exemple).

Par une simple addition, on se rend compte qu'il vous faudra pas moins de 450 000 XP pour passer du niveau 5 à 100 (premier prestige). Quand on sait qu'une simple élimination vaut 6 XP (plus 6 XP bonus pour un tir en pleine tête), on comprend aisément qu'il faudra un certain temps de jeu pour atteindre le niveau maximal.

MONTANT D'XP À ATTEINDRE PAR NIVEAU

N.	XP nécessaire pour le prochain niveau
5	850
6	1050
7	1250
8	1450
9	1650
10	1875
11	2100
12	2325
13	2575
14	2825
15	3050
16	3300
17	3575
18	3825
19	4100
20	4125
21	4150
22	4175
23	4200
24	4225
25	4250
26	4275
27	4300
28	4325
29	4350
30	4375
31	4400
32	4425

33	4450
34	4475
35	4500
36	4525
37	4550
38	4575
39	4600
40	4625
41	4650
42	4675
43	4700
44	4725
45	4750
46	4775
47	4800
48	4825
49	4850
50	4875
51	4900
52	4925
53	4950
54	4975
55	5000
56	5025
57	5050
58	5075
59	5100
60	5125
61	5150
62	5175
63	5200
64	5225
65	5250
66	5275
67	5300
68	5325
69	5350
70	5375
71	5400
72	5425
73	5450
74	5475
75	5500
76	5525
77	5550
78	5575
79	5600
80	5625

81	5650
82	5675
83	5700
84	5725
85	5750
86	5775
87	5800
88	5825
89	5850
90	5875
91	5900
92	5925
93	5950
94	5975
95	6000
96	6025
97	6050
98	6075
99	6100
100	6150

Gagner de l'argent facilement

Par [JVC](#).

Le mode multijoueur de Red Dead Redemption 2, en tout cas durant sa beta, est plutôt avare en récompenses, alors que les ressources et équipements à acheter sont plutôt onéreux. Nous vous expliquons sur cette page comment amasser des dollars avec efficacité dans le mode en ligne du dernier titre de Rockstar Games.

Chasser et dépecer des animaux

À ce jour, il s'agit probablement de la meilleure méthode pour gagner de l'argent rapidement dans ce multijoueur (et qui en plus, n'implique pas d'autres joueurs !). Il semblerait que tuer des oiseaux soit une technique particulièrement convenable, notamment les hérons et les flamants roses au nord de Saint Denis. Bien entendu, il faudra les dépecer et récupérer leurs plumes pour les revendre aux marchands, exactement comme dans le mode histoire. Il va de soi qu'au fil du temps, il sera recommandé d'améliorer votre armement pour abattre vos proies plus aisément et surtout, apporter des peaux en meilleur état aux marchands qui vous les rachèteront ainsi plus cher.

N'hésitez pas à consulter dans cette optique notre guide de la chasse, valide pour le solo comme pour le online.

Trouver des trésors

Dès l'introduction de Red Dead Online, vous êtes sensibilisé à la chasse aux trésors. À l'instar du solo, vous pourrez trouver des cartes au trésor vous amenant sur la piste de biens extrêmement convoités. Au programme, des pinces à billets bien sûr, mais aussi des bijoux ou autres objets à revendre, et surtout... des lingots d'or, considérés comme la "monnaie premium" de ce mode multijoueur.

Remplir des missions

Le multijoueur de Red Dead Redemption 2 contient tout un tas de missions "libres" en tous genres, parmi lesquelles des missions d'inconnus, ou des plus classiques (littéralement "quêtes FedEx" au sens premier du terme comme conduire des chariots jusqu'à un point donné, livrer des sacs de courrier). Si les missions basiques ne rapporteront pas grand-chose (juste quelques dollars) une fois terminées, celles plus "scénarisées" en rencontrant des inconnus seront un peu plus rémunératrices. Vous pourrez notamment récupérer soit de l'argent, soit des objets utiles à revendre... et même, parfois, des armes voire de

nouvelles montures de bien meilleure qualité que votre équipement de base. N'hésitez donc pas à en remplir !

Attaquer les camps des autres joueurs

Comme vous pourrez le constater, vous disposez d'un camp dans ce mode en ligne – ce qui signifie donc que les autres joueurs ont également le leur. Fatalement, vous pourrez attaquer ce dernier³ si son propriétaire n'a pas hissé son drapeau blanc. Soyez cependant attentif, car le revers de la médaille est évident : votre camp peut être attaqué aussi...

Finir le mode "histoire"

Red Dead Online comporte un mode histoire scénarisé se déroulant sur une demi-douzaine de missions et ce dernier permet, notamment en parvenant à son terme, de se faire un joli petit paquet d'argent pour bien débiter dans le compétitif et l'exploration. En achevant la dernière mission à ce jour disponible de cette série "coopérative", vous vous ferez en effet d'un seul coup \$250 ainsi qu'un demi-lingot, sachant que remplir l'intégralité de ces missions devrait même vous rapporter environ \$ 400 !

³ A part buter Cripps, il n'y a rien à y faire, en fait (commentaire de Foxdie5).

Gagner de l'or facilement

Par [JVC](#).

Le mode multijoueur de Red Dead Redemption 2, tout du moins durant sa beta, est plutôt avare en récompenses, alors que les ressources et équipements à acheter sont plutôt onéreux. Une matière précieuse en particulier est particulièrement convoitée dans le système économique en ligne du dernier jeu de Rockstar Games : les pépites et lingots d'or. Nous vous expliquons sur cette page comment optimiser votre ruée vers l'or en ligne.

Fonctionnement du système de lingots

Les pépites et lingots d'or de Red Dead Online constituent en quelque sorte la monnaie "premium" de ce mode multijoueur, auquel elle est par ailleurs exclusive (dans le solo, pour rappel, les lingots et pépites que vous trouvez sont ajoutés à votre sacoche et vous pouvez les vendre aux recycleurs). Dans Red Dead Online, grossièrement, vous ne serez rémunéré(e) qu'en pépites d'or, ou en trouverez durant votre exploration, et c'est en collectant 100 pépites qu'elles se convertiront en lingot. L'affichage du jeu part du principe que vous disposez, par exemple, de 0,04 lingot à partir du moment où vous possédez 4 pépites.

Où et comment trouver des pépites et lingots d'or ?

- Accumuler les pépites en série confrontation

Vous gagnerez automatiquement des pépites en participant à des confrontations. La fréquence d'acquisition des pépites a été améliorée : vous récupérez de 2 à 4 pépites (ou 0.02 à 0.04 lingot⁴) par match en mode "série confrontation" (conquête de territoire, deathmatch, battle royale, etc.) : ceci signifie, grossièrement, qu'il vous faudra disputer au maximum 50 confrontations pour décrocher un lingot d'or. Chaque match durant 10 minutes, en partant du principe que vous récupérez le gain minimal, il vous faudra donc 500 minutes (soit 8 heures 20) de confrontations cumulées, sans compter les potentiels temps de chargement, pour décrocher un lingot d'or juste via du bon vieux farming.

- Chasser des trésors

Dans Red Dead Online, comme dans le solo, vous pourrez obtenir des cartes au trésor, ce qui vous est indiqué dès l'introduction. Celles-ci s'obtiendront en progressant dans les rangs, ou sur certains cadavres. Des cartes au trésor sont également CACHées un peu partout sur la map.

⁴ Cela peut monter jusqu'à 0,16 pépites par match (commentaire de Foxdie5).

Toutes vous conduiront sur la piste de coffres contenant parfois des lingots, ou plus souvent, des biens précieux à revendre (bijoux, objets de valeur, etc.) ou de l'argent sous forme de pinces à billets.

Le mode histoire / scénario de Red Dead Online

Par [JVC](#).

Cela ne vous aura pas échappé si vous avez commencé à jouer à la bêta de Red Dead Online, le mode multijoueur de Red Dead Redemption 2 : ce dernier commence par une cinématique d'introduction suivie par un tutoriel un minimum scénarisé, où vous incarnez l'avatar que vous avez personnalisé en démarrant ce mode en ligne. Toujours très soucieux de proposer des missions jouissant d'un minimum d'écriture, Rockstar Games a donc inclus une série de missions pour le compte d'une commanditaire mystérieuse dont le fonctionnement ressemble quelque peu à celui du mode histoire du jeu principal.

Un mode histoire, mais en ligne ?

Comme nous l'indiquions dans notre guide pour bien débuter dans cette bêta de Red Dead Online, l'introduction est scénarisée et une fois la première mission (obligatoire) aux allures de tutoriel terminée, vous verrez apparaître sur votre carte une icône de mission jaune similaire à celles du scénario principal du jeu de base. En vous y rendant, vous déclencherez systématiquement une cinématique après être passé par une phase de matchmaking.

Il s'agit en effet de missions coopératives jouables à 3 ou 4 et au fonctionnement assez basique, visant souvent à aller traquer un groupe d'ennemis et les exécuter (sauf s'il vous est demandé de ramener l'un d'entre eux vivant). Chaque fois qu'une de ces missions sera terminée, une autre apparaîtra avec un marqueur jaune sur votre map, et les initiales du lanceur de mission.

Notez qu'en terminant la mission d'introduction, vous débloquentez le trophée/succès "Évasion", condition de toute façon obligatoire pour accéder à l'exploration libre et aux modes compétitifs de Red Dead Online.

Ce mode "histoire" contient huit missions à ce jour, arriver au bout de celles-ci permettant d'amener votre pourcentage de progression à 100%. Notez qu'après la sixième mission "Tuez-les jusqu'au dernier", Red Dead Online ne vous proposera plus de mission scénarisée et vous penserez rester bloqué à 75% de progression... A tort. **Il faudra à ce moment là abaisser votre niveau d'honneur à moins de 50% pour débloquent les deux missions scénarisées restantes.**

Différences avec le mode solo

À l'instar du solo, ces missions se voient agrémentées d'un système de

médailles (bronze, argent ou or), dont les conditions d'obtention ne sont précisées que lorsque vous les terminez (!) en maintenant le bouton associé lorsque cela vous est demandé. Curieusement, les conditions sont davantage explicitées, notamment au niveau de la progression de leur réalisation exclusive au online, et le briefing avec les lignes de dialogue est affiché, contrairement au solo. Il est également possible de rejouer ces missions en vous rendant dans le menu dédié (même fonctionnement qu'en solo).

Obtenir le rang Or sans jouer, c'est possible

Et pour pas mal de dollars de plus...

Si le scénario de ces missions est bien moins fouillé que celui de l'histoire d'Arthur Morgan (le contraire serait quelque peu contrariant !), ce mode histoire relativement court a pour avantage de vous familiariser avec les rudiments du Online et de vous rémunérer assez grassement en arrivant à son terme. C'est en effet avec un joli bénéfice de près de \$400 et d'environ un lingot d'or que nous avons conclu, durant la bêta, cet "arc narratif" (la mission finale "Tuez-les jusqu'au dernier" rapportant environ \$250 et un demi-lingot), qui vous rétribue également en XP. Nous ne saurions que trop recommander, finalement, de passer par là pour faire vos armes avant de vous lancer dans le grand bain du multijoueur, à moins d'avoir envie de compétitif tout de suite.

Une fois la mise à jour majeure de mai 2019 développée, rajoutant cinq nouvelles missions, il s'avère que la nouvelle "mission finale", "Anéantie par le chagrin", est clairement la plus lucrative.

Une terre d'opportunités (missions scénarisées) : Guide complet

Par [JVC](#).

Sur cette page, nous listons toutes les missions du mode scénario de Red Dead Online, "Une terre d'opportunités", ainsi que leur résolution. Il s'agit exclusivement de missions coopératives (de 2 à 4 joueurs), jouables donc exclusivement en ligne, et rejouables à volonté (notamment si vous souhaitez remplir tous les défis pour atteindre le rang or).

Rejouabilité et disponibilité des missions

Vous devrez quitter Red Dead Online et le relancer si vous voulez rejouer une deuxième mission après en avoir rejoué une directement. En outre, certaines missions dépendent de votre niveau d'honneur ! Si vous êtes "trop respectable", c'est que vous avez besoin d'un niveau d'honneur dans le rouge (négatif), et si vous n'êtes "pas assez respectable", c'est l'inverse ; il vous faudra un niveau d'honneur dans le blanc (positif).

Liste des missions et accessibilité

- Entre amour et honneur
- Sur la bonne voie
- Chapeau bas
- Là ou la loi vous mène (requiert honneur positif)
- Un devoir moral pas très légal (requiert honneur positif)
- Pétrole, goudron et ambitions (requiert honneur négatif)
- Fort risque d'explosion (requiert honneur négatif)
- Tuez-les jusqu'au dernier
- Seul, on n'arrive à rien (requiert honneur positif)
- La pendaison de Tom Davies (requiert honneur positif)
- Ces ordures savent se battre (requiert honneur négatif)
- Les banques ne se braquent pas toutes seules (requiert honneur négatif)
- Anéantie par le chagrin

Bloqué à 75% de progression ? Comment continuer à progresser

Par [JVC](#).

Vous vous êtes lancés dans Red Dead Online, le mode multijoueurs de Red Dead Redemption 2, mais vous ne vous voyez plus proposer de Missions Scénarisées une fois arrivé à 75% de progression ? C'est normal et cela arrive à de nombreux joueurs ! Votre souci ? Vous avez été trop gentil ! Pour continuer à progresser dans le mode histoire / scénario de Red Dead Online, il faut impérativement, comme le laissaient entendre certains protagonistes, faire baisser votre niveau d'honneur. Considérablement. Notre guide de Red Dead Online fait le point :

Pas d'honneur, pas de pitié

Pour poursuivre l'aventure Red Dead Online une fois les six premières missions accomplies et la barre des 75% de progression atteinte, vous devez, et le jeu ne le dit pas explicitement, faire diminuer votre niveau honneur à moins de 50%. Or, dans la majorité des cas, les joueurs terminent la sixième mission avec un niveau d'honneur au maximum, et beaucoup n'ont pas spécialement insisté pour "grinder vers le bas" leur niveau d'honneur en voyant qu'aucune mission n'apparaît après quelques méfaits.

Pour que la mission d'après les 75% s'active, vous devez donc avoir un niveau d'honneur (faites-le apparaître à l'écran en appuyant sur la touche "flèche du bas") inférieur à la moitié de la barre d'honneur.

L'avant-dernière mission apparaîtra alors au nord-ouest du comté de Lemoyne pour une mission trépidante avec un train et une compagnie de sécurité privée bien connue de ceux qui ont progressé dans l'histoire principale de Red Dead 2 "solo"...

Notez que la mission suivante, la dernière (pour le moment) de Red Dead Online, nécessitera également un niveau d'honneur à moins de 50% : une précision indispensable car votre niveau d'honneur peut remonter très facilement au-dessus de 50%, avec des actions aussi anodines que donner à manger à votre cheval.

Comment faire baisser son niveau d'honneur

Il est possible de faire revenir votre niveau d'honneur à 50% pile (honneur neutre) auprès du "Vieux Jones", un PNJ indiqué directement dans la légende de la carte et qui vous attend à trois endroits... Mais vous réclamera la somme exorbitante de trois lingots d'or si difficiles à gagner !

La solution la plus économique consiste donc à semer le chaos et la terreur... C'est à dire à tuer des innocents et des forces de l'ordre. Beaucoup.

Comptez une bonne heure à assassiner dans les rues de Saint-Denis et à réapparaître après chaque mort causée par les autorités pour abaisser de 100 à 50% votre honneur. Idéalement, trouvez vous un bon spot de tir où vous pourrez vous retrancher et tenir longtemps à canarder pour optimiser un peu votre temps. N'hésitez pas également à cumuler les troubles à l'ordre public : combinez un assassinat avec un vol de cheval puis à de la cruauté animalière en liquidant des étalons sagement attachés par exemple, pour augmenter votre cumul de points de karma négatif à chaque essai.

Un célèbre PNJ de RDR2 de retour dans Red Dead Online

Par [JVC](#).

Les easter eggs et clin d'œil si chers à Rockstar Games, et bien évidemment présents en nombre dans Red Dead Redemption 2, semblent également de la partie dans son mode multijoueur ! En l'occurrence, une des quêtes scénarisées du mode histoire de ce online met à l'honneur un personnage clé du premier Red Dead Redemption, et pas des moindres...

Une mission... d'inconnue

Parmi les nombreuses missions d'inconnus proposées dans Red Dead Online, peut-être que votre curiosité aura été titillée par celle présente en plein dans le ranch MacFarlane – et ce d'autant plus que la carte affiche explicitement qu'il s'agit d'une "inconnue", au féminin donc ! En vous rendant sur place, vous reconnaîtrez alors une silhouette effectivement familière...

Même si son prénom n'est jamais mentionné à cet instant, cette jeune femme (appelée "Miss MacFarlane" qui suit) est bien entendu Bonnie MacFarlane, personnage clé du scénario du premier épisode, puisque c'est elle qui porte secours à John Marston laissé pour mort devant Fort Mercer au début du jeu ! Vous pourrez d'ailleurs, durant la cinématique en question, reconnaître Amos, l'homme à tout faire du ranch, appelé de son prénom. Bonnie vous confiera alors une mission consistant à aller récupérer un chariot lui ayant été volé et vous parlera au passage d'une épidémie s'abattant sur la région (sans doute le choléra ayant frappé Armadillo ou la malédiction évoquée dans la quête de l'homme étrange dans le solo).

Comment rendre service à Bonnie (et débloquent ses missions)

Remplir la mission de Bonnie n'est pas si inutile que ça au-delà du simple clin d'œil sympathique que constituent ces "retrouvailles" (même si elle ne connaît évidemment pas votre avatar). Le chariot lui ayant été volé se trouve quelque part au sud du ranch, près de San Luis River. Nous avons indiqué sur les captures d'écran ci-dessous comment le localiser ; attention, il est gardé par cinq hommes et vu que vous ne serez pas forcément très bien équipé(e) pour leur faire la peau, nous vous recommandons de vous y prendre avec la plus grande prudence !

Une fois la zone nettoyée, vous pourrez rapporter le chariot au ranch MacFarlane en faisant le chemin inverse. Attention, non seulement vous serez attaqué(e) par deux cavaliers ennemis sur le retour, mais d'autres

joueurs présents sur la map pourront tenter de vous occire et de dérober le chariot pour remplir la mission à votre place ! Une fois de retour, vous pourrez empocher votre récompense et constater que le logo "mission d'inconnu", temporairement grisé avant de devenir à nouveau actif lorsque vous reviendrez plus tard sur les lieux, est toujours présent en ces lieux, mais que déplacer votre pointeur dessus affiche cette fois-ci explicitement qu'il s'agit de Bonnie, et présentant rapidement le personnage.

Vous pourrez alors lui rendre visite de temps en temps pour des missions de livraison. Si contrairement à son ranch, Bonnie MacFarlane ne semble pas incluse dans le solo (en tout cas, à ce jour, aucun easter egg ne la mettant en scène ou y faisant référence explicitement n'a été découvert), elle fait donc partie intégrante et officiellement de Red Dead Redemption 2 au moins à travers son mode en ligne, ce qui est un clin d'œil sympathique au premier volet dont elle était un des personnages les plus appréciés.

Comment gagner argent et lingots d'or

par [Dark-Saul](#).

Et *sllaap* !

Tu veux savoir comment te faire des liasses de billets et des lingots d'or ? Je vais te donner tous les moyens possibles pour y parvenir ainsi que mes conseils pour que tu puisses t'enrichir comme un gros sac. Sur ce, inutile de meubler le suspens avec de l'humour superflu parce que t'es pas là pour ça. Donc allons droit au but.

Préambule

Sur ce topic seront listés tous les moyens possibles pour te faire des dollars et de l'or. Que ce soit par les moyens les moins intéressants comme par les moyens les plus lucratifs.

Sache également qu'en tant que nouveau joueur ta progression sera assez lente à tes débuts (pour ne pas dire ennuyeuse). Eh oui, forcément, tu ne pourras pas t'enrichir comme un prince à peine ton cul posé sur ta vieille carne. Tu vas galérer, il faudra farmer et te remuer pour avoir ce que tu veux. Surtout si tu joues tout seul.

Comment gagner de l'or ? Grâce aux défis !

Peu importe quel joueur tu es, si tu veux gagner de l'or ils sont pour toi l'ultime solution pour en entasser. Il est très important de se concentrer sur eux si tu veux "t'orichir".

Chaque jour le jeu propose plusieurs défis à compléter. Certains sont bidons, certains sont simples, certains sont emmerdants et certains sont même bugués. Pourtant ces défis sont LA méthode par excellence pour amasser de l'or.

Ils sont répartis dans plusieurs catégories. La première regroupe les défis généraux et les autres regroupent les défis liés aux rôles (tu dois acheter ces rôles et avoir le niveau de rôle requis pour les débloquent). Tu gagnes aussi un bonus d'or si tu remplis 7 défis généraux et 9 défis de rôles dans la journée. Après quoi, tu auras atteint le maximum d'or qu'il est possible de gagner en une journée grâce aux défis.

Là où ces défis sont intéressants c'est que si tu en réalises au moins un par jour tu commenceras une série. Plus cette série dure et plus le multiplicateur d'or sera important lorsque tu franchiras les différents

paliers qui sont au nombre de 4. Plus de détails juste en dessous.

- Séries de défis I (au bout de 7 jours) : multiplicateur d'or x1,5 soit 0.30 d'or par défi
- Séries de défis II (au bout de 14 jours) : multiplicateur d'or x2 soit 0.40 d'or par défi
- Séries de défis III (au bout de 21 jours) : multiplicateur d'or x2,5 soit 0.50 d'or par défi
- Séries de défis IV (au bout de 28 jours) : multiplicateur d'or x2,5 + carte au trésor

Si jamais tu ne tiens pas ta série durant une journée, elle sera réinitialisée et tu repartiras à 0.20 g d'or.

À noter : tu gagnes une carte au trésor qu'UNE SEULE FOIS, soit aux 28 jours de série. Après quoi si tu continues ta série tu ne gagneras plus que de l'or bien que le compteur continuera de progresser.

Gagner or et dollars grâce aux cartes au trésor !

Excellent moyen de se remplir les poches, tu en trouveras tout au long de ton aventure. Celles-ci te mènent à un trésor contenant des dollars et de l'or. Les montants varient, tu peux y trouver plus d'un lingot d'or comme plus de 100\$. Parfois c'est un peu plus et parfois beaucoup moins.

- À partir du niveau 10, tu gagneras automatiquement une carte au trésor tous les cinq niveaux. Elles seront toujours à récupérer à la Poste ou à ton camp.
- Tu peux en trouver aléatoirement sur les ennemis que tu fouilles.
- Il existe aussi des événements aléatoires permettant d'en récupérer une (soit tu l'achètes au type, soit tu le cognes pour l'avoir).
- Enfin, on peut gagner des cartes au trésor dans les *Pass Outlaw*⁵ (*passé du Hors-la-loi*).

Les repaires de bandits sont censés offrir une carte au trésor lorsque tu les termines mais ce n'est que pur hasard (puisque'il s'agit en fait d'en trouver en fouillant les cadavres).

À noter : lorsqu'une carte au trésor est ouverte, celle-ci ne sera pas perdue si tu es déconnecté. C'était le cas avant mais plus maintenant. Même si tu l'ouvres et que tu lances une mission celle-ci ne va pas disparaître, elle sera juste rangée dans ta sacoche.

⁵ que l'on peut acheter dans le catalogue, 2^e page (mais ils changent régulièrement).

Gagner de l'or et dollars... en petite quantité.

Ces activités te permettront de gagner un très modeste revenu en dollar et or. Ainsi qu'en expérience. C'est sur ça que tu devras compter au début. Il s'agit :

- des missions scénarisées (avec Horley, Miss Leclerc...)
- des missions d'inconnus (représentées par des icônes oranges disséminés sur toute la map)
- des événements dynamiques (aider quelqu'un, le raccompagner, etc)
- des événements en mode exploration (certains sont débloqués lorsque tu progresses dans un rôle)
- des repaires de bandits à vider
- des différents modes de jeu (confrontation, course...)

Tu peux aussi vendre ton bordel, c'est-à-dire : la bouffe, les plantes, les objets de valeur et tout ce qui est possible de vendre à un boucher.

Les carrières de l'ouest (rôles)

Il existe, à ce jour, cinq rôles sur RDO. Mais lesquels peuvent t'aider à te remplir les poches ? Je vais te résumer tout cela afin que tu en saches plus sur les gains et sur la somme à investir dans chaque rôle afin d'en profiter un maximum. Note aussi que je ne vais pas t'expliquer en détail comment les rôles fonctionnent puisque ce n'est pas le but du topic.

--- LE MARCHAND

Lis la lettre de Cripps et va le rencontrer. Pour commencer ce rôle tu devras déboursier 15 lingots d'or. Si tu refuses, tu pourras acheter l'étal de boucher à ton camp, dans la boutique du campeur.

Ce rôle est basé sur la chasse. Tu devras ramener des cadavres ou peaux d'animaux à Cripps afin qu'il crée la marchandise que tu devras vendre. Au début, tu ne pourras vendre qu'une quantité limitée de marchandises (25) mais en progressant dans le rôle tu pourras naturellement en vendre plus et ainsi gagner plus d'argent.

Tu devras investir dans ce rôle si tu veux qu'il devienne rentable. Une fois au niveau 5 de marchand tu pourras acheter un chariot moyen pour 500\$ (passant le stock de marchandises à 50) puis au niveau 10 tu pourras acheter un grand chariot pour 750\$ (passant le stock de marchandises à 100). Tu débloqueras aussi, au niveau 10 de marchand, le chariot de chasse pour 875\$.

Les gains de ce métier, avec le grand chariot, s'élèvent à : 500\$ pour une vente en local et de 625\$ pour une vente éloignée. À toi de choisir et de

te préparer en conséquence au moment de vendre.

À noter : tu es obligé de prendre le chariot moyen si tu veux le grand chariot et Cripps crée 25 marchandises en environ 45 minutes.

--- LE CHASSEUR DE PRIME

Il faut que tu te rendes à Rhodes pour débiter ce rôle qui te coûtera 15 lingots.

Comme tu l'as deviné, ce rôle te demandera de chasser les criminels. Tu auras le choix entre les ramener morts ou vifs. Évidemment, les ramener vivants te donnera une meilleure récompense. Bien que les primes aient plusieurs niveaux de difficulté (\$ pour facile, \$\$ pour normal et \$\$\$ pour difficile) ne t'attends pas à gagner des masses de dollars. Les gains d'argent sont très faibles. Cependant ce rôle est LE SEUL qui te permettra de gagner quelques pépites d'or à chaque fois que tu ramèneras un criminel.

Il existe aussi 10 primes légendaires qui peuvent te rapporter quelques centaines de dollars selon le temps que tu mets pour les terminer et la difficulté.

Pense à acheter le lasso renforcé disponible dès le niveau 1 pour 350\$ et le chariot de chasseur de primes débloqué au niveau 10 pour 875\$.

--- LE COLLECTIONNEUR

Pour débiter ce rôle, tu dois rencontrer Madame Nazar qui se balade quelque part sur la carte. Devenir collectionneur te coûtera 15 lingots.

Il s'agit d'un rôle qui te demandera de rechercher des objets que tu pourras revendre. Bien que tu puisses vendre tous ces objets individuellement, la vraie force de ce rôle consiste à attendre de compléter une collection pour ensuite la revendre.

Il existe 17 collections avec un total de 184 objets à récupérer. Chacune de ces collections te rapporte quelques centaines de dollars et la somme totale des 17 collections est de 4 848,50\$.

Pour trouver ces objets tu peux acheter des cartes de collectionneur à Madame Nazar tout en sachant que tu peux les trouver tout seul, par hasard ou parce que tu connais les emplacements. Tu peux aussi t'aider en utilisant la fameuse carte de Jean Ropke dont voici le lien :

<https://jeanropke.github.io/RDR2CollectorsMap/>

Deux outils te seront indispensables pour prospérer dans ce métier. Il

s'agit de la pelle, disponible dès le niveau 1 pour 210\$ et du détecteur de métaux débloqué au niveau 5 de collectionneur pour 700\$.

À noter : comme tu peux le voir sur la carte de JR il n'est, à ce jour, plus possible de localiser précisément les objets pour une grande partie des collections parce qu'ils sont constamment placés de manière aléatoire dans le jeu.

--- LE DISTILLATEUR CLANDESTIN

Rendez-vous à Emerald Ranch afin de commencer ce rôle pour 25 lingots. Tu seras obligé d'être au niveau 5 de marchand pour pouvoir démarrer ce rôle mais tu peux aussi choisir de payer 5 lingots afin d'outrepasser cette règle. Tu en auras donc pour 30 lingots si c'est ce que tu choisis.

Ce rôle consiste à créer de l'alcool pour le revendre. Tu dois tout d'abord acheter du moût pour 50\$ à son maximum jusqu'à 10\$ au minimum (pour faire baisser le prix tu dois faire des missions de promotion). Ensuite tu n'as plus qu'à choisir l'arôme afin de lancer la production, à condition d'avoir les recettes et les ingrédients. Quand la production est terminée, il ne te reste plus qu'à tout revendre en faisant attention à ton chariot car si tu l'endommages de trop tu perdras de la marchandise et donc de l'argent sur ton paiement final.

Au niveau de l'investissement, mis à part le moût, et si tu veux avoir un business rentable, tu devras acheter le condensateur amélioré débloqué au niveau 5 de ce rôle pour la somme de 825\$ et l'alambic cuivre poli débloqué au niveau 10 pour 875\$. Cela te servira à créer de l'alcool standard et de l'alcool fort et donc à gagner plus d'argent en concluant tes ventes puisque l'alcool sera de meilleure qualité.

L'alcool fort (celui rapportant le plus) met 1 heure puis 48 minutes à être préparé. Quant aux gains, selon l'acheteur et l'arôme choisis, ceux-ci s'élèveront à 144\$ - 206\$ - 226\$ ou 247\$ à son grand maximum.

À noter : si tu veux changer l'emplacement de ta distillerie cela te coûtera 250\$. Ce rôle propose aussi une petite série de missions scénarisées.

--- LE NATURALISTE

Direction Strawberry afin de lancer la cinématique présentant Harriet Davenport et Gus Macmillan. Se lancer dans ce rôle te coûtera 25 lingots.

Ces deux personnages ont une vision différente des animaux. Pour Harriet, qui te donne le guide pratique des animaux, tu devras trouver ; étudier ; pister ; photographier ; anesthésier et récupérer un échantillon de tous les animaux du guide afin de le compléter.

Pour Gus, il te suffit de ramener certaines peaux ou cadavres d'animaux qu'il achètera ce qui te permettra d'acquérir certains vêtements. Il fait office de trappeur sur le multi.

Ce rôle te permet deux choses : acheter de nouveaux vêtements uniquement dispos chez le trappeur et compléter les catégories d'échantillons pour gagner des dollars.

Pour se faire du fric tu devras commencer par anesthésier un animal, récupérer son échantillon et le vendre à Harriet. Lorsque tu auras récupéré tous les échantillons d'une catégorie tu pourras vendre cette collection pour quelques centaines de billets (les sommes varient).

Il y a aussi des animaux légendaires et ceux-ci constituent 4 collections différentes qui se vendent évidemment plus chères que les autres (480\$ - 500\$ - 680\$ et 700\$). Ils peuvent être trouvés en mode exploration, dans les événements "Protection d'un animal légendaire" et "Marquage d'animaux" et certains d'entre eux pourront être traqués dans des missions données par Harriet mais qu'à partir du niveau 5 de naturaliste.

Tu n'as pas besoin d'investir énormément d'argent dans ce métier mais pour récolter des échantillons tu devras régulièrement acheter des narcotiques à Harriet. Ils sont utilisables avec le fusil à petit gibier donc tu devras l'acheter si tu ne l'as pas. Le seul objet qui peut être indispensable si tu veux bien compléter le guide est l'appareil photo amélioré qui te permettra de t'accroupir pour prendre des photos.

À noter : tu peux donner les peaux d'animaux légendaires à Cripps pour ton business de marchand et les animaux légendaires peuvent être recroisés plusieurs fois même si tu les tues.

C'est terminé !

Tu sais désormais comment gagner de l'or, comment gagner du fric, quel rôle sert à quoi et lesquels rapportent le mieux. Ce topic se veut le plus exhaustif possible mais il se peut que certaines choses aient pu m'échapper. N'oublie pas qu'il a été publié en ce 17 septembre 2020 et qu'il me sera impossible de modifier mon topic à l'avenir, à l'arrivée de nouveautés et changements.

Argent ? Pêche à Blackwater, les prolos.

Par [Foxdie5](#)

Aujourd'hui on va apprendre à se faire du fric en pêchant.

Tout d'abord il vous faut une canne à pêche et un leurre de lac

- Oui mais j'ai pas le lvl
- Bah tu vas XP, tu reviens après ou tu payes en gold⁶ ta canne à pêche et ton leurre, ça sera rentabilisé, t'inquiète pas.

Maintenant que tu as l'équipement de base, tu déco du jeu, tu ranges ton CD dans la boîte, tu vas chez Micromania et t'achètes un skin Fortnite à 20 euros.

Plus sérieusement, tu déco du jeu et tu te fais réapparaître à New Hanover, Lemoyne ou autres mais pas à West Elizabeth, puis une fois en jeu tu prends un téléporteur qui t'emmènera à Blackwater.

- Je comprends pas pourquoi ne pas directement aller à West Elizabeth ?
- tout simplement parce que, quand tu te connectes à une zone (Lemoyne par exemple), le jeu te mettra dans une session ou tout le monde (pratiquement) traîne à Lemoyne pour pas que tu te sentes seul.
- OK mais quel rapport ? Je comprends pas, je peux pêcher en mode passif si jamais⁷.
- ce n'est pas pour ça mais pour une autre raison. D'après des tests que j'ai effectués avec 250 dollars de dynamite (c'est pour la science), le jeu fait *dépop*⁸ des dynamites quand des joueurs sont à proximité (RIP mes 35 dynamites à Valentine), DONC j'en conclus, d'après ma théorie et plusieurs tests, que le jeu fait *depop* des éléments du décor/animaux/pnj⁹ etc. quand il y a trop de joueurs à proximité pour alléger ce putain de jeu en carton (adieu mon projet « bombe atomique », cela reste une théorie, au pire si c'est faux, *osef*¹⁰ on ne veut pas d'autres pêcheurs qui agitent leur canne sous notre nez)
- Je vois pas le rapport avec tes dynamites et les png/animaux, etc.
- Fous-moi la paix, bordel !

Maintenant que tu es à Blackwater, tu vas pêcher devant le boucher (ça va, c'est pas devant devant, joue pas sur les mots).

⁶ avec des lingots d'or.

⁷ expression commune chez les Suisses (et les Belges ?)

⁸ expression de *Gamer* signifiant que le programme du jeu ne fait plus apparaître tel ou tel élément dans une session.

⁹ Personnage non joueur, piloté par l'IA du jeu.

¹⁰ anagramme de *On S'En Fout*.

MAIS avant cela, je vais te donner un petit cours particulier de pêche parce que certains savent pas pêcher, c'est chaud la vie.

Comment bien pêcher un gros poisson

Déjà, tu sors ta canne à pêche puis tu équipés ton leurre de lac. Puis tu actives l'oeil de lynx (L3+R3, pour les autres achetez-vous une Play) pour voir tous les poissons dans l'eau (cela ne marche que si la canne à pêche est équipée).

Puis tu regardes 2 gros poissons et tu les pêches, pas compliqué (essaie de rapprocher le leurre le plus proche du rivage pour éviter les longs moulinages).

Une fois un poisson ferré, quand le poisson tire sur la canne il ne faut pas mouliner sinon ça pète la ligne...

Enfin pour un novice, un maitre-pêcheur comme moi a trouvé une solution pour ne pas perdre du temps sur des futilités :

- vous mouliner 2 coups puis vous arrêtez puis remoulinez 2 coups ainsi de suite, ça permet au poisson de faire du sur place, voir le rapprocher, pas le temps de niaiser.
- une fois que le poisson ne tire plus, vous pouvez mouliner avec le joystick droit et tirer vers le bas le joystick gauche pour remonter le poisson plus vite.

- c'est bon, ce fut facile ce tuto pas compliqué ?

- mais attend, c'est fini ?

- non, je vais mettre une FAQ pour pallier à tous les problèmes que tu vas rencontrer pour optimiser ton rendement.

Combien cela rapporte de pêcher à Blackwater

-30 dollars en 5 minutes, plus que TOUTES les activités que ce jeu propose

<https://www.youtube.com/watch?v=50LY4Hegh1M>

Au début de la vidéo j'étais à 2 751 dollars, 4h à 5h après, en prenant des pauses, j'étais à 3 949 dollars, un total de 1 200 dollars gagnés sans forcer. Et toi, le prolo ?

Combien de centimes gagnés en fouillant des cadavres

Je vois déjà venir tous les pseudo-experts :

« Moi, je chasse ça rapporte bien ».

- Tu chasses quoi, des peaux de rat et des plumes de dinde ? Toutes les 10 minutes ?

« Moi, je fais des missions inconnues qui rapportent plus que ta pêche et je chasse en même temps ».

- Oh, Tu t'es réveillé de tes 15 minutes de pause ? Tu n'as pas mal aux fesses à force de rester assis dans ta charrette ? Tu chasses quoi, les mouches ?

« Moi, je fais des missions scénarisées ».

- Pourquoi tu te tailles les veines ?

- Parce que les 3 joueurs se sont jetés de la falaise pour la deuxième fois...

« Moi, je vends des plantes pour avoir de l'argent ».

- Barre ta gueule de là, le botaniste, me raconte pas des salades, t'as cru que j'allais devenir riche avec 3 carottes à 25 centimes ?

« Moi, je fais du PVP¹¹ pour l'or et l'XP¹², je pêche à Blackwater pour l'argent et je joue IVB¹³ ».

- Qu'on donne du chocolat à cet homme.

La pêche Master Race, cherchez même pas, vous rivalisez pas.

Trucs importants à savoir

Les poissons *pop* toujours par 2.

Ramener toujours 2 poissons à vendre, un sur le cheval l'autre dans vos bras comme un bébé, pour plus de rentabilité.

Si jamais vous cassez la ligne sur un esturgeon, ne cherchez pas à re-avoir cet esturgeon, il est parti *dépop*, allez vendre celui que vous avez déjà ou attraper celui pas encore attrapé et vendez-le, ça fera *repop* les poissons.

1 Quand j'arrive sur place, aucun gros poisson n'a *pop*, qu'est-ce que je

¹¹ *Player Versus Player*, mode de jeu en réseau avec d'autres joueurs.

¹² Points d'expérience (qui permettent de progresser en niveau).

¹³ Anagramme de « Ils Vont en Baver », mode de jeu qui consiste à tuer tous ses voisins...

dois faire ?

Tu lances ton leurre le plus loin possible puis tu moulines jusqu'à avoir la ligne tendue, tu appuies sur R2 pour attirer tous les esturgeons de la zone (et les faire *pop*) et tu moulines doucement en regardant avec l'oeil de lynx.

<https://www.youtube.com/watch?v=3Wo3B6qXJmQ>

2 Ça ne *pop* toujours pas, que dois-je faire ?

Tu bouges de location pour faire *pop* les poissons.

<https://www.youtube.com/watch?v=Q5vaFuJWo1g>

3 Ça ne *pop* toujours pas (encore), que dois-je faire ?

Insiste depuis le rivage d'à côté mais vas pas plus loin sinon ce n'est pas rentable, juste tourne aux alentours jusqu'à faire *pop* les poissons. Si toujours rien, va jusqu'au téléporteur, clique dessus puis retourne sur la rive où tu pêches pour faire *dépop* et *repop* les poissons.

- ça marche vraiment?

- non, c'est juste un effet placebo pour que tu me foutes la paix (je n'en sais rien... teste).

4 Je ne vois que 1 poisson sur 2, or tu as dit que 2 poissons *pop* à chaque fois.

Les poissons ne *pop* pas toujours côte à côte, le mieux reste de lancer la ligne le plus loin possible du poisson que tu vois pour deviner la position du deuxième, puis de tendre la ligne et utiliser R2 puis mouliner pour l'attirer vers le bord et enfin le voir (quand c'est trop loin, l'oeil de lynx ne le voit pas).

5 Je pêche le 1er poisson mais jamais le deuxième, je ne le vois/ne le trouve jamais.

Tu peux aller vendre 1 seul poisson et revenir, peut-être que ça aura fait *dépop* et *repop* les poissons.

Si tu continues de toujours pas trouver le 2ème poisson, tu peux aussi changer de zone pour voir où il est parti se CACHER.

<https://www.youtube.com/watch?v=BDvW3lrGpQU>

Votre excuse pour ne PAS pêcher à Blackwater? Elle a intérêt à être bonne parce que là, au moment où je vous parle, j'ai acheté Blackwater. Je vais

la renommer Koreanwater et passer de la K-pop en boucle dans les bars.

Plus d'excuses pour :

- "ouin je suis pauvre"
- "ouin je dois payer 4 dollars l'assurance"
- "ouin Rockstar sale capitaliste"
- "ouin ouin je chiale parce que je n'ai rien d'autre a foutre"

VOTRE EXCUSE POUR NE PAS ETRE RICHE IN TWO THOUSAND NINE,
FUCKING TEEN ?

Le guide du distillateur débutant

Par [Hijacker](#)

Oyez braves gens, vous êtes ici car vous êtes animés par le sens de la fête, votre âme vibre quand les gens roulent sous les tables ou dansent dessus avinés, et par dessus tout vous avez le sens du risque calculé et du profit bien acquis.

En un mot comme en cent, vous avez choisi le merveilleux métier de distillateur clandestin, et je vais de ce pas vous en expliquer quelques rouages.

Sachez que je ne prétends aucunement avoir la science infuse sur le sujet, si des erreurs se glissent ici, dites-le moi, je ferai corriger !

Distillateur, c'est rentable ?

Oui ! Une fois l'affaire bien menée, on peut engranger très facilement environ 230\$ par heure.

Mais au début, vous aurez l'impression de vous casser le cul pour 20 balles, et même si vous vous y prenez mal, travailler à perte (oui, c'est possible)

Je m'installe où ?

Je n'ai pas testé tous les spots, apparemment c'est surtout une affaire de goût, perso j'ai choisi *Tall Trees* et c'est pas mal, un poteau de voyage juste à coté à *Manzanita Post*, *Great Plains* et son gibier pas loin si on veut poser son camp et fournir Cripps, *Blackwater* pas trop loin, et en plus c'est joli.

Dans tous les cas, n'ayez pas trop peur de vous tromper, vous pourrez déménager pour 250\$ si l'endroit choisi ne vous convient pas.

J'ai un coup de moût

Le prix du moût, c'est le nerf de la guerre, de base il est à 50\$. Sachant que les ventes les plus basses peuvent se faire à 41\$, vous pouvez vous retrouver à payer plus en matériaux que ce que vous allez gagner.

Mais alors, comment faire baisser le prix du moût?

- Allez voir Maggie et choisissez les "missions de promotion", elles sont assez courtes en général, et consistent à aller défoncer les agents des

fraudes, à s'occuper des pochtrons du bar local, à saboter la production de la concurrence, et chacune vous apporte une réduction de 20\$ sur le prix du moût (rarement 10\$, par exemple pour une mission que vous échouez à faire furtivement, vous aurez 10\$ de remise au lieu de 20).

- Les autres missions, celles de la campagne, au nombre de 5, donnent droit aussi à un rabais, mais elles sont bien plus longues et bien plus dures.

Vous ne pouvez pas enchaîner les missions de promotion, il y a un timer de 15 minutes avant de pouvoir en faire une à nouveau. Mais vous pouvez tout à fait enchaîner avec une mission de la campagne, ou aller faire autre chose en attendant les quinze minutes.

Vous pouvez descendre le moût à 30, 20 ou même 10\$, selon votre temps, votre envie, en faisant une ou plusieurs missions du type que vous voulez.

Distillanum, ou l'arôme antique

Nous voilà à l'étape deux de notre production, l'ajout de l'arôme.

Au début de votre carrière, vous en aurez seulement une partie, puis vous aurez en tout 9 recettes, 3 basiques, 3 avancées, 3 supérieures (plus une CACHée, je n'en parlerai pas dans ce sujet).

Les normales :

Punch tropical

- ananas en conserve
- poire
- fleur de vanille

Cidre sauvage

1. pomme
2. ginseng
3. petite baie

Menthe sanguine

- fraises en conserve
- mûre
- menthe sauvage

Les avancées :

Pomme rose

- pomme
- mûre
- fleur de vanille

Péché mignon

- pêches en conserve
- framboise
- pêche

Liqueur de jouvence

- airelle ovale
- baie de gaulthérie couchée
- ginseng

Les supérieures :

Arômes des îles

- abricots en conserve
- petite baie
- rhum des caraïbes

Prune sauvage

- menthe sauvage
- fleur de vanille
- prunus des rivières

Soleil rouge

- fraises en conserve
- airelle ovale
- agarita

Comme vous pouvez le voir, ces dernières ont toutes un ingrédient rare qui fait partie des collections de Mme Nazar. A vous de voir si ça vaut le coup de les utiliser.

[Comment choisir l'arôme](#)

D'abord, il faut savoir que pour une période donnée, certains acheteurs

vont vouloir tel ou tel arôme, et donc en demander un prix plus élevé.

On serait donc tenté de prendre le prix le plus haut de la liste et hop.

Sauf que ça serait négliger la *réinitialisation acheteurs*, qui est le fait que tous les 1h40 environ, la liste des acheteurs et de leurs envies change.

Le premier critère à prendre en compte est donc le temps que va prendre votre production (qui démarre dès que vous avez acheté le moût, et qui dépend du type d'alcool) par rapport à la *réinitialisation acheteurs* !

De base, le temps de production est celui-ci :

Alcool léger : 30 minutes
 Alcool standard : 45 minutes
 Alcool fort : 60 minutes

Après le rang 15, les valeurs passent à :

Alcool léger : 24 minutes
 Alcool standard : 36 minutes
 Alcool fort : 48 minutes

Donc disons que je veux faire un alcool standard, mon temps de production va être de 45 minutes.

Je regarde la réinitialisation acheteurs et elle a lieu dans 15 minutes, que dois-je faire ?

Ben rien, on ne met surtout pas d'arôme à ce moment là, parce que si vous en choisissez un qui est demandé maintenant, mais que lors de la réinitialisation acheteurs ça n'est plus demandé, vous allez devoir vendre à Bert Higgins, qui achète tous les alcools de n'importe quel arôme mais au prix le plus bas.

Si en revanche la réinitialisation a lieu après ma fin de production, je peux y aller (mais ne tardez pas à faire votre livraison, il faut que l'acheteur soit toujours là au moment où vous lancez la livraison !).

Petit récap des gains par type d'alcool :

Léger

Sans arôme 41.25\$
 Arôme basique 82.5
 Arôme avancé 90.75
 Arôme supérieur 99

Standard

Sans arôme 72.18
 Arôme basique 144.37
 Arôme avancé 158.81
 Arôme supérieur 173.25

Fort

Sans arôme 103.12
 Arôme basique 206.25
 Arôme avancé 226.87
 Arôme supérieur 247.5

Seigneur de la gnôle, livrez-nous votre mal

Donc hop, vous avez baissé votre moût au plus bas, vous avez sélectionné l'arôme qui va se vendre le plus cher, et bien zou, montez dans l'cigarette et allez livrer.

Les temps limite sont toujours très large, donc aucun besoin de vous presser, au moindre choc vous risquez de péter des bouteilles, donc on reste sur la route, on y va sans claquer les rênes à fond, y'a tout le temps.

Ou presque.

Vous allez tomber sur des barrages des agents des fraudes. Assez souvent, la zone rouge disparaît d'elle-même, ils ne vous arrêtent même pas, on sifflote et on passe.

Assez souvent aussi, ils vous demandent de vous arrêter¹⁴, donc visez bien la zone jaune, arrêtez-vous, et là 9 fois sur 10 le mec est aveugle et vous laisse repartir.

Plutôt rarement, ils vous attaquent, ripostez et barrez-vous vite fait, le mieux étant encore de lancer le chariot puis de les viser et garder la visée enclenchée, le chariot passe en pilote auto¹⁵ et vous pouvez vous concentrer sur le dessoudage de fonctionnaire trop zélé.

Et voilà, à l'arrivée vous encaissez le pactole, easy peazy.

¹⁴ <https://m.ina.fr/video/I09085581/edouard-balladur-je-vous-demande-de-vous-arreter-!-video.html>

¹⁵ Doit-on rappeler ici que pour passer en « pilotage automatique » quand on conduit un chariot, il faut d'abord placer un point de repère sur la carte pour marquer sa destination, puis passer en mode Cinéma. C'est après avoir lancé le chariot que le maintien de la visée passe la conduite en automatique.

Comment être redoutable en mode Défensif

Par [Darereal](#)

Le mode défensif est devenu une technique offensive et défensive redoutable, encore faut-il maîtriser la visée libre et quelques techniques.

Les techniques sont similaires à ILVB (Ils vont en baver)

Faisons un récap sur le mode défensif :

- Il se déclenche au bout de 30 secondes, vous perdez le mode défensif si vous attaquez le premier.
- Vous ne pouvez pas activer le mode défensif si votre hostilité comporte une notion (moyenne, accrue)
- Si un joueur vous attaque en premier, vous pouvez riposter contre lui ainsi que toute son équipe. Ils deviennent rouge sur votre radar et vous restez en bleu.
- Vous subissez moins de dégât (Je ne connais pas le ratio mais j'avance le chiffre de 35%).
- Vous ne pouvez pas locker l'adversaire et vice versa, la carte DLC (Dans le collimateur) est inefficace SAUF contre les chevaux (!) (Pour vous comme pour l'adversaire)
- Si vous êtes en mode normal et qu'un joueur vous agresse (ou tire sur votre cheval) et que vous le tuez (ou juste le touchez sans le tuer) vous devenez rouge sur son radar mais vous ne prenez pas d'hostilité (!), vous pouvez passer en mode défensif, lui non.
- Une balle explo, incendiaire, arc explo tue un défensif en 1 coup (idem pour un coup de shotgun à courte distance)
- Si on connaît les rouages il est possible d'attaquer le premier sans perdre le mode défensif (technique dont on ne parlera pas ici mais au moins ne soyez pas surpris lorsque ça arrive).

La plupart des joueurs jouent en défensif pour être peinard et préfère partir lorsqu'ils se font abattre.

Certains vont au contraire tirer partie de ce mode défensif, si on maîtrise certains aspect vous devenez une machine de guerre, faut-il changer de carte et d'arme.

Niveau armes/munitions

- Shotgun (Fusil automatique ou double canon)
- Munition Chevrotine
- Rolling Block
- Double arme de poing : Double Lemat en chevrotine ou Double canon scié-Munition chevrotine

Pourquoi la chevrotine, tout simplement parce que son rayon de dispersion est plus large qu'une balle classique. (En gros c'est comme avec une vraie arme de chasse, vous chassez pas la bécasse avec un canon rayé)

Style de jeu

Shotgun :

Vous devez tirer à la hanche (juste R2) et vous déplacez gauche droite gauche droite (pour éviter les balles). Pour drafter plus vite il faut maintenir X tout en tirant.

Passer en vision subjective (je préconise) effectuer des légers mouvements circulaire avec le stick (tir à la hanche)

Oubliez de chopper votre cible avec le stick, c'est le déplacement de votre personnage qui vient mettre l'adversaire devant votre curseur.

Rolling Block :

Le RB avec munition express tue n'importe quel joueur en 1 balle. (sauf parfois les joueurs en surpoids ou sous fortifiant)

Vous pouvez tirer à la lunette, ne pas oublier de déplacer votre personnage plutôt que le stick afin de mettre l'adversaire devant votre curseur.

Vous pouvez tirer à courte ou longue distance sans lunette, il suffit d'appuyer doucement sur R2

Double arme de poing :

Même technique que le shotgun.

Cartes de compétence

En général on ne joue pas en sang froid avec certaines cartes adaptées pour du fight en mode défensif, il faut donc switcher de carte rapidement si vous décidez d'affronter les méchants freekilleur. On maintient alors L1+Triangle pour rapidement changer les cartes.

En mode défensif contre plusieurs personnes, 80% du jeu se fait à courte distance, les méchants vilains freekilleur vont rager et se précipiter vers vous, normal car ils ne peuvent rien faire contre vous à longue distance. Pensez à viser le cheval first. (car en général les gars vont rush à

plusieurs et à cheval vers vous)

-*Sang Froid* : Tir concentré (Focus fire en anglais) ou bien "Rien ne sert de courir"

-*Tir concentré* se cumule avec les cartes de dégât que je vais exposer en dessous (Merci Cyr et Steeve)

-*Rien ne sert de courir* pour encore accentuer la diminution des dégâts (on rappelle que le mode défensif offre déjà une diminution des dégâts que l'on vous inflige)

Cartes passives :

-*Relation de proximité* (The Short Game en anglais). Cette carte inflige plus de dégâts aux cibles proches mais moins à celles situées à distance. Pour la longue distance on s'en fout, Le RB tue en 1 seul balle; en mode défensif votre Lancaster ou fusil à verrou ne servira à rien. Cette carte est THE carte pour jouer en défensif.

-*Patience de Landon* (ou Vitalité)

-*Remède insolite* (ou Vitalité ou Patience de Landon), à vous de voir si vous souhaitez infliger plus de dégâts cumulable ou si vous souhaitez y ajouter une carte de récupération niveau santé.

Voilà donc mon analyse mais quoi de mieux qu'une vidéo pour illustrer tout ce qui est dit plus haut ?

Voici le gameplay de tehonlykido (level 400+) qui utilise exactement tout ce que je décris. Du 1 vs 5, une grosse branlée. (comme j'ai pu en prendre contre des gars en défensif)

https://www.reddit.com/r/RedDeadOnline/comments/by7tmx/they_follow_me_for_an_hour_saying_defensive/

Good game.

Edit : Il paraît qu'on pourrait perdre le mode défensif en tuant 3 fois d'affilée un joueur (agresseur) qui ne répond pas. J'ai pas pu tester et j'en doute fortement.

Je me fais déchirer en PVP, aidez-moi

Par Foxdie5.

CAPTURE DE TERRITOIRE (Get out of My territory) :

(Toute la partie se joue sur les 20 dernières secondes, inutile de courir comme un dératé, vous allez juste rager).

La map de la rivière, amusez-vous à sniper puis quand il reste 20 secondes, foncez prendre les zones.

La map avec les geysers, essayez d'empêcher les ennemis d'entrer à gauche et à droite en les tuant et prenez quelques zones au début juste pour ralentir, à 20 secondes foncez.

La map prison, foncez à droite ou gauche, arrivez devant la réapparition ennemie, campez à l'abri, tuez ceux qui essaye de sortir de leur zone.

Si un IVB fonce et qu'il commence à capturer toutes les zones, faites pareil, activez IVB et foncez derrière lui (même si vous êtes pas IVB) il prendra que 1 zone à chaque fois et vous reprendrez le reste, les alliés s'occuperont du reste (j'espère pour vous).

VALENTINE : soit vous apparaissez dans les maisons, dans ce cas buvez une potion¹⁶ parce que si vous sortez va falloir tuer tout le monde, activez IVB DANS la maison puis sortez. Si vous apparaissez assez loin, juste prenez votre arme longue et jouez normal.

Maintenant comment se déroule le reste de la partie ? Vous mettez en pratique ce qu'il y a là-haut, courez toujours après LES gros chiffres et pas toujours LE gros chiffre pour être premier, une fois premier il va falloir survivre, toute la map va être sur vous, le meilleur moyen reste de trouver des buissons ou que sais-je dans une zone dégagée, restez à couvert ET surtout restez mobile pour éviter une tête¹⁷.

- Pourquoi ?
- bah jouer à CAChe-CAChe ce n'est pas le but du jeu ?

Le buisson, c'est une sorte d'IVB naturel, impossible pour eux de vous viser dedans, il suffit de sortir une arme longue, vous verrez les ennemis approcher, (vu la zone dégagée), vous visez l'ennemi en restant à l'intérieur et si ça ne vise pas, sortez un petit peu, tuez-le, retournez dedans, certains abandonneront parce que trop difficile, d'autres vont

¹⁶ pour restaurer sa santé avec un tonique

¹⁷ un tir à la tête (Headshot).

sortir la dynamite, sortez avec IVB et rushez-leur la gueule, videz votre IVB¹⁸ sur quelques ennemis histoire de les faire venir puis une fois presque vide, recommencez l'opération.

THIEVES LANDING : pareil que Valentine

THUMBLEWEED : pareil sauf que vous allez utiliser les remparts de la maison sur la colline, ça a une vue dégagée sur toute la zone, par contre faites gaffe les ennemis peuvent venir de gauche ou de droite à l'intérieur des remparts et on les voit qu'au dernier moment sur le radar.

- NAN mais t'abuse là à camper quoi ce n'est pas fair-play ouin ouin!
- Je vois pas le problème, après tout, c'est de votre faute si vous allez chercher le 1er, si vous ne le faisiez pas, il serait obligé de rush comme tout le monde pour maintenir le score.

JE RAPPELLE QUE VOUS ETES L'ENNEMI PUBLIC A ABATTRE DANS TOUTE LA MAP, donc vous décidez où vous voulez vous battre, même dans la grange avec les poneys si ça vous chante, c'est VOUS qui décidez.

CIBLE A ABATTRE :

Essayez de tuer les joueurs « normal » juste pour remplir votre sang-froid et de tuer la cible. Je rappelle que :

- Joueur qui tue joueur 0 point
- Cible qui tue joueur 1 point
- joueur qui tue cible 3 points
- cible qui tuent cible 5 points

Je conseille quand même de pas rush quand on est la cible et de juste fuir parce que si vous vous foirez ça fait masse point pour l'équipe adverse.

PS : quand on est la cible on perd tout le sang froid et à chaque fois que vous mourrez en étant la cible vous reperdez le sang froid, donc faites gaffe.

ARME PREFEREE/EQUIPE (On fait équipe, ONII-CHAN¹⁹ ?) :

- carabine à répétition 1 point
- revolver Cattleman 2 points
- Fusil double canon 3 points
- Tomahawk 6 points
- Couteau 7 points

¹⁸ utiliser la carte jusqu'à épuisement de sa durée d'effet.

¹⁹ Grand-frère en japonais.

Arme trouvable sur la map :

- Fusil Carcano 6 points
- Arc 10 points

Je recommande de boire une potion magique pour prendre un avantage d'entrée de jeu, le fusil à double canon reste le mieux, c'est du Kill constant et reste le juste milieu.

Le tomahawk seulement pour un gars de dos où 2 gars en train de faire l'amour au sol, allez à côté d'eux et demandez-leur si vous pouvez les rejoindre pour faire la chenille, puis faite ROND ROND ROND jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne au sol.

Rusher juste avec le double canon avec IVB activé quand vous voyez un ennemi sur le radar près de vous, et jouez comme appris au-dessus.

Surtout ne pas tirer comme un bourrin 2 fois, les ennemis ont tendance à plonger d'entrée quand ils vous voient, tirez 1 coup, si l'ennemi plonge attendez que votre ennemi soit de nouveau visible puis mettez-leur la deuxième cartouche.

Quand le train arrive, prenez l'arc explosif c'est 10 points par flèches explosives ce n'est pas négligeable, il y a 2 flèches par arc et avec 2 arcs vous pouvez remonter de 9 points.

LIVRAISON DE SAC/TRESOR DE GUERRE :

livraison de sac :

Ce mode de jeu est le plus chiant même pour un IVB parce que vous allez passer votre temps à courir après des sacs puis les alliés vont pas les protéger, du coup, vous allez encore courir puis vous aurez plus de Dead Eyes du coup vous allez spammer la potion, pour au final gagner 10 à 15 dollars. Le mieux reste de prendre 5 sacs et défendre un maximum. Jouez normal, vous prenez pas la tête, au pire campez à votre base s'il y a des sacs à protéger, les IVB motivés iront Rush...

Trésor de guerre :

Great plain et Manoir c'est l'éclate total vous prenez un Carcano + balle express puis montez sur une caisse pour avoir une belle vue sur tous les lapins puis tirer sur tout ce beau monde puis vous leur mettez 1 ou 2 sacs pour les motiver à se dépêcher puis recommencez à tirer sur tout le monde, comment prendre du fun en sniper c'est ce mode de jeu! N'oubliez pas le lasso ou la dynamite pour calmer les IVB rusheur.

Voilà maintenant plus d'excuse pour ne PAS jouer IVB.

IVB, Slippery bastard V2

Par [Foxdie5](#), version 2 du 15 février 2020.

Avant-propos

Cette carte est utile en visée-auto, en visée libre j'en vois pas trop l'intérêt à part peut-être contrer les joueurs qui utilisent la carte DLC²⁰ qui n'ont rien à faire en visée libre et leur envoyer un "EZ PIB AIMBOT NOOB".

Aujourd'hui on se retrouve pour un tuto sur IVB.

- Mais tu perds la boule ? Tu as déjà fait un tuto sur IVB²¹ !
- Exact, mais IVB a été changé entièrement donc l'ancien tuto est complètement obsolète + quand j'en vois certains jouer IVB ou même en parler, je suis comme ça devant mon écran :



Comment fonctionne cette carte

- Quand vous l'activez, votre viseur s'agrandit et celui de votre adversaire aussi, vous restez toujours visible mais pratiquement intouchable.

Les plus :

- L'arc + arme de lancer peut être utilisé tout en restant sous IVB sans aucune altération de la visée
- La visée-auto marche mais les balles ne vous toucheront pas (le risque zéro n'existe pas cependant)
- DLC pour la précision parfaite OU les croix ne marcheront pas sur vous (finit les headshots avec DLC)
- Maître en mid-range et utile en long-range
- Énerve tout le monde en confrontation
- Le rush + le freekill + K-pop c'est la vie

Les moins :

- L'arc passe également sur vous (donc DLC + arc c'est fatal pour vous)
- Les armes de lancer (tomahawk, lancé de couteau etc. passent aussi sur

²⁰ Dans le collimateur.

²¹ Ce tuto, dont le texte original est encore accessible sur le site JVC [ici](#), datait du 21 juillet 2019 et, selon son auteur, il est devenu totalement obsolète, d'où son absence dans le présent document.

vous mais un plongeon vous permet d'esquiver ça)

- La lunette passe aussi sur vous (carabine + lunette, sniper)
- Pas bon en close-range, IVB ou pas vous avez 50% de chance d'y passer si vous restez trop près, je sais pas vous mais moi j'aime pas jouer à la roulette russe.

Quelles cartes de compétence/armes pour IVB

As de la gâchette :

Cela permet d'être plus précis quand vous avez 2 flingues équipé.
Les armes qui marchent le mieux avec as de la gâchette sont :

- 1 : Semi-auto
- 2 : Mauser
- 3 : Double action
- 4 : Volcanic

- Chouette ça marche sous IVB ?
- Encore un qui croit au Père Noël
- Mais du coup à quoi ça sert ?

C'est très simple, vous visés le gars tout en étant en IVB, mettez le curseur sur la tête puis désactivez IVB et caléz un petit headshot (BAM HEADSHOT), plongez au sol (pour enlever la visée auto d'un autre joueur à proximité, si jamais ils sont plusieurs) et réactivez IVB

- Je conseil de ranger les armes, de danser puis d'activer IVB devant l'adversaire qui vous tire dessus pour un avoir une meilleur récolte de sel.

Jamais deux fois :

La carte pétée qui, avec un tonic, vous fait devenir un tank

- Quelle utilité si l'adversaire ne peut plus nous toucher ?
- Le risque zéro n'existe pas + si vous vous retrouvez à faire un duel de sniper vous serez bien content de pouvoir encaisser les balles.

Infatigable :

Vous restez plus longtemps en sang froid

- Combien de temps ?
- 8 à 10 secondes selon le remède utilisé
- whaou...
- ça peut toujours sauver 8 secondes (je vous préviens, vous allez en boire des remèdes pour maintenir IVB actif même avec infatigable) et puis tu veux me ruiner ?

Les armes que j'utilise essentiellement en IVB sont :

- Double semi-auto
- Arc
- Carcano
- Hachette de lancé
- Tomahawk
- Bolas²²

Je déconseille le pompe pour la simple et bonne raison qu'en CAC²³ c'est mort même avec IVB, vous allez prendre un headshot perdu, les doubles canons sciés touchent de loin même en étant sous IVB mais c'est aussi de la roulette russe. Je veux pas de suicidaire ici.

Tactiques de jeu

Activez IVB avant d'engager le combat et pas pendant sinon DLC vous décochera la tête

Close-range :

Vous visez la tête avec les doubles flingues puis une fois le curseur sur la tête vous désactivez IVB, mettez la tête²⁴ puis réactivez-le en plongeant au sol si plusieurs ennemis sont sur vous.

Si l'adversaire esquive la tête²⁵ et plonge au sol après avoir désactivé IVB, faites pareil puis réactivez IVB et recommencez.

S'il devient trop insistant à plonger, restez en IVB et sortir l'arc.

Mid-range :

Utiliser l'arc ou le Carcano en restant sous IVB n'altère pas la visée et c'est pratique surtout si vous avez plusieurs ennemis sur vous. Gardez une certaine distance quand vous utilisez ces armes.

Si l'ennemi vous rush avec lasso/arme de CAC, switchez sur les doubles flingues, désactivez IVB et calez-lui un headshot.

Long-range :

Le Carcano est très bon avec IVB et utile pour éviter les balles à l'autre

²² Arme de jet spécifique au chasseur de prime, composée de trois boules reliées par une corde, qui permet d'immobiliser un ennemi.

²³ Corps à corps.

²⁴ « Faites un headshot ».

²⁵ Le headshot

bout de la map avec DLC/visée auto.

- Bah alors ? La visée auto marche pas bien ?

Astuces de contre

L'arc/armes de lancer

L'arc est assez dur à maîtriser même avec la visée auto, pour caler une tête ou juste tirer dans le corps, il va falloir attendre que l'ennemi vous vise. Il se retrouvera face à vous et la tête sera plus facile à viser. Si l'ennemi n'est pas face à vous ou court ou se déplace sur son cheval, c'est mort avec l'arc. Pareil avec les armes de lancer.

Contre DLC + Arc :

Il va falloir ruser pour contrer jean-aimbot.

Déjà arrêtez de courir debout et commencez à vous accroupir, passez votre temps à plonger au sol quand il vous vise et essayez de lui caler un headshot avec les doubles flingues ou tirer dans le corps/tête avec l'arc, il n'y a pas de solution miracle. Une flèche explosive ça fait l'affaire aussi.

Contre DLC + Bolas/arme de lancer :

Plongez au sol pour les esquiver, rien de plus simple.

- Loupé ! Bim 30 dollars dans le vent.

Sniper :

IVB n'avantage pas sur les combats de snipers par contre IVB vous aidera si un mec vous vise avec la visée-auto/DLC pendant que vous êtes en mode sniper.

Ah, et quand vous utilisez le fusil de sniper arrêtez de vous baisser, votre tête est plus facile à viser²⁶, restez debout tout en faisant des droites gauches en bougeant.

Contre un RNSDC/IVB :

Ne désactivez pas IVB et utilisez l'arc, bolas, sniper, arme de lancer (2 armes de lancer sont nécessaires parfois pour tuer).

- Pardon de t'avoir tué, je continuerai le combat contre les DLC.

²⁶ parce que, quand le personnage est accroupi, il ne peut plus se déplacer latéralement.

Tonique :

Quand vous devez boire un tonic, accroupissez-vous puis switchez sur les doubles flingues/Carcano avant de le boire, si vous restez avec l'arc, votre personnage va ralentir pendant qu'il boit un tonic et vous allez devenir une cible facile.

N'attendez pas d'être à sec de sang-froid pour reboire un tonic, prenez en compte que vous restez 30 secondes en mode sang froid et que quand vous avez plusieurs ennemis sur vous, sans sang-froid vous allez juste devenir une cible vivante.

- Je note ça.

Noob avec balles incendiaires :

C'est le gros noob qui rage de pas vous toucher avec IVB activé donc il sort les balles incendiaires par rage pour enfin vous tuer, face à ça ne désactivez pas IVB et utilisez l'arc/carcano.

Ne chercher pas à jouer normal, sortez les flèches explo, les flèches incendiaires pour l'empêcher de jouer, les balles explo avec le sniper, bref faites comme lui mais en pire pour bien le faire rager.

- Bah alors, on est salé ?

Bon Maintenant si je vois encore un gars jouer avec IVB + carabine / pompe / balles incendiaires, je jure devant Jisoo²⁷ que je le farm²⁸.

²⁷ Kim Ji-soo, surnommée Jisoo, est une chanteuse sud-coréenne, membre du groupe Blackpink (Wikipédia).

²⁸ L'auteur a probablement voulu dire : « que je le fume ». Farmer consiste à ramasser du butin.

Cartes de compétence sang froid, build pour PVP

Par [Foxdie5](#).

Salut les noobies, alors toujours pas toutes les cartes de compétence à fond pour tester parce que vous préférez farmer le collectionneur pour vous acheter des vêtements moches qui vous serviront à rien ? Marre de se faire freekill et de ragequit ?

Heureusement, je suis là pour vous sauver la mise.

Explication des cartes sang froid

Toutes les cartes sang froid sauf IVB²⁹ ont la même durée d'utilisation³⁰ en Tonic 1 : 37 secondes, Tonic 2 : 39 secondes, Tonic 3 : 41 secondes Pour IVB, Tonic 1 : 24 secondes, Tonic 2 : 25 secondes, Tonic 3 : 26 secondes.

Il faut savoir aussi qu'en RNSDC³¹ vous perdez du sang-froid quand vous prenez des dégâts.

Dans le collimateur (DLC) :

Vous ne pouvez l'activer qu'en visant et restant en mode visée, cette carte vous donne une précision parfaite (vous avez seulement le point et pas le cercle qui rétrécissent autour du point donc vous pouvez tirer après l'avoir activée, ce n'est pas nécessaire d'attendre qu'une croix se pose sur la tête du mec).

Ça vous donne aussi la capacité de poser une croix sur le mec en face et de pouvoir le toucher même si vous n'avez pas le curseur sur lui.

Néanmoins vous pouvez plonger au sol pour esquiver les bolas, tomahawks, etc... même en étant marqué

- On appelle ça un aimbot messieurs-dames
- DLC + Arc explosif héhé
- Sérieux ?

Ils vont en baver (IVB)

Quand vous l'activez, votre visée + celle de l'ennemi s'agrandissent, votre

²⁹ Carte de compétence « Ils Vont en Baver ».

³⁰ On rappelle (?) que les cartes Sang froid doivent être activées et ont une durée d'effet limitée, contrairement aux cartes dites passives dont l'effet est permanent dès qu'elles ont été sélectionnées.

³¹ Carte de compétence « Rien Ne Sert De Courir ».

sang-froid s'épuise beaucoup plus vite que la normale.

Les armes comme le sniper, l'arc, les armes de lancer, jouer à la lunette ne sont pas affectées donc vous pouvez jouer avec ces armes en IVB ou contre un IVB.

Certains pompes comme les doubles canons sciés ou même le fusil à répétition marchent bien dans les deux sens aussi.

Rien ne sert de courir (RNSDC)

Quand vous l'activez, vous devenez plus résistant et les têtes³² ne marchent plus sur vous, en contrepartie vous ne pouvez plus courir et quand vous prenez des dégâts en étant en RNSDC vous perdez du sang-froid.

Les bolas, lasso, sniper sont assez efficaces sur un RNSDC.

Les tirs dans la tête ne font pas plus de dégâts.

Les 3 cartes de sang-froid qui dominent le PVP sont DLC, IVB et RNSDC, le reste c'est pour le PVE.

- Mais tir concentré ?
- Face à DLC vous vous prenez un headshot, face à IVB et RNSDC pareil, pourquoi faire + de dégâts alors qu'il y a un cap qu'on ne peut pas dépasser ?

Cartes attaque, défense, soutien

Je vais seulement mettre les plus utiles en PVP, j'expliquerai dans un autre post pourquoi le reste est useless.

Attaque :

As de la gâchette

Vous permet d'être plus précis avec 2 armes de poing et faire plus de dégâts, les armes qui bénéficient le plus de la visée sont

1. Semi-automatique
2. Mauser
3. Double action
4. Volcanic

³² Headshots.

Pour les dégâts, vous gagnez 1 balle de moins à mettre en gros (inutile en DLC, vous avez déjà la précision parfaite).

Fin tireur

Vous faites plus de dégâts pendant que vous visez à la lunette et vous réduisez les dégâts pendant que vous êtes à la lunette.

Cette carte seule n'en vaut pas le coup, par contre avec vitalité elle est excellente.

Par exemple fin tireur + vitalité + carcano avec balle express vous permet de tuer des gars en tonic 3 en 3 balles maximum (sauf pour RNSDC, 1 balle de plus) et de OS en 1 balle les gars qui boivent pas de tonic.

Pour les dégâts réduits pendant que vous visez, ce n'est pas fou, peut-être 1 balle en plus avec les carabines ou armes de poing.

Défense :

Jamais deux fois

Vous subissez moins de dégâts à chaque balle reçue pendant 10 secondes, ne marche qu'après la 1er balle.

Après l'avoir testée, cette carte n'est plus autant pétée, un nerf furtif de Rockstar.

Elle peut toujours servir à encaisser 1 balle.

Infatigable

Vous permet de rester + longtemps en sang froid

Cette carte ne sera utile que pour IVB pour le reste si c'est juste pour gagner 10 secondes j'en vois pas l'intérêt sachant qu'on peut abuser des tonics.

En IVB c'est différent, 7 secondes c'est vraiment utile surtout qu'en IVB ça part vraiment trop vite

Toujours équipé

Vous permet de bloquer un tir à la tête, vous subissez moins de dégâts quand vous êtes équipé d'un chapeau mais en subissez plus quand vous n'avez pas de chapeau.

Ça ne bloquera un tir à la tête que si la balle est tirée dans le chapeau

pas dans le visage.

Pour la réduction de dégâts, je dirais 1 balle en plus (en *free roam* vous devez remettre votre chapeau à chaque fois, ça va vite vous saouler).

Soutien :

Vitalité

Vous faites + de dégâts selon votre énergie et vous perdez moins d'énergie (sauf sur les plongeurs), parfait avec fin tireur.

Pour les dégâts, la carte seule, suffit à économiser une balle parfois.

Poumon d'acier

Vous réduisez les dégâts selon votre énergie et récupérez + vite votre énergie que la normale (10 secondes de moins, 31 secondes au lieu de 41 secondes).

Vous permet de réduire à la 1re balle comparée à jamais deux fois, seul bémol il faut avoir son énergie à fond pour faire la différence.

Remède insolite

Vous récupérez de la vie à chaque tir sur un ennemi.

Ce n'est pas mal avec certains builds mais pas fou non plus.

Coup de pied au cul

Vous récupérez du sang-froid sur chaque dégât encaissé

- Vas-y tape-moi ! Encore ! YES ! HANNNNNNNNNNNNN, Putain je suis mort... Combien j'ai récupéré de sang-froid ? Seulement 1/3 ? WTF...
- cette carte n'est vraiment utile que pour RNSDC, vous ne récupérez pas de sang-froid quand vous activez RNSDC, par contre elle permet d'annuler le fait de perdre du sang froid quand vous prenez des dégâts, c'est une sorte d'infatigable pour IVB.

Tableau explicatif

Avant de voir les builds, voyons les tests effectués.

Ce test n'a été effectué qu'avec des balles express et sur des personnes consentantes :

<https://image.noelshack.com/fichiers/2020/11/2/1583849186-tableau-des-degats.png>

- Que pouvons-nous en conclure ?
- Qu'il faut que tu te trouves une copine ?
- Que les cartes de dégâts enlèvent 1 balle de moins à mettre sur l'adversaire et que les cartes défense permettent d'encaisser 1 balle en plus et qu'il y a un cap d'attaque ?
- Exact, il faut savoir aussi que les Tonics font la majorité du boulot

Fin tireur + vitalité est un bon compromis pour un build sniper

- Fin tireur + vitalité + carcano balles express permet de tuer en 3 balles maximum avec tonic 3, sauf s'il est équipé de RNSDC (4 balles) ou RNSDC+J2F+POU (4 balles) (oui, aucune différence avec ou sans carte défense) J2F+POU+CHAP (4 balles). Rajouter Tir Concentré avec les deux cartes précédentes ne changera pas grand-chose.

Le rolling block est puissant mais n'en vaut pas le coup, vous gagnez "parfois" 1 balle de moins que le carcano.

- Comme on peut le remarquer, poumon d'acier est plus efficace que jamais deux fois mais les deux ensemble font une bonne synergie J2F+POU est efficace contre les carabines/flingues mais pas sur le sniper J2F+POU+RNSDC est efficace contre les snipers à condition qu'il ne soit pas équipé de Fin tireur+Vitalité (vous encaissez 1 balle de plus, c'est à dire 5).

Fin tireur (le bonus défense à la lunette)+J2F+POU+RSNDC permet d'encaisser 7 balles de carcano express.

- Les dégâts sur le corps avec une carabine sont assez aléatoires et surtout réduits sur la distance, par exemple être à la limite de la visée-auto et mettre une tête avec DLC ne OS plus, il faut 2 balles pour tuer dans la tête.

Comme vous pouvez le remarquer sur le tableau, rien ou vitalité avec la lancaster, les dégâts sont assez aléatoires sur le corps, cela dépend de la distance.

Si vous jouez avec une carabine, c'est seulement pour mettre une tête, rien d'autre. Pareil pour les fusils (Springfield, verrou, il faudra en général 4 à 6 balles dans le corps pour tuer un mec sous tonic, c'est carrément du suicide).

- Je vais vérifier les copies à la fin du cours !

Les fortifiants et les toniques

Par [Darereal](#).

Hello,

C'est pas vraiment un tuto mais plutôt un descriptif concernant les fortifiants.... Désolé ça pique un peu les neurones (car c'est mal foutu). Les fortifiants, médicaments, remèdes, remontants, stimulants, toniques, spécial, puissant, miracle, schéma... C'est incompréhensible pour la plupart... Je ne sais pas pour vous mais même sur le solo, je n'ai pas cherché à comprendre tellement c'était casse tête (ou tout simplement chiant).

C'est encore pire sur le Online (car les fortifiants sont plus utiles) : Descriptif trop proche dans leurs explications, icône / item / logo sans aucun visuel reconnaissable... Énorme erreur de level design de la part de R* concernant ces items.

Pourtant ils sont importants pour jouer, on peut s'en passer bien sûr mais vous verrez tous les *tryhard* les utiliser. De plus, avec le build TANK (voir le topic Cartes de compétence), ces fortifiants sont hautement recommandés.

Bref, qu'on soit pour ou contre, le sujet n'est pas là, je partage ici mon "bloc note " concernant leurs descriptifs, leurs prix, l'achat en PVP, en magasin ou en craft.

Descriptif principal

Nous avons quatre classifications :

- Le tonique : santé (noyau coeur)
- Le remède/remontant : énergie (noyau éclair)
- Le médicament : sang froid (noyau oeil)
- Le fortifiant (il restaure les trois noyaux)

Je ne vais pas exposer les remèdes/remontants (énergie) car pour moi ils ne servent pas à grand-chose, et encore moins les remèdes/stimulants pour chevaux³³.

Donc on se focalise sur le principal, le coeur (la santé) et l'oeil (le sang froid).

³³ On peut se demander pourquoi l'auteur a écrit cela vu qu'en PVE, le premier problème rencontré est l'épuisement de son cheval quand il s'agit de parvenir à sa destination après une mission...

On ne se concentrera pas sur le descriptif mais uniquement sur le level du noyau, visible sur l'icône :

Level 1
Level 2
Level 3
Level 4

Éléments

Pour se fournir en élément (plantes) et pour cuisiner, il faut des schémas (voir descriptif plus bas pour leur compréhension, achetables chez le receleur).

On a 6 possibilités pour se fournir et fabriquer :

- Madame Nazar (le top du top) qui vous vend chaque élément au détail (1\$ l'élément).
- Le craft --Voir le topic de Foxdie5 pour trouver les plantes <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-3015434-60783303-1-0-1-0-tuto-localisation-des-30-plantes-en-ligne-pour-farm-et-defis.htm>
- Le catalogue (Uniquement disponible du Level 1 et du level 2).
- Le magasin "médecin" à Valentine (idem au catalogue). L'achat en PVP est uniquement disponible pour médicament Oeil-level 1 et tonique coeur-level 1.
- Votre marmite avec le métier marchand (uniquement pour un fortifiant level 4 avec trois gros gibiers).
- Un feu de camp (Pour tout cuisiner du level 1 au level 3).

Fortifiant (les 3 noyaux)

Ce mot décrit uniquement la restauration des trois noyaux, il est trompeur car il définit dans le catalogue l'intégralité des toniques / médicaments / remèdes.

On s'en fout, faut se concentrer uniquement sur ce qui s'affiche dans votre sacoche ou lorsque vous cuisinez.

Nous avons donc :

-Fortifiant miracle - Level 1 :
Pas craftable--4\$ en magasin

-Fortifiant miracle spécial - Level 2 :

.Groseille (ou petite baie) x6

.mille feuille x6

.bardane x 6

Craftable--Pas achetable en magasin--18\$ chez Nazar

-Fortifiant miracle puissant-Level 2 :

.Tabac indien x4

.Ginseng x4

.Sauge x4

Craftable--7 \$ en magasin--12\$ Nazar

Achat du schéma chez le receleur :

- Recette fortifiant miracle spécial

Quelle est la différence entre Fortifiant miracle spécial et puissant ? J'en ai aucune idée, la description est identique, c'est du level 2 pour les trois noyaux, seul une virgule dans la description change (idem pour la description en anglais)³⁴.

Etant donné que la notion "Spécial " l'emporte sur la notion "Puissant"...Il serait peut être plus effiCACE (?)

Il n'existe aucun fortifiant achetable ou craftable soi-même en level 4 sur les 3 noyaux (à ma connaissance).

Tonique (santé/coeur)

-Tonique -Level 1 :

Pas craftable--2.50 \$ en magasin/PVP

-Tonique puissant -level 2 :

.Ginseng x1

.millefeuille x1

Craftable--4.50 \$ en magasin--2\$ Nazar

³⁴ Les fortifiants « spéciaux » n'existent pas dans le catalogue. Seuls figurent les « miracle » et les « miracle puissants ». Les premiers restaurent légèrement, les autres modérément.

-Tonique spécial -level 3 :

.achillee visqueuse x2

.ginseng x2

.millefeuille x2

Craftable--Pas en magasin--6\$ Nazar

Achat du schéma chez le receleur :

-Recette du tonique spécial

Médicament (sang froid/oeil)

-Médicament miracle -level 1 :

Pas Craftable--3.50\$ en magasin/PVP-

-Médicament miracle puissant -level 2 :

.Tabac indienCraftable--5.50 \$ en magasin--1\$ Nazar

Médicament miracle spécial -level 3 :

.tabac indien x2

.petite baie x2

Craftable--Pas en magasin--4\$ Nazar

Achat du schéma chez le receleur :

-Recette médicament miracle spécial

Cuisine

Santé/Coeur level 4 :

.Gros gibier/Menthe

Sang froid/Oeil level 4 :

.Gros gibierThym

Marmite-Ragoût excellent -3 noyaux level 4 :

.3 gros gibiers -Durée 24 h

Ragoût spécial -3 noyaux-level 4

En fonction de la recette du jour -Durée 3 jours

Pour la marmite, la durée stipule que le "ragoût excellent" est disponible sur votre camp pendant 24h et 3 jours pour le ragoût spécial (j'ai pas vraiment testé), vos noyaux restent valident pendant cette durée tant que vous ne les sollicitez pas. (dur hein :)). C'est donc à ma connaissance le seul moyen de mettre vos 3 noyaux au level 4.

Top pour faire une livraison marchand à plusieurs, vous pouvez donc remplir les noyaux de votre équipe au maximum.

Conclusion

Un débutant doit se focaliser sur le craft :

-tabac indien afin d'avoir un médicament level 2 pour son sang froid, ne pas l'acheter au magasin, il y a 7 tabac indien proches de Valentine sur une toute petite zone.

-Le Ginseng et le millefeuille pour le coeur (level 2)

Pas besoin d'acheter un schéma, ça se craft de base. (Level 2).

Un joueur de plus haut level ne se prend plus la tête à crafter, il suffit d'aller chez Miss Nazar pour 1\$ l'élément.

Nous pouvons porter avec la sacoche collectionneur un max de :

- 20 éléments (plantes) par catégories
- 30 fortifiants coeur/oeil level 2
- 20 fortifiants coeur/oeil level 3

Pas besoin de faire des allers retours de Nazar à votre camp pour cuisiner (surtout avec le bug du camp), repérer un feu à coté et crafter.

Privilégier les cœur/santé level 3 et oeil/sang froid level 2.

Il est possible que j'ai oublié certains points, n'hésitez pas à corriger ce topic.

Enjoy !

Le combat au corps à corps

ou comment briser/trancher/détruire/atomiser votre adversaire.

Par [Foxdie5](#).

Tuto pour le khey³⁵ qui demande un tuto CAC et pour les autres qui veulent en apprendre plus.

Pavé, je sais...

Tu veux gagner du temps ? Passe direct à la conclusion.

Ceci est un tuto général sur le CAC.

Aujourd'hui on va apprendre à ne plus se faire *bully* par la brute du lycée, je vais vous apprendre à faire de la self-défense, et pas être comme l'acteur chinois là qui crie à chaque coup, pour faire genre, alors qu'on sait tous qu'il a perdu face à Chuck Norris. Ca va je rigole avec Jackie Chan. Rooh ça va c'était une blague, tout le monde le respecte Donnie Yen.

Note importante :

Allez dans les paramètres et mettez le tapotage assisté X4 (celui où tu maintiens a été nerf³⁶, il me semble).

J'indiquerai les touches Pissestation/Xbouse comme ceci : croix/A.

J'essaierai d'expliquer ce qu'on peut faire et comment contrer.

Un couteau restera toujours plus rapide qu'un tomahawk, ça peut éventuellement passer mais c'est trop risqué.

Quand vous ne savez pas comment vous dégager d'une action, c'est soit R2/RT soit Rond/B.

Entraînez-vous sur les IA³⁷, c'est à ça que ça sert, les humains servent à tester des trucs plus complexes comme la manipulation, trahison etc.

Les touches

Au CAC : (quand vous êtes en mode Poing tout les deux)

³⁵ « Frère » en arabe algérien.

³⁶ Expression de gamer signifiant qu'un effet a été diminué en quantité ou en efficacité (ex. *nerf* d'une arme = diminution de sa puissance).

³⁷ PNJ, personnage non joueur, piloté par l'IA du jeu.

- Rond/B pour taper
- Triangle/Y pour attraper de face (carré/X pour relâcher l'adversaire, Rond/B pour l'étrangler)
- Carré/X (rester appuyé) pour se protéger
- Carré/X + une direction : esquive

Pas au CAC : (pas en mode Poing)

- Triangle/Y pour attraper par derrière (carré/X pour le relacher, Rond/B pour le taper/planter en boucle dans le dos).
- Rond/B par derrière pour l'étrangler/ planter avec le couteau, c'est un OS³⁸ (aucun contre).
- Croix/A + Rond/B : plaque le gars au sol.
- L2/LT + carré/X : plonger.

Les défenses

Comment se défendre dans un combat à mains nues ?

Une personne s'approche de vous pour vous piquer votre goûter. Vous pouvez esquiver/bloquer les coups puis taper, (cela se joue au meilleur).

Vous voulez en finir vite ? Attrapez-le avec triangle/Y, étranglez-le en bouronnant Rond/B (si le mec en face est naze ça passe, sinon adieu votre stamina).

Vous voulez pas prendre de risque ? Sortez le couteau et bourinnez Rond/B

Comment se défendre face à une attaque au couteau pendant le fight ?

Vous pouvez esquiver sur les côtés, n'essayez pas de rester avec la garde levée, ça servira strictement à rien.

Si vous êtes équipé d'un tomahawk/hache etc, essayez de switcher direct sur le couteau, le couteau restera toujours le plus rapide.

Vous pouvez toujours tenter d'esquiver le coup de couteau et lui foutre un coup de tomahawk (en confrontation ça OS) mais restera toujours aussi lent et risqué.

³⁸ One Shot : coup fatal.

Comment se défendre face à un type qui vous court dessus avec une hache/couteau/gode dans la main ?

4 méthodes :

Les seules méthodes valables d'avant étaient de :

1. Courir en sens inverse puis, une fois à bonne distance, shootez-le (n'essayez pas de shoot de près, la visée auto va s'affoler et vous allez rater).
2. Plongez sur le sol pour pas qu'il y ait d'animation et pouvoir l'achever à votre relevé (quand vous voyez un point sur le radar vous rushez par-derrière ou sur le côté, plongez dans sa direction une fois qu'il est assez près, pas trop tard aussi), comme ça il continuera sa route tout droit, sortez le pompe et finish him (personnellement je plonge toujours 2 fois d'affilée pour avoir le temps de tout voir aux alentours, n'abusez pas du plongeon ou il vous choppera au relevé).

Les méthodes ci-dessus fonctionnent toujours mais Rockstar a ajouté de nouvelles méthodes pour se défendre et elles sont sacrément efficaces :

3. Quand un ennemi vous rush avec une arme à la main, bourrinnez R2/RT une fois assez près (cela ne marche que de face ou de coté), vous allez prendre l'ennemi dans vos bras et le repoussez, finissez-le en tirant à la hanche (R2/RT sans viser), de dos vous finissez au sol.
4. Si vous n'avez pas réussi à repousser l'ennemi, l'ennemi vous saute dessus et vous tombez au sol, pendant ce cours laps de temps vous pouvez encore changer la situation à votre avantage :

Quand l'ennemi et vous vous tombez au sol, bourrinnez Rond/B, si c'est bien fait (c'est-à-dire quand votre dos commence à toucher le sol, pendant la chute) vous renverserez la situation et jetterez l'ennemi sur le côté et vous vous relèverez avant lui, profitez-en pour le finir pendant qu'il est au sol.

Vous avez raté toutes les occasions ci-dessus ? Bourrinnez Rond/B pendant le QTE³⁹, celui qui bourrinne le mieux ou qui a le plus d'endurance a gagné.

Vous êtes mort ? Git Gud.

PS: j'ai remarqué depuis la maj que certains vous foncent dessus vous plaquent au sol et aucun QTE se déclenche et vous mourez sans pouvoir rien faire, alors soit Rockstar à changé quelque prérequis, ce dont je doute, soit c'est un lag avec le serveur peut-être ou soit c'est le tapotage

³⁹ *Quick-Time Event*, affichage d'une touche à utiliser pour déclencher une action.

assisté (maintenir le bouton ?), quoiqu'il en soit le plongeon reste le plus efficace pour esquiver ça et tuer le gars en face facilement.

Les attaques

Note importante

Course : Vous équipez une arme puis appuyez 1 fois sur Croix/A, votre perso continuera de courir tant que vous ne vous arrêtez pas.

Sprint : vous appuyez répétitivement sur la Croix/A pour sprinter (une grosse différence entre les deux).

Les haches/tomahawk/lasso etc vous pouvez plonger au sol avec. (la course fonctionne).

Les couteaux/marteau/machette, vous ne pouvez pas plonger au sol avec (la course ne fonctionne pas, vous devez maintenir le bouton enfoncé ou sprinter).

Vous pouvez changer dans les options pour que vous puissiez courir en appuyant 1 fois sur le bouton Course, mais avec ces armes vous finissez au sol en courant).

Poussez l'adversaire au sol :

Nouvelle mécanique implémentée par Rockstar, il vous suffit de courir avec une arme à la main puis appuyer sur R2/RT pour pousser l'ennemi au sol, vous pouvez l'achever tranquillement une fois au sol.

Peut-on le contrer ?

Aucune idée, R2/RT devrait passer je pense, si vous savez que l'adversaire va vous faire ça, vous pouvez toujours plonger au sol.

One Punch Man :

Accroupissez-vous puis, face au gars, faites Rond Rond/BB. C'est un one shot, vous ne devez pas courir ni sprinter, sinon vous finissez au sol.

Comment contrer ?

Aucun moyen

Couteau :

Vous pouvez One shot un joueur de dos avec le couteau si vous ne

courrez pas.

Exemple : Un joueur va au bar, vous pouvez aller derrière lui en marchant puis le planter, ça fera une exécution.

Si vous courez ou sprintez, vous finissez au sol tous les deux, mais certains arrivent à courir, s'arrêtent net et le plantent par-derrière. (Méthode que je ne recommande pas, beaucoup trop risqué, elle était cool avec IVB et risquée mais maintenant c'est useless).

Vous pouvez faire durer le plaisir en l'attrapant par-derrière avec triangle/Y et le planter à répétition (généralement c'est 3 coups de couteau pour les bas lv et 4/5 pour les gros).

Peut-on s'en libérer ?

Difficile à dire, peut-être qu'en bourinant la touche Rond/B où R2/RT ça annule. Pour le coup de couteau par derrière, aucun contre.

Tomahawk/hachette/etc. (arme de lancer) :

Vous pouvez courir avec cette arme en main puis appuyez 1 fois sur rond/B près de l'adversaire pour le One shot (cela-dit ne fonctionne pas toujours), il ne faut pas SPRINTER sinon vous finissez au sol l'un sur l'autre.

Lasso (très efficace) :

Vous pouvez utiliser le lasso comme objet de CAC, une fois pris dedans c'est fini pour le mec en face (t'aura toujours des gars ici pour dire c'est impossible, déjà de 1 rien n'est impossible les amis et de 2 c'est pas avec votre corps de Jean RP⁴⁰ que vous allez faire quelque chose).

Méthode de Kaiser (par Darereal⁴¹) :

Courrez sur l'adversaire puis faites Rond/B, vous plaquez le mec au sol, là bourrinnez la touche Croix/A pour annuler le ligotage, l'adversaire commence à se relever, recommencez en boucle. Sa seule solution ? Relancer l'application⁴².

Il y a des dérivés avec cette technique :

⁴⁰ Jean RP Jurion, auteur du célèbre traité « La thérapeutique naturelle, mais c'est très simple », CIR éditeur, 1^{er} janvier 1977, 38 volumes.

⁴¹ Le Modo bien némé du [forum RDO](#) sur JeuxVideo.com.

⁴² Action appelée couramment *Ragekill* dans la communauté des Gamers, qui consiste à quitter un jeu pour se sortir d'une situation qui semble inextricable.

Plaquez le gars au sol puis annulez, là vous sortez le pompe/couteau et le finissez au sol (très pratique contre les IVB)

ou

Plaquez le gars au sol puis annulez, là vous vous accroupissez et vous faites le One punch man.

Comment contrer ?

Les dérivés avec le lasso sont vraiment efficaces, savez-vous pourquoi? Parce que contrairement au mec qui rush au tomahawk et que vous pouvez repousser de plusieurs manières différentes, notamment avec R2/RT. La seule façon d'esquiver le lasso c'est de plonger au sol, si vous vous faites prendre juste 1 fois c'est fini, il n'y a pas de contre.

Arme à feu :

Vous pouvez faire une animation pour Instant Kill le joueur en face, approchez-vous de lui sans courir puis faites R2/RT, une animation commence et vous l'achevez s'il ne vous a pas repoussé.

Comment contrer ?

Je n'ai pas pu tester après la maj mais avant c'était R2/RT, si cela ne marche pas c'est sûrement Rond/B.

Il y a sûrement d'autres trucs que je ne connais pas, donc à vous de les découvrir, je vous ai donné les plus utiles, cela vous servira à vous défendre/attaquer.

Conclusion :

Au poing, sortez le couteau, c'est le plus rapide (L'honneur ? C'est quoi ? Encore une excuse de faible...)

Pour esquiver les mecs qui vous rush avec une arme à la main (même les animaux qui vous foncent dessus), le plongeon reste le plus efficace.

Pour rusher au CAC, le lasso reste le meilleur.

PS: tout cela sert à rien face à un défensif, ou même un gars en défensif qui essaie d'aller au CAC, ça ne marche pas.

Bon maintenant que t'es prêt, tu peux aller te venger de la brute de ton lycée et pécho sa meuf.

Si j'ai fait des erreurs merci de me corriger.

(doc en cours de conception)