WWW.PIGGYBACK.COM

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II

LA GUÍA OFICIAL COMPLETA

piggyback®

PRÓLOGO

Red Dead Redemption 2 es una apuesta por intentar contar una nueva clase de historia en una nueva clase de mundo de juego. Encarnarás a Arthur Morgan y vivirás los acontecimientos que transcurrieron durante el tiempo que pasó con la banda de Van der Linde, un conocido grupo de forajidos de los Estados Unidos en el siglo XIX. En el papel de Arthur, conocerás todos los aspectos de la vida de un forajido, desde atracar bancos y asaltar trenes a forjar relaciones con los compañeros de la banda mientras intentáis escapar de las garras de la justicia y la hipocresía de la sociedad.

Hemos trabajado codo con codo con el prodigioso equipo de Piggyback para diseñar esta guía y que sea tu compañera inseparable al recorrer el mundo de *Red Dead Redemption 2* mientras vives y viajas con la banda de Van der Linde y por tu cuenta.

Esperamos que disfrutes de este mundo.

Rockstar Games

CONTENIDO

Un capítulo introductorio que te ayudará a tener una sólida comprensión de los sistemas más importantes del juego desde el principio. Ofrece una presentación concisa y accesible de los elementos más importantes.

CONCEPTOS BÁSICOS 6

Pantalla de juego 8
Controles básicos 9
Estructura del juego 11
Optimización de los viajes 13
Mapas y marcadores 13
Ubicaciones y referencias 14
Atributos e indicadores 16
Caballos 18
Delitos 19
Desafíos 21
Caza 22
Pesca 23
Objetos y creación 24

En este capítulo se detallan todos los pasos que debes dar para completar la trama de *Red Dead Redemption 2*; también se destacan otras oportunidades que quizá quieras aprovechar cuando se te presenten.

MISIONES 26

Un poco de historia... 28
Estructura de los capítulos 30
Objetivos de medalla 30
Nota sobre los trofeos y logros 31
Capítulo 1 31
Capítulo 2 38
Capítulo 3 54
Capítulo 4 72
Capítulo 5 86
Capítulo 6 94
Epílogo – Parte 1 114
Epílogo – Parte 2 122

Una presentación exhaustiva de las diversas tareas, actividades y distracciones opcionales que encontrarás durante tus viajes.

EXPLORACIÓN 132

Introducción 134
Caballos 134
Transporte 142
Campamento 143
Caza 146
Pesca 163
Atributos 166
Honor 169
Desafíos 171
Agentes de la ley 174
Robos y atracos 178
Cazarrecompensas 184
Misiones de Forastero 186
Pistoleros 192
Préstamos de usura 194
Caza de tesoros 196
Objetos especiales 199
Bandas 218
Juegos de mesa 220
Encuentros fortuitos 223
Personajes especiales 228

AVISO SOBRE LAS ACTUALIZACIONES

Aunque hemos tomado todas las medidas posibles para cerciorarnos de que el contenido de esta guía sea correcto en el momento de imprimirse, las posteriores actualizaciones en la programación del juego de *Red Dead Redemption 2* pueden contener ajustes, reequilibrios e incluso más funciones que eran imprevisibles en el momento de escribir esto.

LA PESTAÑA VERTICAL

La pestaña vertical que hay en el margen de la derecha de cada página doble es una herramienta de navegación, pensada para ayudarte a encontrar los apartados de la guía. La parte superior es una lista de los capítulos, mientras que la inferior indica la parte del capítulo que estás leyendo en cada momento.

ATLAS 236

Introducción 238
Leyenda de los mapas 238
Notas y navegación 239
Referencia del mapa 240
Atlas 241

Un atlas de toda la zona que ofrece mapas topográficos ampliados con anotaciones detalladas que indican las posiciones de los puntos de interés y los objetos importantes.

ARMAS 280

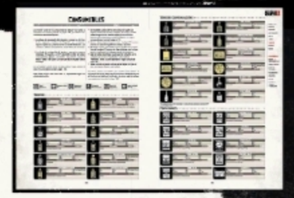
Estadísticas de armas 282
Deterioro de las armas 283
Munición y proyectiles 284
Armerías 286
Otras tiendas 287
Personalización de armas 288
Fichas de armas 292

Una evaluación pormenorizada de todas las armas. Incluye estadísticas, munición, personalización y consejos para el mantenimiento de tus armas de fuego.

OBJETOS 300

Consumibles 302
Equipo y herramientas 312
Complementos 314
Objetos de valor 315
Documentos 316
Creación 320
Cocina 323
Listas de tiendas y creación en tiendas 324

Un catálogo completo de todos los objetos y las posibilidades de creación del juego, incluidos parámetros, disponibilidad y otras características importantes.

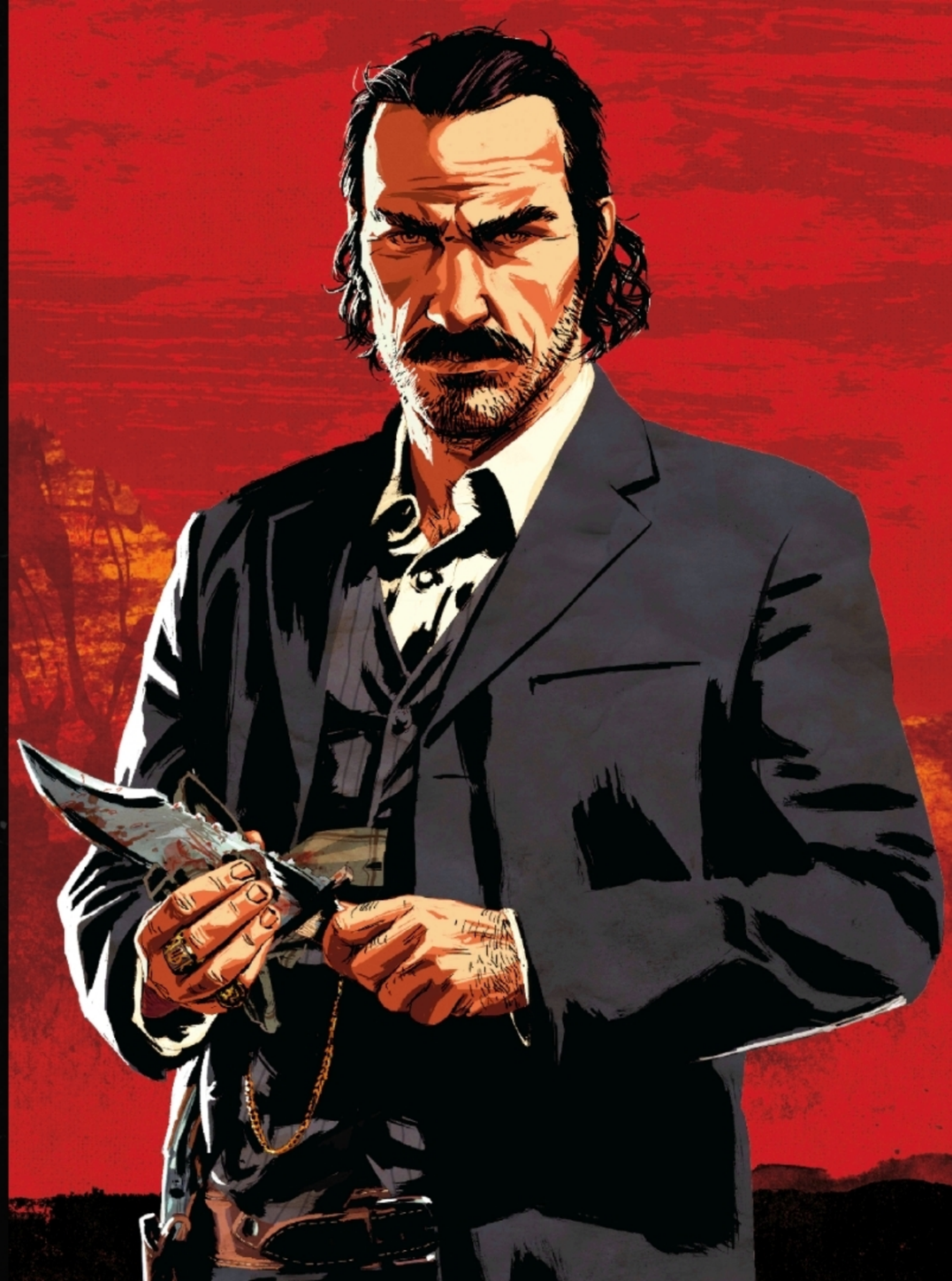


EXTRAS 330

Trofeos y logros 332
Progreso total 334
Compendio 334
Listas de comprobación 337
Puntos de interés y chozas 338
Coleccionables únicos 340
Zonas de eventos 342
Rastro venenoso 344
Secretos 346

Una gran variedad de pruebas, alicientes y asuntos menores de los que no se hablan en otro lugar, incluidos logros, trofeos y consejos para completar totalmente el juego.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE



CONCEPTOS BÁSICOS

Este capítulo introductorio te ayudará a tener una sólida comprensión de los sistemas más importantes de *Red Dead Redemption 2* desde el principio. Ofrece una presentación concisa y accesible de los elementos más importantes del juego.

PANTALLA DE JUEGO

En la siguiente captura, pueden verse los elementos de una pantalla típica del juego.

1 **Retícula:** cuando equipes un arma, aparecerá una retícula blanca. Mantén L2/LT y usa R para apuntar; la retícula se vuelve de color rojo cuando pasa por encima de un objetivo válido. Los tiros a la cabeza son los más eficientes.

2 **Munición:** la primera cifra representa el número de disparos que le quedan al arma activa; la segunda, te informa de la reserva total. El icono corresponde al tipo de munición que tienes seleccionado.

3 **Indicadores de atributos:** los indicadores que hay visibles en la esquina inferior izquierda de la pantalla representan atributos vitales; de izquierda a derecha: salud, resistencia, Dead Eye y la resistencia y la salud del caballo. Consulta la página 16 para más información sobre ellos.

4 **Radar:** el minimapa que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla te muestra tus alrededores junto con detalles relevantes, como los puntos cardinales, los objetivos de la misión y varios puntos de interés y de interacción. Consulta la página 13 para más detalles. Puedes ampliar tu radar o convertirlo en una simple brújula si mantienes ↑.

5 **Información dinámica:** aparecerán notificaciones en pantalla en función de tus acciones y de lo que suceda en el mundo, como cuando consigas objetos y recompensas, completes objetivos o pese sobre ti un Se busca.

6 **Indicaciones contextuales:** cuando puedas realizar una acción sensible al contexto, aparecerá una indicación en la esquina inferior derecha de la pantalla. Estas indicaciones se utilizan en una gran variedad de situaciones: al recoger objetos, al interactuar con el entorno o al tomar de decisiones durante las misiones o las conversaciones interactivas. Pulsa o mantén el botón que se indique para elegir la acción correspondiente.

CONTROLES BÁSICOS

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

Las primeras horas de *Red Dead Redemption 2* están repletas de oportunidades para aprender a realizar las acciones y las habilidades y practicar con ellas, pero el siguiente resumen de los controles básicos te será muy útil si te olvidas de una función en concreto o te has perdido un tutorial. Si estás familiarizado con el *Red Dead Redemption* original y la saga de *Grand Theft Auto* te sentirás como en casa desde el principio.

Muchas de las posibles acciones e interacciones se activan pulsando botones sensibles al contexto. En la parte inferior derecha de la pantalla, aparecerán las indicaciones relevantes cuando estén disponibles.

★ MOVIMIENTO BÁSICO ★

Con la excepción de caminar agachado, los siguientes controles son válidos tanto si vas a pie como a caballo.

★ L **| Caminar:** mueve L para caminar en cualquier dirección. Esta velocidad es adecuada cuando paseas entre el gentío en las ciudades o cuando contemplas las vistas en uno de tus innumerables viajes.

★ L + ✕/A **(mantener) | Correr:** esta será la velocidad de movimiento principal en muchas situaciones. Es mucho más rápido que caminar, y de igual manera no gasta resistencia. Cuando montes a caballo o vayas en carro, esto te permitirá además mantener el paso después de galopar y seguir de manera automática a los compañeros durante los viajes en grupo.

★ L + ✕/A **(pulsar repetidamente) | Esprintar:** esto te permite correr a máxima velocidad, al coste de gastar resistencia. Es esencial en situaciones de vida o muerte, como una fuga o una persecución, pero puede además acortar tus viajes si no tienes una montura a mano. Mientras vas a caballo, prueba a pulsar el botón al mismo ritmo que el galope de la montura. Esta técnica especial hace posible galopar a gran velocidad sin que se agote el indicador de resistencia del caballo.

★ ↓/D-pad ↓ + L **| Caminar agachado:** es una técnica esencial en momentos que necesites infiltrarte, pero también se recomienda para cazar. Te permite moverte un ritmo constante a la vez que pasas desapercibido y haces muy poco ruido. Ten cuenta que también puedes correr agachado si mantienes pulsado a la vez ✕/A.

★ COMBATE ★

★ L1/LB **| Desenfundar/Enfundar arma:** siempre que sea posible, deberías tener el arma preparada antes de enzarzarte en un combate. No te olvides de enfundarla luego; llevar un arma en la mano puede dar pie a desafortunados equívocos.

★ L2/LT **(mantener) +** R2/RT **| Apuntar y disparar:** la mayoría de armas del juego se utilizan con estos controles. Prepara tu arma manteniendo L2/LT, apunta con R (la retícula se volverá de color rojo cuando esté sobre un objetivo válido) y abre fuego con R2/RT. *Red Dead Redemption 2* ofrece de manera predeterminada un nivel medio de puntería asistida, lo cual significa que centrarás la vista de manera automática en los enemigos que estén en tu línea de tiro cuando levantes el arma. Con este sistema, la retícula se suele colocar sobre el pecho del objetivo. Si mueves ligeramente R y disparas con el enemigo centrado, es posible que consigas un tiro a la cabeza casi instantáneo. A continuación, puedes soltar L2/LT y repetir la maniobra de inmediato contra otro objetivo, de ser necesario.

★ R2/RT **| Disparar sin apuntar:** si no mantienes pulsado L2/LT, centrarás la vista en el objetivo más cercano en la dirección hacia la que estés mirando y le dispararás. Esto puede resultar útil en situaciones en las que necesitas atacar al instante.

★ D-pad ↑/D-pad ↑ **| Dead Eye:** siempre que te las veas con grandes grupos de enemigos, en especial cuando corras el peligro de verte superado, esto te permitirá ralentizar el tiempo mientras apuntas con un arma. Esta habilidad mejora al principio de la aventura, haciendo posible "marcar" objetivos con R1/RB; después, puedes pulsar R2/RT para disparar a todos en rápida sucesión. Ten en cuenta que, activar Dead Eye, gasta el indicador correspondiente. Puedes poner fin al efecto pulsando D-pad ↑/D-pad ↑ de nuevo.

★ R1/RB **| Ponerse a cubierto/Salir de la cobertura:** ponerse a cubierto te ayuda a que no te vean cuando te infiltres y hace más difícil que los enemigos te den durante los tiroteos. Ten en cuenta que puedes moverte por una zona de cobertura con L para mejorar el ángulo de disparo o para evitar que te disparen si estás parcialmente al descubierto. Para doblar las esquinas o pasar a la siguiente zona de cobertura disponible, mueve L y pulsa □/X. Mientras estés a cubierto, puedes salir para disparar manteniendo L2/LT; suéltalo para volver a la cobertura de inmediato.

★ ○/B **| Recargar:** tu personaje volverá a cargar de manera automática cuando el arma se quede sin munición, pero serás vulnerable mientras lo hagas. Para evitar la peliaguda situación de no tener balas en la recámara, deberías adquirir la costumbre de recargar a mano siempre que tengas oportunidad durante los tiroteos, a ser posible mientras estás a cubierto.

★ L2/LT **(mantener) +** □/X **| Saltar en combate:** cuando necesites esquivar algo peligroso, como un depredador que se abalanza sobre ti, lanzarte a un lado te puede evitar el daño al instante.

★ ○/B **| Matar en silencio:** si consigues acercarte sigilosamente a un enemigo por detrás, esta técnica te ofrece una manera discreta de quitártelo de en medio. Estos ataques no son letales si vas desarmado, pero si llevas un arma de combate cuerpo a cuerpo (como un cuchillo), la víctima morirá.

★ ○/B **| Combate cuerpo a cuerpo:** durante las peleas, pulsa este botón repetidamente para golpear a los oponentes. Cuando te enfrentes a enemigos hábiles, a menudo tendrás que parar sus ataques con □/X, y luego contraatacar con rapidez. También tienes la opción de agarrarlos con △/Y.

★ EXPLORACIÓN ★

★ L+R2/△+△ | **Eagle Eye:** esta habilidad activa un sentido aguzado de consciencia e intuición por el que los puntos de interés que haya en las inmediaciones (como rastros o ciertos objetos) se verán resaltados durante unos instantes. Hasta puedes optar por centrarte en estos rastros con R1/RB para mantenerlos visibles durante un tiempo, después de desactivar Eagle Eye.

★ L+□/X | **Saltar/Escalar:** además de para el salto básico (que suele bastar para casi todo, desde salvar una zanja a subir a un tren en marcha), este botón también se utiliza para saltar o trepar por obstáculos que encuentres en el camino, como vallas y muros. Hay casos en que también lo puedes utilizar para escalar hasta puntos estratégicos mientras exploras o para ocupar un terreno elevado ventajoso antes de enfrentarte los enemigos que haya cerca.

★ ✥ (mantener) | **Zurrón:** abrir el zurrón (o la carga si te encuentras cerca del caballo) te da acceso a los objetos que tengas en el inventario personal. Esto te ofrece la posibilidad de curarte o de reponer los núcleos de los atributos cuando sea necesario. También te permite ver documentos o llevar la cuenta de los objetos que vas consiguiendo.

★ LISTA DE CONTROLES ★

Las siguientes tablas describen las acciones y los controles correspondientes que pueden realizarse en *Red Dead Redemption 2* con la configuración predeterminada.

CONTROLES GENERALES

CONTROL	NOTAS
L	Moverse.
R	Ajustar el ángulo de la cámara.
L3/△	Agacharse; pulsa a la vez que R3/△, para activar Eagle Eye.
R3/△	Realizar el mantenimiento (reparar) del arma que tengas seleccionada en el menú del dial; pulsa a la vez que L3/△ para activar Eagle Eye; mantén para mirar hacia atrás.
✕/A	Mantén para correr; pulsa repetidamente para esprintar; durante los interludios, mantén para omitir.
□/X	Pulsa para saltar, salvar obstáculos o trepar; mantén para recoger objetos y registrar muebles; con la vista centrada en un animal, pulsa para llamar su atención.
△/Y	Interactuar con el entorno; saquear cuerpos; despellejar animales; cerrar cajones y puertas que hayas abierto al registrar muebles; mantén para descansar.
L1/LB	Mantén para que aparezca el menú del dial; pulsa para desenfundar o enfundar el arma.
R1/RB	Ponerse a cubierto/Salir de la cobertura; cambiar entre distintas interacciones; mientras te centras en un animal, estudiarlo, y después mostrar/ocultar su información.
L2/LT	Mantén para activar conversaciones interactivas con los personajes que haya cerca.
R2/RT	Pulsa para desenfundar el arma; disparar el arma.
✥	Mantén para abrir el zurrón (o la carga, cuando estés cerca del caballo).
✥	Pulsa para que aparezca el registro; mantén para revisar el diario.
✥	Silbar
✥	Pulsa para ver tu objetivo actual, ampliar el radar y mostrar tu puntuación de honor e información sobre el entorno; mantén para cambiar el tipo de radar.
▭/⊜	Pulsa para cambiar la vista de la cámara; mantén para activar la cámara cinematográfica
OPTIONS/⊜	Mostrar el menú de pausa; mantén para abrir el mapa.

CONTROLES DEL CABALLO

CONTROL	NOTAS
L	Dirigir.
L3/△	Cuando vayas montado, mantén para acariciar el caballo.
✕/A	Cuando vayas montado, pulsa repetidamente para galopar; mantén para seguir a un compañero y mantener su velocidad; pulsa dos veces y mueve L hacia adelante para avanzar en formación.
□/X	Cuando vayas montado, pulsa para saltar; con la vista centrada en un caballo, pulsa o mantén para acariciarlo y calmarlo.
△/Y	Pulsa para montar/desmontar; cuando vayas montado, mantén para atar el caballo; cuando vayas a pie; pulsa repetidamente para guiar al caballo en el que tengas centrada la mirada.
○/B	Cuando vayas montado, cocear a un objetivo a un lado; cuando vayas guiando a tu caballo, dejar de guiarlo.
L1/LB	Cuando vayas sobre tu caballo o cerca de él, mantén para ver las armas que llevas guardadas en la montura.
R1/RB	En movimiento, frenar; estando quieto, retroceder; cuando cabalgas en formación, pulsa dos veces y mueve L hacia atrás para retroceder en la formación
L2/LT	Yendo a pie, mantén para centrar la vista en un caballo cercano.
✥	Con la vista centrada en tu caballo, cepillar.
✥	Cuando vayas sobre tu caballo o cerca de él, mantén para revisar la carga del caballo; con la vista centrada en tu caballo, darle de comer.
✥	Silbar/Llamar a tu caballo.

CONTROLES PARA EL COMBATE

CONTROL	NOTAS
L	Mueve para asomarte estando a cubierto.
R	Ajustar la posición de la retícula de apuntado.
□/X	Mientras estás apuntando, pulsa para saltar; en combate cuerpo a cuerpo, pulsa para parar los golpes de los enemigos; si estás a cubierto, pasar a la siguiente cobertura disponible.
○/B	Recargar el arma; pulsa mientras estás desarmado o si llevas un arma para golpear a un enemigo.
△/Y	En combate cuerpo a cuerpo, agarrar a tu oponente.
R3/△	Mientras estás apuntando, activar Dead Eye.
L1/LB	Mantén para que aparezca el dial de armas, luego elige un arma con R y suelta para equiparte con ella; pulsa para desenfundar o enfundar el arma.
R1/RB	Ponerse a cubierto/Salir de la cobertura.
L2/LT	Mantén para apuntar con el arma equipada.
R2/RT	Usar o disparar el arma, ya sea sin apuntar o apuntando, mientras mantienes L2/LT.
✥	Mientras apuntas, cambiar de hombro.
✥	Mientras apuntas, levantar el arma para hacer un disparo de aviso.

CONTROLES PARA LOS MENÚS

CONTROL	NOTAS
L & ✥	Navegar por los menús y moverse por el mapa; en el dial de armas, cambiar el tipo de munición.
L3/△	Poner/Eliminar un marcador en el mapa.
R	En el menú del dial, seleccionar un elemento; en el mapa, acercar o alejar la imagen.
✕/A	Confirmar la selección; en el mapa, colocar/eliminar un destino.
○/B	Cancelar la selección/Retroceder.
□/X	En el mapa, mostrar el índice.
L1/LB	Moverse por las pestañas.
R1/RB	Moverse por las pestañas.
L2/LT	En el menú del dial, moverse por los elementos dentro de una misma categoría; en el mapa, alejar la vista.
R2/RT	En el menú del dial, moverse por los elementos dentro de una misma categoría; en el mapa, acercar la vista.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

Red Dead Redemption 2 es una aventura no lineal ambientada en un mundo enorme y repleto de opciones.

Entre las misiones y las incontables actividades opcionales, podrás explorar con total libertad casi cada palmo del mapa, recorrer sus vastas extensiones y examinar sus numerosos puntos de interés en busca de las oportunidades que puedan surgir. Encontrarás haciendas, guaridas, ciudades y muchos otros entornos únicos, cada uno con sus propias características, ambientación y recompensas potenciales. Y cuando tu sed de aventuras se vea saciada por un tiempo, podrás optar además por regresar al campamento para conversar con personajes importantes, realizar mejoras y cambios de apariencia o, simplemente, dormir para prepararte para otro día largo y productivo.

Debes tener en cuenta que no *hay una manera correcta o incorrecta de jugar*. Algunos optarán por completar la trama principal lo más rápido posible, mientras que otros se aventurarán fuera del sendero marcado y se sumergirán en el entorno y en los sucesos fortuitos. Para ayudarte a trazar tu propio viaje, este apartado te ofrece una guía rápida de algunas de las actividades más importantes en las que te puedes ver envuelto dentro de este mundo. También te ofrecemos consejo sobre ciertos ajustes y opciones que quizá quieras configurar para que se adecúen a tus preferencias a la hora de jugar.

★ MISIONES ★

Cuando puedas empezar una misión, aparecerá en el mapa y en el radar un icono circular con las iniciales de la persona a la que tienes que ver. Una vez estés listo, habla con esa persona en el lugar señalado para iniciar la misión.

La trama principal se divide en capítulos, y cada uno de ellos se compone de cierto número de misiones. Estas se desbloquean a medida que vas cumpliendo ciertas condiciones. Esta guía contiene un capítulo entero dedicado a las misiones (ver página 26), en el que encontrarás extensos diagramas de flujo que revelan los requisitos exactos para desbloquear cada episodio de la historia.

Cuando completes una misión, conseguirás una medalla que valorará tu rendimiento. Cada misión tiene un conjunto único de objetivos de medalla: los honores que recibas dependerán de cuántos de esos objetivos consigas completar. No obstante, estos requisitos solo se darán a conocer en el menú Progreso ➤ Historia después de que completes el encargo por primera vez. Suelen depender de que hagas más hazañas y a menudo suponen que se complete la misión con gran velocidad y precisión.

En función de tu estilo de juego y tu nivel de habilidad, puede ser conveniente ignorar los objetivos de medalla cuando abordas un episodio de la historia por primera vez. Así dispondrás de una mayor libertad para explorar y afrontar las adversidades y las oportunidades a tu propio ritmo.

Siempre puedes repetir todas las misiones del Modo Historia mediante la opción Progreso ➤ Historia del menú de pausa. Si te centras en los objetivos de medalla en un intento posterior, comprenderás mejor la estructura de cada encargo. Además, te beneficiarás de haber pulido tu habilidad durante esas horas previas.

GUARDAR

Red Dead Redemption 2 utiliza un sistema de autoguardado que grabará de manera automática tus progresos cuando alcances hitos específicos de la historia, al completar hazañas y desafíos destacables o cuando el personaje se ponga a dormir en el campamento o en un dormitorio.

También puedes guardar a mano tus progresos y crear archivos de guardado adicionales mediante la opción Historia del menú de pausa (OPTIONS/⊜). Esta función está restringida durante las misiones y en ciertas actividades del juego.

★ MODO LIBRE ★

Aparte de las misiones, tienes absoluta libertad para vagar por el mundo y explorar el mapa como te plazca, algo que deberías hacer, ya que está repleto de sorpresas y secretos. Aunque es posible avanzar a todo correr por el juego para concluir rápidamente la historia principal, siempre te será posible admirar y la gran belleza de este mundo y disfrutar de ella.

Cuando recorras el mapa, irás encontrando oportunidades de todo tipo en el camino. Estas incluyen objetos y posibilidades de conseguir artículos muy útiles, encuentros con bandas o agentes de la ley, zonas de pesca, emboscadas y una miríada más de actividades de ambientación.

★ OTRAS ACTIVIDADES ★

En *Red Dead Redemption 2*, tendrás acceso a un sinfín de actividades. Estas van de minijuegos a peticiones de objetos que te harán otros personajes, pasando por encargos (como capturar a un forajido buscado).

Una cosa que debes tener en cuenta con estas actividades no es tanto la dificultad de estas como las distancias que es posible que tengas que recorrer para iniciarlas y completarlas. Lo lógico es que optes por ir completando los objetivos opcionales cuando pases por una zona, sobre todo si puedes planificar su inicio o conclusión mientras vas de camino a tu siguiente lugar de destino.

DIFICULTAD Y ACCESIBILIDAD

Aunque en *Red Dead Redemption 2* no se puede graduar la dificultad, sí que hay diversas opciones y funciones que puedes utilizar para ajustar la experiencia de juego a tu habilidad y gustos.

Cambiar vista: si pulsas ⬓/◉ varias veces, verás que alternas entre cuatro posiciones de cámara distintas. La vista en tercera persona, la más lejana, facilita que localices a los enemigos, encuentres objetos y que tengas una idea más clara de tu situación. Optar por la perspectiva en primera persona te dará una gran sensación de inmersión, pero puede aumentar la dificultad para realizar ciertas actividades.

Centrar la vista: en "Menú de pausa ➤ Ajustes ➤ Controles" hay unos cuantos parámetros que puedes cambiar para simplificar la manera en que se apunta. Esto te permite configurar el nivel exacto de puntería asistida que necesitas, tanto si vas a pie como a caballo o en un vehículo. La puntería asistida es una función con la que el juego "lleva" la retícula al enemigo que tengas más cerca en el campo visual directo al apuntar con el arma. Una puntería asistida "amplia" significa que el juego centrará la vista de manera automática en los enemigos que estén mucho más lejos de la dirección hacia la que estés mirando, lo cual reducirá mucho la dificultad de los tiroteos. A la inversa, la puntería libre elimina toda ayuda a la hora de apuntar, lo cual hace que el combate sea mucho más difícil.

Asistente de pulsación: algunas secuencias de acción requieren que pulses botones repetidamente para superar ciertos escenarios. El asistente de pulsación facilita este proceso, ya que hace que necesites pulsar menos veces los botones o te permite directamente mantener el botón pulsado. Si tienes lesiones por esfuerzo repetitivo, síndrome del túnel carpiano o similares, no dejes de probar esta opción.

Omitir punto de control: si hay una secuencia que te resulte especialmente difícil y fallas tres veces seguidas, el juego te dará la oportunidad de saltarte ese punto de control por completo, lo cual te hará avanzar un paso en la misión. Por lo general, esto supone perderse no más de un minuto de tiempo de juego, pero hay excepciones.

OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES

Cuando necesites llegar pronto a un destino, hay formas de optimizar o acortar el viaje.

★ LECTURA DEL MAPA ★

Aprender a leer el mapa es una habilidad vital que debes intentar desarrollar desde las primeras fases de la historia. Antes de emprender un viaje largo, estudiar el mapa por adelantado te ayudará a recortar segundos (e incluso minutos) de tiempo de viaje.

Cuando una misión te exija llegar a un lugar que ya hayas visitado, el juego te mostrará de manera automática el camino recomendado con una línea dinámica sobre el mapa, mientras vayas a caballo. El camino recomendado también se muestra cuando colocas un destino manualmente, incluso si vas a pie. Aunque esta siempre indica una ruta fiable, no tiene por qué ser la óptima ni la más rápida. Si te tomas tiempo para examinar el mapa y prestas atención a los alrededores a medida que viajes, irás adquiriendo la capacidad de tomar atajos y evitar zonas que pueden ralentizar tu avance de manera significativa.

Un factor importante a tener en cuenta es que el mapa es topográfico: es decir, da una sensación clara de la elevación exacta de cada parte del terreno, ya que no solo muestra los accidentes del mismo, sino también una representación del relieve con curvas de nivel que conectan los puntos que están a la misma altura.

Si tu ruta te lleva por llanuras, es muy posible que puedas ir en línea recta y dirigirte directamente hacia el objetivo. Cuando debas salvar montañas o cañones, es muy probable que el único camino posible suponga dar rodeos o te haga pasar por lugares peligrosos. Prestar atención a la topología exacta también te revelará accidentes del terreno que ofrecen ventajas tácticas que puedes aprovechar para completar con más facilidad los objetivos.

★ VIAJE RÁPIDO ★

Ciertas mejoras del campamento (ver página 143), te darán acceso a un mapa especial junto a tu cama. Si lo examinas con Ⓐ/Ⓨ, se abrirá un menú de viaje rápido en el que puedes optar por saltar directamente a los lugares importantes que hayas visitado hasta el momento (en esencia, las poblaciones principales y algunos puntos de referencia más). Elige cualquiera de ellos para ir de manera automática al lugar en cuestión después de una breve secuencia.

Según vayas completando las misiones del Modo Historia al principio de la aventura, desbloquearás también la posibilidad de usar trenes y diligencias que te transportarán casi instantáneamente a cualquier ciudad en la que ya hayas estado. El precio del billete depende de la distancia recorrida. Estas opciones resultan especialmente útiles cuando estás realizando actividades que requieran viajar mucho, como la búsqueda de tesoros o la recolección de recursos.

MAPAS Y MARCADORES

★ MAPA ★

Puedes acceder al mapa a través del menú de pausa pulsando OPTIONS/☰ en cualquier momento o, como alternativa, mantener pulsado el mismo botón para ir allí directamente.

Ya en la pantalla del mapa, la posición del personaje aparecerá señalada por un pequeño marcador que indica la dirección hacia la que este se dirige (◎). Puedes desplazar el mapa con Ⓛ, acercar o alejar la imagen según necesites con Ⓡ (o L2/R2 y L1/RT), y realizar anotaciones a mano: un destino que también activará una línea de ruta con Ⓧ/Ⓐ, o marcadores que señalarán diversos sitios a los que podrías querer volver con Ⓡ3/Ⓡ. Puedes acceder a un índice completo de los iconos activos o conocidos si pulsas □/Ⓧ.

Al principio, el mapa está oculto en su mayor parte. Lo irás destapando poco a poco a medida que explores y se irán añadiendo anotaciones cuando descubras sitios y hábitats nuevos.

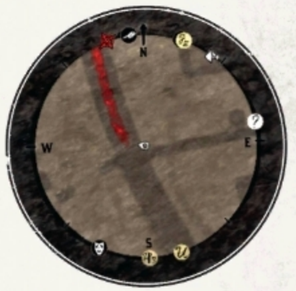
★ RADAR ★

El radar muestra una pequeña parte del mapa principal que se corresponde tus alrededores. Las cuatro letras que hay en el margen exterior se corresponden con la inicial en inglés de los puntos cardinales: **N** (norte), **E** (este), **S** (sur) y **W** (oeste). Los demás iconos que aparecen aquí son idénticos a los que se encuentran en el mapa principal.

Todos los iconos desaparecen cuando salen de los límites del minimapa, a excepción de los iconos de misión, tu caballo, los destinos y los marcadores, que permanecen visibles en todo momento. Estos aparecen en el propio radar si estás lo bastante cerca, o bien se quedan en el margen exterior (apagándose lentamente) para indicar su dirección aproximada si estás a una gran distancia.

Los enemigos activos se representan en el radar con puntos rojos. Cuando estén fuera del alcance de este, un indicador de amenaza rojo en el borde exterior señalará la dirección en la que debes ir para encontrarte con ellos (o, viceversa, la zona de la que debes huir si quieres evitar una confrontación).

A veces se te pedirá que registres lugares concretos en busca de objetos, personajes o animales. Estas zonas aparecerán marcadas claramente en amarillo o blanco en el mapa y en el radar. Ten en cuenta que puedes ampliar tu radar o convertirlo en una simple brújula si mantienes pulsado ✥.



CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

★ MARCADORES DEL MAPA ★

Puedes poner a mano un destino y varios marcadores en el mapa con Ⓧ/Ⓐ y Ⓑ/Ⓣ, respectivamente. Estos permanecerán visibles en el radar en todo momento, lo cual los convierte en unas herramientas de navegación muy útiles. Los mismos controles te permiten quitar estas anotaciones cuando ya no las necesites.

LEYENDA DEL MAPA Y DEL MINIMAPA

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Tu personaje
	Tu caballo/Caballo temporal
	Marcador
	Destino
	Enemigo
	Cadáver
Ⓓ	Proveedor de misiones
?	Persona desconocida
	Acampada (en la naturaleza)
	Campamento de la banda

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Barbero
	Carnicero
	Médico
	Tienda
	Armero
	Hotel
	Vendedor de periódicos
	Oficina de correos
	Taberna
	Espectáculo

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Establo
	Diligencia
	Estación de tren
	Sastre
	Trampero
	Tienda de cebos
	Juego del cuchillo
	Póquer
	Blackjack
	Dominó

UBICACIONES Y REFERENCIAS

El mundo de *Red Dead Redemption 2* está lleno de oportunidades. En este apartado, te presentamos los lugares más relevantes durante las primeras horas de tu aventura.

Ten en cuenta que ciertos servicios (como las tiendas) no están disponibles cuando sus iconos están inactivos. A veces aparecerá un pequeño icono dentro del icono principal para ofrecerte más información de su estado actual. Por lo general, la mayoría de establecimientos no estarán disponibles si tienes activo un nivel de Se busca.

VARIANTES DE LOS ICONOS

APARIENCIA DEL ICONO	SIGNIFICADO
	El lugar (en este caso, una tienda) está disponible.
	El lugar no está disponible en este momento, porque está cerrado. Volverá a estar abierto durante el horario comercial.
	El lugar no está disponible en este momento porque está bloqueado. Pasará a estar disponible cuando llegues a un punto concreto de la trama principal. **Con un nivel de Se busca activo: el edificio está cerrado hasta que la situación se calme.**
	El lugar está disponible y algo te espera ahí (por ejemplo, un producto nuevo en una tienda, una nueva interacción, etc.).

★ CAMPAMENTO ★

La base de la banda de Van der Linde suele ser un campamento en el que puedes acceder a distintos servicios y confraternizar con los demás forajidos.

Cuando aparecen compañeros de la banda señalados con un icono que se corresponde con sus iniciales (por ejemplo, Ⓓ para Dutch), es una señal de puntos de inicio de misiones. Habla o acércate con el personaje en cuestión y activarás el encargo. No obstante, los miembros de la banda no son meros proveedores de misiones: son personajes activos permanentes y habitantes del campamento que ofrecen incontables conversaciones de ambientación, anécdotas y escenas cotidianas que desarrollan la trama principal de maneras sutiles.

Tras completar una de las primeras misiones para Leopold Strauss, podrás mejorar varias funciones del propio campamento mediante el libro de cuentas que hay fuera de la tienda de Dutch. Estas mejoras requieren inversiones monetarias sustanciosas, pero suponen beneficios importantes, como la posibilidad de desbloquear la función de viaje rápido o aumentar la variedad y la calidad de los suministros gratuitos que encontrarás en tus visitas. Para aumentar los fondos del campamento necesarios para adquirir tales mejoras, puedes contribuir directamente haciendo donaciones en la caja de diezmo que hay cerca del libro de contabilidad.

ICONOS DEL CAMPAMENTO

ICONO	SIGNIFICADO
	Tu tienda de acampada es el lugar donde duermes, te afeitas y te cambias de ropa.
	Pearson es el cocinero y el carnicero del campamento. Si le llevas las piezas que caces, alimentarás al grupo y además creará mejoras valiosas para ti (incluidos zurrones con más capacidad).
	Las provisiones se encuentran en el carro de Pearson.
	Las armas y municiones se encuentran en el carro de Arthur.
	Los suministros de salud se encuentran en el carro de Strauss.
	Guiso del campamento.
	Las tareas son actividades sencillas que realizas para ayudar en el campamento.
	El libro de contabilidad te permite comprar mejoras del campamento. También puedes contribuir a los fondos del campamento mediante la caja de diezmo.
	Tus ahorros.

★ CIUDADES ★

La mayoría de ciudades ofrece toda suerte de artículos y servicios, así que es buena idea visitarlas con regularidad. Algunas funciones no estarán disponibles en un principio y las irás desbloqueando a medida que completes misiones concretas durante los primeros capítulos de la aventura.

ICONOS DE LAS CIUDADES

ICONO	SIGNIFICADO
	Las **ciudades** cuentan con un gran número de proveedores de misiones y con personajes con los que puedes interactuar. Algunos de los primeros se llaman, al principio, "personas desconocidas" y están señalados con un icono de interrogación. Visitarlos siempre es buena idea, ya que suelen ser el inicio de toda una serie de acontecimientos.
	Los **barberos** te cortan el pelo y te afeitan la barba, lo cual te permite cambiar de apariencia. Esto te puede ayudar a evitar que te detecten si hay una recompensa activa sobre ti y prefieres evitar los problemas que conlleva.
	El **carnicero** compra y vende trozos de animales, un ingrediente para muchas recetas.
	Los **médicos** te proporcionan tónicos y estimulantes, útiles para reponer los atributos, tanto tuyos como de tu caballo.
	En las **tiendas**, se vende toda clase de productos, como provisiones, equipo de caza y pesca y ropa.
	Las **armerías** están especializadas en armas y munición.
	Los **peristas** compran y venden mercancía ilegal, como dinamita y licor. También venden productos exóticos, como talismanes y abalorios.
	En los **hoteles** puedes dormir (para reponer tus indicadores de atributos) y bañarte (para lavarte y restablecer tus núcleos). También puedes usar el armario para cambiarte de ropa.
	Los **vendedores de periódicos** hacen exactamente lo que su nombre indica, lo que te permite mantenerte al día de los últimos sucesos.
	Puedes hacerte un retrato en los **estudios fotográficos**.
	Las **oficinas de correos** se encuentran a menudo en las estaciones de tren y tienen dos funciones principales: te permiten enviar y recibir correo y saldar las recompensas que se ofrezcan por tu cabeza.
	En las **tabernas** puedes comprar bebida y comida nutritiva.
	Espectáculos que puedes ver en pequeños teatros.
	Los **establos** ofrecen una gran variedad de servicios relacionados con los caballos, incluida la posibilidad de comprar y vender caballos, personalizar su aspecto o mejorar su equipo.
	Las **estaciones de tren** y las **diligencias** facilitan el viaje entre regiones.
	Los **sastres** y el **trampero** te dan acceso a ropa nueva.
	Los **juegos de mesa** que hay disponibles en las ciudades incluyen el juego del cuchillo, el póquer, el blackjack y el dominó.

★ LA NATURALEZA ★

Gran parte del mapa del mundo de *Red Dead Redemption 2* se compone de grandes extensiones naturales y salvajes que abarcan montañas, llanos y pantanos, entre otros. Cuando explores, pronto descubrirás que están repletas de peligros y oportunidades.

En los viajes, los encuentros más habituales son con animales, desde tímidos roedores a osos temibles. Todas las especies tienen su propio hábitat, lo cual te permite cazarlas y hacerte con los recursos únicos que proporcionan una vez sabes dónde y cuándo encontrarlas. Un poco más adelante, en este mismo capítulo, hablamos del tema de la caza (ver página 22).

Además, el mundo está lleno de ríos y lagos que albergan toda clase de peces. En cuanto recibas una caña, en el segundo capítulo, podrás entretenerte con esta actividad tan absorbente que requiere equipo específico y además saber dónde están las mejores zonas de pesca (ver página 163 para más detalles).

Cuando estés en plena naturaleza debes tener en cuenta que puedes montar un campamento prácticamente en cualquier sitio. Selecciona la opción Campamento en el dial de objetos y encenderás una hoguera. Esto te permite dormir (lo cual llenará los indicadores de tus atributos), crear objetos y cocinar. Deberías adquirir la costumbre de acampar con regularidad, sobre todo cuando veas que los núcleos de tus atributos están bajos.

Cada región tiene sus propias condiciones climáticas, y estas pueden ser dañinas para el personaje. Cuando sea necesario, asegúrate de cambiar o adaptar tus atuendos en consecuencia, ya sea haciendo un alto en el campamento o en una sastrería. Llevar un atuendo apropiado te permitirá evitar los efectos perjudiciales de las altas o bajas temperaturas.

Por último, pero no menos importante, el juego sigue un ciclo de día y noche, en el que un día de juego dura 48 minutos de la vida real (aunque en el campamento el tiempo transcurre más lentamente). La hora en la que se encuentre el personaje tiene consecuencias importantes (por ejemplo, solo se pueden encontrar algunas tiendas o personajes especiales a determinadas horas, ciertas misiones se juegan de manera distinta de día que de noche y hay algunas criaturas a las que solo se puede encontrar en horas concretas). Cuando necesites completar un objetivo a determinada hora del día, ten en cuenta que puedes hacer que pase el tiempo si te echas a dormir junto a una hoguera, en la tienda que tienes en el campamento de la banda o alquilas una habitación. Normalmente, se te darán tres opciones respecto a cuánto quieres dormir, lo cual te permitirá despertar a la hora que más te convenga.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

ATRIBUTOS E INDICADORES

En el juego hay cinco atributos principales: tres exclusivos del personaje y dos exclusivos del caballo.

ATRIBUTOS E INDICADORES

ICONO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Salud	La cantidad de daño que puede soportar el personaje.
	Resistencia	El nivel de desgaste físico que puede resistir el personaje, como cuando esprinta o salta.
	Dead Eye	La cantidad de tiempo que puedes pasar en el modo Dead Eye.
	Resistencia del caballo	El nivel de desgaste físico que puede resistir el caballo, como cuando galopa o salta.
	Salud del caballo	La cantidad de daño que puede soportar el caballo antes de caer.

Estos atributos se representan mediante indicadores dinámicos que aparecen en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Cada indicador se compone en realidad de dos medidores: el **indicador principal del atributo** y el **núcleo del atributo**.

★ INDICADORES PRINCIPALES ★ DE LOS ATRIBUTOS

Estos indicadores se representan mediante una barra circular. Se agotan cuando realizas ciertas acciones u ocurren determinadas cosas (por ejemplo, recibir daño te reducirá el indicador de salud) y pueden reponerse utilizando tónicos, durmiendo o gracias al efecto restaurador de los núcleos de los atributos. Esto último ocurre automáticamente con el transcurso del tiempo para la salud y la resistencia, y cada vez que mates a alguien para el Dead Eye.

Los indicadores de atributos del personaje empiezan a un nivel bajo, pero pueden aumentar. Cuando realices ciertas acciones, conseguirás puntos de experiencia de atributos; y, cuando estos alcancen ciertos valores, el atributo en cuestión subirá de nivel y el indicador ganará un segmento adicional.

★ NÚCLEOS DE LOS ATRIBUTOS ★

Los núcleos son los iconos que aparecen dentro del indicador de cada atributo y sirven principalmente como última reserva del atributo correspondiente. Si el indicador de un atributo principal se agota, los siguientes usos que se hagan o daños que se sufran empezarán a agotar el núcleo. Si se trata del atributo de salud, consumir por completo el indicador principal y su núcleo significa la muerte.

La segunda función de los núcleos es determinar la velocidad de recuperación del indicador de su atributo. Cuando estén llenos, gozarás de la velocidad de recuperación más alta posible; si están agotados, tendrás que esperar más tiempo.

Esto hace que los núcleos sean muy importantes. Si sufres daño durante un combate, por ejemplo, tener lleno el núcleo de salud te permitirá curarte con mucha más rapidez; solo necesitarás ponerte a cubierto un momento. La misma situación con un núcleo casi vacío será mucho más peliaguda y es posible que requiera que eches mano de un tónico de salud si es que tienes uno... o el combate terminará muy mal para ti.

Los núcleos se van gastando lentamente con el tiempo, debido al hambre y el cansancio. Por ejemplo, el núcleo de resistencia es el icono de un rayo que se ve todo blanco en al principio; no obstante, verás que se gasta poco a poco y las partes consumidas se volverán de color gris.

En condiciones normales, un núcleo tarda 90 minutos en agotarse por completo. Las condiciones climáticas adversas pueden aumentar la velocidad a la que se gasta. Por ello, los núcleos requieren que se les haga un "mantenimiento" con regularidad.

★ MANTENIMIENTO DE ★ LOS NÚCLEOS

Para reponer los núcleos, puedes dormir, bañarte o ingerir la comida apropiada. Ten en cuenta que el juego proporciona un resumen del efecto de cada objeto en los indicadores correspondientes, antes de que llegues a consumir dicho objeto.

Dormir es, con mucho, la manera más fácil y más barata de reponer los núcleos. Tienes las siguientes opciones para echar una cabezada:

- **Hogueras:** después de que completes la misión del Modo Historia "Sale, perseguido por un orgullo herido", podrás montar tu propio campamento casi en cualquier parte, ya sea descansando (mantén Ⓐ/Ⓨ y vuelve a pulsar el mismo botón) o seleccionando la opción Campamento en la parte inferior del dial de objetos. Acampar te da acceso a varias opciones, incluidas la creación de objetos y dormir, lo cual lo convierte en una función esencial que usarás con frecuencia. Ten en cuenta que no puedes montar un campamento en las ciudades.
- **Cama:** puedes dormir en la cama que tienes en el campamento de la banda, allá donde esté.
- **Habitaciones alquiladas:** otra opción consiste en alquilar habitaciones en las ciudades por una tarifa plana.

Para una explicación completa de los núcleos de atributos, ve a la página 167.

★ SALUD ★

La salud es probablemente el atributo más sencillo, pues representa la integridad física. Dejar que el indicador de salud del personaje se agote por completo significará la muerte de este. Intenta siempre tener tónicos a mano para los casos de emergencia en que necesites recuperar este indicador a toda costa para sobrevivir.

Una manera fácil de subir de nivel este atributo es noquear a tus rivales en combates cuerpo a cuerpo o matar con armas arrojadizas con regularidad. Cuando tengas acceso a una barca, remar también es una buena manera de ampliar el indicador. Para ver una lista completa de los métodos de entrenamiento, ve a la página 167.

★ RESISTENCIA ★

La resistencia determina tu capacidad de sufrir desgaste físico y es necesario administrarla con cuidado.

Esprintar es la forma más habitual de agotar la resistencia. Para minimizar el consumo general de esta, alterna entre la velocidad máxima (pulsando de manera repetida Ⓧ/Ⓐ) y la velocidad de carrera (manteniendo Ⓧ/Ⓐ) a intervalos regulares para dejar que el indicador se llene sin desgastar el núcleo de modo innecesario.

Cuando vas a caballo, los mismos principios se aplican al indicador de resistencia que dispone el animal. No obstante, cuando galopes a toda velocidad pulsando Ⓧ/Ⓐ repetidamente, podrás impedir que el indicador se agote si pulsas el botón de manera sincronizada con el galope del animal. Dominar el ritmo no te costará mucho y te permitirá ir disfrutando de las vistas cuando viajes.

Una manera muy sencilla y rápida de subir de nivel el indicador de resistencia consiste en esprintar con frecuencia y durante mucho tiempo. Consulta en la página 167 todos los métodos de entrenamiento posibles.

★ DEAD EYE ★

Dead Eye es una habilidad especial que te permite ralentizar el tiempo mientras apuntas con un arma, lo que te dará una ventaja efímera, pero muy importante, sobre los enemigos.

Para activar Dead Eye, pulsa LB/L1 mientras apuntas. La manera más básica de utilizarlo es disparar a los objetivos a mano aprovechando la ventaja de la cámara lenta.

Cuando hayas mejorado tu Dead Eye al principio de la aventura, puedes poner en cola ataques contra distintos enemigos o atacar a un objetivo en concreto varias veces. Con Dead Eye activo, pon la retícula de apuntado encima de las potenciales víctimas y pulsa R1/RB para marcarlas; cuando estés listo, pulsa R2/RT para disparar contra todos los objetivos especificados en rápida sucesión.

Para subir de nivel este atributo, mejora tus habilidades de combate para conseguir tiros a la cabeza lejanos o mata sin apuntar. Para ver una lista completa de los métodos de entrenamiento, consulta la página 167.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

CABALLOS

Los caballos son una parte integral de la aventura de *Red Dead Redemption 2*. Te permiten desplazarte mucho más rápido que a pie y además ofrecen opciones de almacenamiento que te facilitan cambiar de equipo cuando lo necesites. Hasta puedes utilizarlos para llevar pieles, objetivos capturados o cadáveres de animales que tengas que transportar.

★ ENSILLAR CABALLOS ★

Si quieres adquirir un nuevo caballo sin necesidad de comprarlo en un establo, tienes dos opciones:

- Es posible "domar" caballos salvajes para ganarte su confianza y poder ensillarlos y montarlos. Esto se consigue centrando la vista en el caballo desde lejos (después de atraparlo con el lazo, si es necesario) para iniciar el proceso de calmarlo. Cuando el caballo te permita acercarte, cálmalo y monta en él. Intenta mantenerte sobre él moviendo L en la dirección opuesta a la que tire. Si consigues que deje de encabritarse y cabalgarlo durante un rato, tarde o temprano lo domarás y pasará a ser tu caballo temporal.
- Además, también puedes robar caballos (a excepción de los que pertenezcan a tus compañeros de la banda) y montarlos por un tiempo.

Los caballos solo te pertenecerán de verdad cuando les pongas la montura, una opción que se desbloquea tras jugar unas cuantas horas a la trama principal. Para ello, acércate a un caballo calmado con una montura en la mano y mantén ⭘. Solo puedes tener una montura y, por tanto, solo un caballo principal a la vez. Para quitarle la montura al caballo actual, céntrate en él (mantén L2/LT) y mantén ⭘.

★ ESTABLOS ★

Hay establos disponibles en todas las ciudades importantes. Estos te dan acceso a los siguientes servicios:

- Comprar y vender caballos.
- Comprar objetos para el cuidado de los caballos, como comida y tónicos para ellos.
- Comprar o mejorar el equipo, como monturas, alforjas y bridas.
- Cuidar de hasta a tres caballos. Por ejemplo, puedes guardar a tu corcel favorito en un establo mientras te llevas a un combate a un caballo más resistente.
- Personalizar el aspecto y los accesorios del caballo o cambiarle el nombre.

★ CUIDADOS PARA EL CABALLO ★

Para que el caballo esté sano y contento, debes alimentarlo y mantenerlo limpio. Los núcleos de salud y resistencia del caballo se pueden resentir si tiene hambre o está sucio. Mantén L1/LB y ve al menú del dial del caballo para seleccionar los objetos pertinentes.

Los alimentos nutritivos, como las tortas de avena, las manzanas y el heno calmarán el hambre del caballo mucho más que las golosinas. Alimentar con esto al caballo también aumentará vuestro vínculo. También le puedes dar de comer ciertas hierbas y plantas que recoges en la naturaleza. Debes evitar dar de comer en exceso al caballo: pasarse con la comida cuando ya está lleno puede hacer que gane peso (consulta la página 135 para más detalles).

★ VÍNCULO CON EL CABALLO ★

El vínculo representa el nivel de confianza y entendimiento que hay entre el caballo y tú. Los niveles más altos se traducen en los siguientes beneficios:

- El caballo tiene más salud y resistencia, y hay nuevas órdenes disponibles.
- El silbido para llamar al caballo tiene más alcance y su respuesta es más rápida, incluso en combate.
- El caballo es capaz de cruzar aguas más profundas y salvar terreno más accidentado.
- Es más difícil que el caballo huya cuando aparezcan depredadores.

Las siguientes acciones contribuyen a aumentar el vínculo con el caballo:

- Calmar al caballo cuando esté nervioso.
- Acariciarlo.
- Darle de comer cuando tenga hambre y cepillarlo cuando esté sucio.
- Quitarle un objeto pesado que lleve encima.
- Montarlo, guiarlo y nadar con él.
- Atarlo a un poste o a un árbol con A/Y. Un caballo atado regenera sus núcleos con más rapidez y no se puede alejar.

Algunos caballos se ponen nerviosos si se sienten amenazados o si haces un ruido fuerte (como un disparo). Usa armas silenciosas, como el arco, para no asustar un caballo nuevo. Su valor aumentará a medida que desbloquees niveles de vínculo con él.

Puedes silbar con ⭘ para que el caballo venga. Al principio, el alcance del silbido estará muy limitado, pero aumentará a medida que suba el nivel de vuestro vínculo. El caballo no responderá si se encuentra demasiado lejos o estabulado, o si tú estás en interiores o en el campamento.

DELITOS

★ ACTIVIDADES DELICTIVAS ★

Como ya te imaginas, tu pertenencia a la banda de Van der Linde exigirá a menudo que tomes parte en actividades ilegales.

ROBOS Y ATRACOS

Después de completar las primeras misiones del juego, desbloquearás la opción de realizar atracos en lugares como comercios, haciendas y campamentos. Usar el sigilo es a veces una posibilidad, pero la mayoría de actividades a la luz del día requieren una demostración de fuerza apropiada. Desenfunda el arma cuando estés dentro para amenazar a los ocupantes; lógicamente, es razonable esperar que ciertos individuos planten cara o intenten llamar a las autoridades. Un atraco exitoso es aquel en el que intimidas a la mayoría de gente que haya en las inmediaciones (o las evitas con discreción), incapacitas con rapidez a los posibles héroes y logras escapar sin que te persigan mucho tiempo.

Cuando avance un poco la historia, también es posible detener las diligencias y los trenes que van cargados de objetos valiosos. Si hablas con ciertos empleados de las oficinas de correos, obtendrás pistas sobre objetivos potenciales.

PRÉSTAMOS DE USURA

Al principio de la aventura, Leopold Strauss, un miembro de la banda de Dutch, te ofrecerá misiones en las que tendrás que "animar" a pagar a los deudores reticentes.

Las personas que deben dinero a la banda aparecen señaladas en el mapa con un icono de dólar.

CAZARRECOMPENSAS

En la oficina de transporte o en la del sheriff de cada ciudad, hay un tablón que a veces muestra a los presuntos criminales de la zona. Puedes hacerte con los carteles de estos tablones para conocer los detalles necesarios y dar caza a los objetivos para conseguir recompensas.

Como norma, recibirás más honor por llevar vivo a un objetivo con una orden de Se busca que por matarlo. Esto requiere que le eches el lazo, lo ates y luego lo lleves a la oficina del sheriff local en la grupa del caballo.

Los objetivos con una orden de Se busca sobre ellos suelen esconderse en zonas bien protegidas, así que es aconsejable que prepares el acercamiento y observes el terreno. Algunas rutas pueden resultar mucho más seguras que otras, ya sea en términos de zonas de cobertura o de oportunidades de matar sigilosamente.

RESUMEN DE LAS ACTIVIDADES DELICTIVAS

ÍCONO	SIGNIFICADO	DESCRIPCIÓN
	Robo en casas	Usa el sigilo o la fuerza bruta para robar en el objetivo designado.
	Atraco a comercio	
	Atraco a banco	
	Asalto a diligencia	
	Asalto a tren	
	Préstamos de usura	Enfréntate a los deudores que le deben dinero a la banda.
	Cazarrecompensas	Persigue a los forajidos y llévalos a la oficina del sheriff, ya sea vivos o muertos.

MERCANCÍA ILEGAL

Algunos tenderos son "peristas" que no te agobiarán preguntándote si has conseguido tus artículos legalmente. Están marcados con el icono .

Hay dos peristas especializados en ciertos tipos de mercancías: uno compra carros robados y otro caballos robados. Se desbloquean en los primeros capítulos de la historia.

★ EL SISTEMA DE HONOR ★

Este sistema mide cómo perciben los personajes del juego tus acciones en términos morales. Como norma general, las acciones que se consideran honestas (como rescatar a lugareños del peligro o entregar delincuentes a la ley) se sumarán al cómputo de tu honor; y a la inversa, las actividades que se consideren deshonestas (como matar civiles inocentes o robar) tendrán un efecto negativo en dicho cómputo.

Cada vez que alcances ciertos valores de honor, lograrás un nivel concreto. Recibirás beneficios únicos en función de tu nivel. En la página 170 encontrarás una guía completa de este sistema, junto con una lista de todos los sucesos y acciones que afectan a tu honor de manera positiva o negativa.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

★ TESTIGOS ★

Cuando un civil te vea cometer un delito, es posible que intente informar de ello a un agente de la ley. Si lo consigue, pasará a dictarse una orden de Se busca contra ti y la policía irá a buscarte. Para impedir que los testigos den la alarma, puedes detenerlos (céntrate en ellos y luego pulsa △/Ⓨ) o bien placarlos con ○/Ⓑ. Después tendrás varias formas de interactuar con ellos para convencerlos de que olviden lo que han visto. Suelen moverse con rapidez, así que tendrás que ser expeditivo para atraparlos.

Los cadáveres que dejes a tu paso también pueden resultar problemáticos. Si alguien los ve e informa de ello, aparecerán agentes de la ley para investigar. Si te ven durante la investigación, es improbable que saquen una conclusión que te beneficie. Por eso, a veces es mejor esconder los cadáveres cuando existe el peligro de que los descubran. Para ello, acércate al cadáver y pulsa □/Ⓧ; después, llévalo a un lugar apropiado y vuelve a pulsar el botón para soltarlo.

Cuando un testigo te haya visto tomar parte en una actividad delictiva en una zona, la policía tomará nota de tu descripción física actual. Tienes varias maneras de hacer que sea más difícil reconocerte:

- Cambiando de ropa. Puedes hacerlo en tu alojamiento, en varios establecimientos, en una habitación alquilada o cuando estés mirando hacia tu caballo.
- Cambiando tu pelo y tu barba, cosa que puedes hacer en tu tienda del campamento o en la barbería.
- Ponerte un antifaz o un pañuelo también dificulta que los testigos te identifiquen, lo cual te permite intentar embaucar a la policía y escapar si te interrogan.

★ EL SISTEMA DE SE BUSCA ★

Cuando cometas un delito del que los testigos hayan informado, las autoridades locales dictarán una orden de Se busca contra ti y ofrecerán una recompensa por tu cabeza. Si pagas esta recompensa como multa, el nivel de Se busca se reiniciará en una región. No obstante, debes tener en cuenta que cada estado del juego dicta sus propias órdenes de Se busca y ofrece sus propias recompensas por los delincuentes.

Cuando tengas un nivel de Se busca activo, la zona en que los agentes de la ley te estén buscando se verá representada con un círculo rojo en el mapa. Puedes despistar a los perseguidores escapándote, escondiéndote o matando a todos los agentes de la ley que haya cerca (aunque esta última opción es arriesgada y costosa, pues aumentará considerablemente la recompensa activa que se ofrece por ti).

Como norma, escaparse es la opción más sensata. Silba para llamar al caballo si está dentro del alcance y sal al galope del círculo rojo. En muchos casos, los agentes te perseguirán, pero a menudo serás más rápido que ellos o podrás disparar para disuadir o incapacitar a los más insistentes. Cuando estés fuera del perímetro rojo, seguirán buscándote durante un rato. Mientras no te identifiquen durante ese tiempo, no tienes nada que temer. Por lo general, suele bastar con seguir galopando hasta que se calmen las aguas.

Las recompensas que ofrecen por tu cabeza dependen de la gravedad del delito. Los asesinatos, las fugas de prisión y los atracos se cuentan entre los crímenes más graves y, por tanto, suponen las recompensas más altas.

La recompensa por ti en un estado se acumula con cada acto ilegal sucesivo. Si cometes más delitos mientras la ley te persigue (sobre todo si matas a las fuerzas que intentan detenerte), enviarán refuerzos y se irán uniendo a la refriega oponentes cada vez más fuertes. Aunque plantarse en la escena de un crimen y matar a todos los policías que lleguen puede ser muy divertido, rara vez termina bien. Lo más probable es que te veas aplastado por pura superioridad numérica tarde o temprano.

Después de que cometas un delito grave y escapes, es razonable esperar que las cuadrillas, los comisarios y los cazarrecompensas intenten detenerte en tus viajes por las zonas despobladas. Estos encuentros inesperados acostumbrarán a cogerte por sorpresa del todo, lo cual hace que sean muy peligrosos si no vas preparado.

Puedes cancelar una recompensa si pagas la cuantía de esta. Para ello, entrega la suma requerida en cualquier oficina de correos.

Ten en cuenta que en la página 174 profundizamos en el sistema de Se busca.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

★ LA BANDA DE VAN DER LINDE ★

Hay muchas misiones en las que los compañeros de la banda pueden luchar a tu lado, en especial cuando te enfrentes a grandes grupos de enemigos o a pistoleros experimentados. Los compañeros atacarán por sí solos y, a veces, matarán a los oponentes, pero no debes contar con que hagan todo el trabajo por ti. Tu contribución al combate suele ser lo que marca la diferencia.

Cuando la presencia de un compañero es indispensable para el devenir de una misión, es responsabilidad tuya protegerlo. Si muere en un tiroteo, tendrás que volver a empezar desde el último punto de control.

★ BANDAS ENEMIGAS ★

El mundo de *Red Dead Redemption 2* es el hogar de varias bandas rivales de forajidos e inadaptados. El tamaño y la estructura de estos grupos varía, pero cada uno posee su propio territorio y es poco probable que reciba con los brazos abiertos a la banda de Dutch.

Atacar los campamentos enemigos es peligroso, pero te permite hacerte con un buen botín si la incursión tiene éxito.

DESAFÍOS

Los desafíos son logros del juego que completas de manera secuencial para desbloquear recompensas. Hay nueve categorías en total:

ICONO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN GENERAL
	Bandido	Robos y atracos.
	Explorador	Caza de tesoros.
	Tahúr	Ganar juegos de mesa.
	Herbolario	Recoger hierbas y crear objetos.
	Maestro cazador	Cazar animales y despellejarlos.
	Equitación	Hazañas relacionadas con montar a caballo.
	Tirador	Hazañas relacionadas con disparar.
	Superviviente	Crear objetos y pescar.
	Experto en armas	Hazañas con el cuchillo y armas arrojadizas.

Cada categoría cuenta con diez desafíos. Completar los diez dentro de una categoría te proporcionará diversas recompensas, aumentos de atributos, pagos en dólares y –lo que es más importante– equipo reforzado que (una vez desbloqueado) podrás obtener en la tienda de cualquier trampero.

Lo normal es que completes algunos desafíos durante la progresión natural de la aventura. Sin embargo, los más avanzados suelen requerir mucho más esfuerzo.

En la página 172, encontrarás una lista completa de los desafíos y todas las recompensas relacionadas.

CAZA

Los animales son recursos naturales muy valiosos que se pueden cazar por su carne, su piel y otros materiales útiles.

★ RASTREO ★

La manera más fácil de rastrear a los animales que haya cerca es activar Eagle Eye pulsando a la vez L3 + R3 / LS + RS.

En este modo, las huellas de los animales se identifican claramente mediante rastros luminosos. Puedes pulsar R1 / RB para resaltarlos durante un rato (incluso después de salir del modo Eagle Eye), lo cual te facilitará seguirlos.

Si prestas atención durante el modo Eagle Eye, también notarás un efecto visual muy sutil que emana del cuerpo del personaje: representa el olor, que se ve transportado por el viento. Utiliza esta información para saber con antelación si la brisa predominante llevará tu olor hacia la presa, algo que podría dar al traste con tu cacería.

En la naturaleza, hay más señales de vida animal que puedes identificar sin necesidad de activar Eagle Eye y que puedes usar para rastrear ciertas especies. Estas incluyen huellas, excrementos o los restos de presas devoradas.

Cada especie animal tiene un hábitat específico. En la página 149, encontrarás mapas anotados donde se detallan estos.

★ PARTES DE ANIMALES ★

Después de cazar a los animales en la naturaleza, puedes despellejar a la mayoría. Luego, deberás decidir qué haces con los productos resultantes.

Las pieles y las partes de animales se guardan en el zurrón o se cargan en el caballo con ⊟ / X.

- Cuando descanses delante de una hoguera, podrás cocinar y comer muchos tipos de carne. Comer es una de las maneras más convenientes de mantener los núcleos de atributos (consulta la página 166 para más detalles).
- Puedes llevarle las partes de los animales a Pearson y donarlos al campamento de la banda o vendérselos a un carnicero en una ciudad. En cualquier caso, asegúrate de deshacerte de ellos antes de que empiecen a descomponerse.
- Muchas partes de animales se pueden vender en las tiendas y en los comercios de los tramperos o puedes donárselas a Pearson para desbloquear mejoras, incluidas aquellas para el zurrón.
- Algunas partes de los cuerpos de animales, como las garras y los dientes, tienen poderes misteriosos cuando se transforman en talismanes (ver página 313).

Ten en cuenta que, si despellejas animales, desbloquearás niveles del grupo de desafíos del Maestro cazador.

★ EQUIPO DE CAZA ★

Al cazar, elige tu arma con cuidado para evitar dañar tu recompensa. Los cadáveres que tienen múltiples heridas de perforación u otras formas de daño valen menos dinero que aquellos cuya piel haya quedado impoluta.

Al principio de la aventura, el arco es el mejor amigo del cazador. Te permite matar limpiamente y en silencio, sin asustar a los animales que haya en las inmediaciones. Para optimizar el resultado, intenta apuntar a la cabeza o el cuello de la presa. Ten en cuenta que puedes llamar a un animal mientras le apuntas. Si lo haces justo antes de soltar la flecha, puede ser más sencillo conseguir un tiro limpio cuando el animal levante la cabeza para mirar hacia ti.

Hay tipos de flechas especiales que resultan muy útiles a la hora de cazar. Te recomendamos sobre todo las flechas para presas pequeñas (que te permiten obtener pieles de más calidad) y las envenenadas (una manera eficiente de acabar con grandes animales con rapidez).

★ ACCESORIOS DE CAZA ★

Hay diversos objetos que puedes crear o comprar para ayudarte con la caza:

- Los **cebos** atraerán a los animales salvajes, aunque estos responden a distintas variedades según sean depredadores o herbívoros. Deja uno en el suelo y luego escóndete cerca. La criatura apropiada puede tardar unos minutos en fijarse en él. También puedes usar los animales recién muertos para atraer a determinados carnívoros.
- Los **inhibidores de olores** harán que a los animales les cueste más detectar tu presencia, por lo que te será más fácil acercarte con sigilo a las presas y pillarlas desprevenidas.

PESCA

La pesca es una absorbente actividad secundaria que tiene varios niveles de complejidad que debes tener en cuenta, desde el equipo que utilizas hasta el hábitat de la especie que intentas capturar. Hablaremos de este tema en un apartado a tal efecto de este libro (ver página 163). Aunque, para empezar de inmediato, la siguiente breve introducción te será de ayuda.

★ FUNDAMENTOS ★

En el mundo de *Red Dead Redemption 2* hay muchos lugares en los que puedes pescar. Equípate con tu caña de pescar en el dial de objetos y elige un cebo apropiado para la especie que intentas capturar.

CONTROLES DE PESCA

CONTROL	EFECTO
L1 / LB	Mantén para mostrar el dial de pesca.
△ / Y	Después de atrapar un pez, pulsa para equipar un cebo rápidamente.
L2 / LT	Mantén para sujetar la caña.
R2 / RT	Manteniendo L2 / LT, mantén y suelta para lanzar el sedal; pulsa para atrapar un pez; pulsa para mover el cebo.
L	Manteniendo L2 / LT, mover la caña.
R	Rota en sentido horario para recogar el sedal.
○ / B	Volver a lanzar; cortar el sedal.

Mantén L2 / LT para sujetar la caña con firmeza, y luego mantén y suelta R2 / RT para lanzar el sedal. Cuando piquen con firmeza, tirarán con fuerza de la caña de pescar hacia abajo, momento en el que deberás pulsar R2 / RT para intentar enganchar al pez antes de que se vaya.

Cada especie muerde el cebo de forma distinta. Algunas lo mordisquean con cautela antes de darle un buen bocado, mientras que otras se muestran más confiadas y muerden con firmeza repetidas veces. Las especies depredadoras pueden morder de repente sin avisar, así que debes estar preparado en todo momento para actuar. Cuando un pez muerda con firmeza el cebo, el corcho se sumergirá; será el momento de actuar.

Cuando un pez que ha picado se está debatiendo, intentará escapar de la manera más agresiva. El objetivo es controlarlo tirando de la caña hacia la izquierda o la derecha, en la dirección contraria al movimiento del pez. Esto hará que la posible captura se vaya cansando y oponga menos resistencia. Cuando veas que ocurre esto, aprovecha la oportunidad para recoger tanto sedal como puedas antes de que vuelva a oponer resistencia.

Tras recoger el sedal y desenganchar al pez, podrás quedártelo para comerlo o venderlo. Si está vivo, también podrás devolverlo al agua para ganar honor. Los peces pequeños se guardarán en el zurrón, mientras que los especímenes de mayor tamaño se cargarán a lomos del caballo.

★ CEBOS Y SEÑUELOS ★

Los cebos de comida (como el pan) y los cebos naturales (como los gusanos) son baratos y fáciles de conseguir, pero se pierden cuando pica un pez, tanto si lo atrapas como si se escapa. Esto significa que tendrás que volver a poner un cebo en el anzuelo.

Los señuelos artificiales son más caros que los cebos, pero pueden usarse más de una vez. Hay tres tipos distintos de señuelos, diseñados para atraer especímenes de río, lago o pantano. Tras lanzar el sedal usando un señuelo, recógelo lentamente para que parezca un insecto o un pez pequeño que está nadando. Un señuelo inmóvil no atraerá a pez alguno. Esto hace que la pesca con señuelo sea mucho más difícil, pero es la única manera de atraer a los ejemplares más grandes.

★ CONSEJOS DE PESCA ★

Las condiciones climáticas tienen un papel decisivo a la hora de pescar:

- Como norma general, es menos probable que los peces vean el cebo cuando hace mal tiempo, por lo que es recomendable dedicarse a otra cosa hasta que el cielo se despeje.
- Los peces más grandes y las especies más raras solo pueden capturarse con señuelos especiales. Pueden comprarse en tiendas, sobre todo en la tienda de cebos y aparejos del bayou.
- En la naturaleza, hay zonas de pesca privilegiadas en las que se pueden encontrar los especímenes más grandes (incluso legendarios). En la página 164, revelamos su posición y todos sus detalles relevantes.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

OBJETOS Y CREACIÓN

Red Dead Redemption 2 cuenta con un abanico enorme de objetos y armas que puedes utilizar para multitud de propósitos. Esta guía te ofrece capítulos de referencia dedicados a ambas categorías: consulta las páginas 300 y 280, respectivamente.

Este apartado es una simple introducción en la que se da una descripción general de los tipos de objetos que puedes encontrarte y usar durante las primeras horas de la historia.

★ OBJETOS ★

- Las **provisiones** son los consumibles que puedes comer, beber o fumar para reponer uno o más de los núcleos de atributos, a veces en detrimento de los otros.
- Los **tónicos** son remedios que restablecen uno de los indicadores de atributo principales. Además, suelen proporcionar el efecto de estado "fortalecido", el cual amplía de manera artificial el indicador correspondiente durante un tiempo.
- Los **ingredientes** son plantas y productos cárnicos que se pueden utilizar para cocinar.
- Los **materiales** son los restos de animales necesarios para crear objetos.
- Los objetos de **equipo** son herramientas únicas con aplicaciones dentro del juego, como los prismáticos (que te permiten ver a larga distancia) o el pañuelo (que puedes ponerte para impedir que los testigos te reconozcan).
- Los **objetos de valor** son artículos valiosos que puedes vender o usar en la creación de otros objetos.
- Los **documentos** incluyen las diversas cartas, folletos, mapas y muchos otros objetos que irás acumulando durante la aventura.
- La **carga del caballo** hace referencia a los cadáveres de animales y pieles que puedes tener en tu montura.

★ ARMAS ★

- Las **pistolas** son armas de fuego compactas, no son tan potentes como los revólveres, pero tienen cabida para más munición. También se recargan con más rapidez.
- Los **revólveres** son armas cortas de seis balas que proporcionan más daño y precisión que las pistolas, pero también tienen un tiempo de recarga más lento.
- Los **fusiles** son armas largas de largo alcance que ofrecen más precisión y potencia, pero que suelen tener poca cadencia de disparo.
- Las **armas de repetición** tienen una cadencia de disparo y una capacidad de munición superiores a las de los fusiles, pero cuentan con menos precisión y daño.
- Los **fusiles de precisión** infligen una gran cantidad de daño y son muy precisos a distancias largas.
- Las **escopetas** disparan una andanada de perdigones. Solo son eficaces en combates a distancias muy cortas, aunque no tienen igual cuando se trata de despejar una habitación o defender lugares angostos. Son todavía más mortíferas si se usa munición de postas.
- El **arco** es un arma silenciosa y precisa, ideal para cazar y matar sigilosamente. Se pueden crear y utilizar varios tipos de flecha para obtener beneficios especiales.
- Las **armas cuerpo a cuerpo** son perfectas para las peleas y situaciones en las que no es posible llevar un arma de fuego. Puedes luchar con los puños, diversos cuchillos e incluso hachuelas y espadas.
- Los **objetos arrojadizos** –como los tomahawks y los cuchillos arrojadizos– son una alternativa al arco si necesitas eliminar a un objetivo sin hacer ruido. Si no es necesario el sigilo, las armas de área volátiles –como las botellas incendiarias y la dinamita– pueden diezmar a los grupos de enemigos compactos.
- El **lazo** te permite atrapar ciertos animales e inmovilizar a enemigos. Esto es muy útil si quieres capturar a un objetivo al que se busca vivo. Cuando hayas incapacitado a un objetivo por un tiempo con el lazo, mantén L2/LT mientras te acercas a este y pulsa ○/B para atarlo. Así podrás saquear a la persona atada, recogerla, cargarla y subirla al caballo. Los enemigos lazados se acabarán liberando si no consigues atarlos. Además, los individuos atados pueden liberarse después de un rato si no se les vigila.

MANTENIMIENTO DE LAS ARMAS

Las armas requieren un mantenimiento regular para que funcionen de manera óptima. Si cuidas de ellas, evitarás que se reduzcan sus estadísticas debido al uso. Para devolver un arma a su estado original, selecciónala con el dial de armas y pulsa ⊗/X; después, límpiala con aceite para armas, que puedes obtener en las armerías y saqueando a los enemigos. También puedes pagar a un armero para que se encargue de limpiar tus armas.

★ MUNICIÓN ★

Hay muchos tipos de munición. Algunos de ellos tienen propiedades especiales que pueden serte de ayuda en circunstancias determinadas.

- Los **cartuchos de alta velocidad** aumentan el alcance y la penetración en los enemigos.
- Los **cartuchos de punta dividida** infligen más daño al impactar.
- Los **cartuchos rápidos** y la **munición explosiva** maximizan el daño infligido.
- Las **flechas para presas pequeñas** te permiten obtener pieles de más calidad al cazar animales pequeños.
- Las **flechas envenenadas** son perfectas para acabar con grandes animales con rapidez
- Las **flechas incendiarias** y las **explosivas** ofrecen un mayor daño potencial en un amplio radio.

Para cambiar el tipo de munición que estás usando, abre el dial de armas y utiliza ◇, mientras tienes un arma seleccionada, para desplazarte por las distintas variedades disponibles.

La munición se puede conseguir de muchas maneras:

- Saqueándola de los cadáveres de los enemigos.
- Encontrándola en lugares concretos.
- Comprándola en armerías y tiendas.
- Usando la opción de crearla.

★ ARSENAL ★

Solo puedes llevar un número limitado de armas a la vez. Cuando necesites un elemento de equipo en concreto para completar un objetivo, acércate a la montura del caballo y mantén L1/LB para que aparezca el menú del dial, en el que puedes desplazarte por las pestañas mediante R1/RB. Cuando consigas más armas dentro de una misma categoría, mueve R en la dirección apropiada y pulsa L2/LT o R2/RT para ver las opciones disponibles.

Las armas que selecciones serán las que lleves encima cuando te apartes del caballo. Elegir el arsenal adecuado es de una importancia vital antes de determinadas misiones que pueden requerir instrumentos especiales (como escopetas, para contener a grandes grupos; arcos, para matar en silencio; o fusiles de precisión, para matar a grandes distancias).

★ ZURRÓN ★

Todos los objetos que encuentres, como provisiones y materiales, se guardan en el zurrón. Para acceder a él, mantén ◇ y podrás estudiar y usar cualquier objeto en su interior.

Si llevas los ingredientes adecuados a Pearson –el carnicero de la banda– se ofrecerá a hacerte zurrones especiales con mayor capacidad.

★ CREACIÓN ★

Puedes crear ciertos objetos en el momento mediante las herramientas de creación en el dial de objetos, pero tendrás acceso a una mayor variedad cuando estés en el campamento o en una hoguera en la naturaleza. La creación se realiza mediante ingredientes. Estos van desde hierbas y partes de animales que consigues en la naturaleza a objetos que compras en las ciudades. Determinados comercios también ofrecen servicios de creación para mejorar tus pertrechos, aunque solo si le proporcionas al tendero los materiales necesarios.

Entre los muchos objetos que puedes crear se encuentran comidas, medicinas y tónicos para ti y para tu caballo, munición mejorada y equipo.

★ ATUENDOS ★

Es importante seleccionar un atuendo acorde con el tiempo que haga, pues pasar mucho frío o mucho calor puede gastar los núcleos de los atributos en un santiamén. Puedes cambiarte de ropa en un campamento, una habitación alquilada, una sastrería o cuando estés cerca de tu caballo.

Además, si planeas cometer un crimen, puedes usar el dial de objetos para cubrirte el rostro con un antifaz o un pañuelo. De este modo, los testigos lo tendrán más difícil para identificarte y, por ende, a las autoridades les resultará más difícil señalarte como forajido. Para acceder a ciertas zonas y evitar que te reconozcan, también tendrás que llevar un atuendo apropiado.

Puedes comprar nuevas prendas de vestir en varios establecimientos o conseguirlas como recompensa. También puedes cambiarte el peinado, y el vello facial en las barberías o en tu campamento.

★ MENÚ DEL DIAL ★

En cualquier momento, si quieres que aparezca el menú del dial, pulsa L1/LB y desplázate por las pestañas mediante R1/RB.

- El dial de armas te permite cambiar de armas y de munición, según te convenga.
- El dial de objetos te da acceso a todos tus consumibles y objetos especiales que puedan ser de utilidad para el personaje.
- El dial del caballo, que solo estará disponible en las proximidades del animal, contiene los objetos necesarios para cuidar de tu compañero equino, así como indumentaria y sombreros alternativos.

Ten en cuenta que, cuando abras el menú del dial, el tiempo se ralentizará, pero no se detendrá por completo. Si cambias tu armamento en mitad de un tiroteo, por ejemplo, tus enemigos seguirán disparándote mientras haces los ajustes. Esto también ocurre con el zurrón.

★ MEJORAS ★

En cualquier armería, puedes adquirir mejoras de equipo, lo cual te permitirá disfrutar de cosas como una mayor capacidad de munición o una degradación más lenta de las armas.

Completar desafíos te permitirá conseguir piezas de equipo reforzadas, que te proporcionarán más beneficios. No obstante, esto solo será posible en fases más avanzadas de la partida.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
PANTALLA DE JUEGO
CONTROLES BÁSICOS
ESTRUCTURA DEL JUEGO
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES
MAPAS Y MARCADORES
UBICACIONES Y REFERENCIAS
ATRIBUTOS E INDICADORES
CABALLOS
DELITOS
DESAFÍOS
CAZA
PESCA
OBJETOS Y CREACIÓN

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

MISIONES

En este capítulo se detallan todos los pasos que debes dar para completar la trama de *Red Dead Redemption 2*; también se destacan otras oportunidades que quizá quieras aprovechar cuando se te presenten.

La explicación de cada capítulo de la historia empieza con un diagrama de flujo que explica las condiciones de disponibilidad exactas de cada misión, así como las tareas opcionales y el desbloqueo de ciertas funciones. Si quieres avanzar en el juego con una ayuda mínima, estos diagramas te servirán para planificar las cosas sin revelar elementos importantes del juego ni detalles de la trama.

Si necesitas más orientación, cada diagrama de flujo va seguido de una guía paso a paso de las misiones, que te ayudará a superar todos los obstáculos que encuentres en el camino. Estas incluyen también los objetivos de misión opcionales, que puedes completar para conseguir las mejores medallas posibles (ver al dorso).

Todas las funciones del juego se introducirán de manera gradual, a medida que juegues las primeras horas de la historia, con tutoriales e indicaciones en pantalla que te proporcionarán explicaciones muy útiles. Si prefieres una presentación más completa de los sistemas clave de *Red Dead Redemption 2* para empezar de la mejor forma posible, te animamos a que leas el capítulo Conceptos básicos (ver página 6).

UN POCO DE HISTORIA...

Tras un asalto fallido, la banda de Van der Linde huye de Blackwater y se refugia en las montañas de Grizzlies. Una tormenta primaveral los pilla por sorpresa, así que buscan con desesperación un refugio donde poder recuperarse.

Este apartado te presenta brevemente los personajes principales de *Red Dead Redemption 2*. Antes de seguir leyendo, es posible que quieras ver la secuencia introductoria de la historia.

DUTCH VAN DER LINDE

Es el carismático líder de la banda que lleva su apellido. Se opone de manera radical al control por parte del gobierno, ya que valora la libertad individual por encima de todo. Sueña con llevar una vida independiente, apropiándose de las riquezas ajenas y sin responder ante nadie. Empieza a darse cuenta a regañadientes de que el modo de vida que le gusta se está convirtiendo con rapidez en una propuesta poco realista.

ARTHUR MORGAN

Es el brazo derecho de Dutch y el protagonista de la historia. Arthur es miembro de la banda desde que era un chaval y Dutch lo salvó. Lo ha seguido desde entonces. Su lealtad al jefe de la banda ha sido inquebrantable hasta el momento, aunque resulta patente que los sucesos recientes en Blackwater le preocupan.

HOSEA MATTHEWS

Hosea es el miembro más veterano de la banda y el amigo más antiguo de Dutch. Es una persona inteligente y sensata que aconseja con regularidad a Dutch y es muy apreciada por su sabiduría. Aunque sus ideales son muy similares a los de Dutch, parece mostrarse más pragmático respecto a lo que el futuro le depara a la banda.

JAVIER ESCUELLA

Este cazarrecompensas y revolucionario mexicano muy famoso, originario de Nuevo Paraíso, se vio obligado a huir de su país. Hace cuatro años que se unió a la banda. Siente una gran afinidad con los ideales de Dutch. Es muy comprometido, apasionado y leal y será fiel a su líder contra viento y marea.

ABIGAIL ROBERTS

Abigail es la pareja sentimental de John y la madre de Jack. Es huérfana y trabajó como prostituta desde muy joven, hasta que Uncle la introdujo en la banda hace cinco años.

JOHN MARSTON

John ha sido el protegido de Dutch desde que tenía 12 años. Ahora se encuentra en una encrucijada de su vida personal. Es el marido de Abigail a todos los efectos, menos los legales, y el padre de Jack, y nunca ha tenido claro cuáles son sus prioridades. John salió muy malherido de los acontecimientos de Blackwater, que tuvieron lugar justo antes de que empiece la historia.

UNCLE

No es precisamente el miembro más productivo de la banda. Uncle es un putero y un borracho que siempre aparece cuando alguien abre una botella de whisky.

BILL WILLIAMSON

Bill es un exsoldado de caballería que fue expulsado deshonrosamente del ejército. Tras aquello, llevó una vida de violencia, borracheras, intimidación y asesinatos. Conoció a Dutch hace cinco años y ha sido miembro de la banda desde entonces. Se enfada con facilidad y no es el miembro más espabilado de la banda, pero hará lo que sea por Dutch.

MICAH BELL

Solo hace seis meses que pertenece a la banda. Es una persona vengativa y siempre parece aprobar las decisiones de Dutch.

LOS AGENTES DE PINKERTON

Esta agencia de detectives fue fundada por Allan Pinkerton. Sus miembros son agentes privados a los que el Gobierno de los Estados Unidos contrata para dar con forajidos del Oeste, como los de la banda de Van der Linde. Están bien organizados y armados y su objetivo último es poner fin al modo de vida y los ideales que persigue Dutch.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

ESTRUCTURA DE LOS CAPÍTULOS

La trama principal de *Red Dead Redemption 2* se divide en capítulos. Cada capítulo del juego cuenta con un número de misiones que se activan en un orden concreto o, para algunas en particular, cuando se reúnen determinadas condiciones. Por ejemplo, puede que una misión solo pase a estar disponible una hora del juego después de haber completado otra.

La explicación que ofrecemos de cada capítulo de la historia empieza con un gran diagrama, como el que se muestra en las páginas que tienes delante. Este ofrece un resumen práctico y exhaustivo de todas las misiones disponibles y de cómo están relacionadas.

Estos diagramas revelan también funciones importantes que se van desbloqueando a medida que avanzas en la trama (como las actividades secundarias, los minijuegos, las interacciones con personajes especiales e incluso detalles como la disponibilidad de las armas en las armerías). Cada entrada incluye referencias a páginas que te llevarán directamente al apartado correspondiente de esta guía, por si necesitas más información.

También verás que unas cuantas "misiones de Forastero", que en teoría son opcionales, se explican aquí en vez de en el capítulo Exploración, que es el dedicado a estos acontecimientos y oportunidades. Esto se debe a que estas historias en concreto están relacionadas con la trama principal y tienen "fecha de caducidad": si no consigues completarlas antes de llegar a ciertos momentos de la historia, perderás la oportunidad de completarlas para siempre.

Las páginas que siguen a cada diagrama incluyen guías paso a paso para cada misión individual que forma parte del capítulo en cuestión. Si te quedas atascado en una escena en concreto, o necesitas ayuda para conseguir las mejores recompensas, aquí encontrarás una explicación detallada. La guía de cada misión incluye un mapa anotado con números. Esos mismos números son los que se utilizan en los encabezados de los párrafos del texto para ayudarte a que te sitúes al instante.

OBJETIVOS DE MEDALLA

Todas las misiones del Modo Historia de la trama principal de *Red Dead Redemption 2* tienen objetivos de medalla ocultos que no se mostrarán la primera vez que las juegues. Si, por ejemplo, tu tarea principal consiste en atracar un banco, los objetivos opcionales pueden consistir en hacerlo en un tiempo determinado o con un gran nivel de precisión en los tiroteos.

La medalla que recibas al completar una misión dependerá de la cantidad de objetivos opcionales que hayas logrado.

REGLAS PARA CONSEGUIR LAS MEDALLAS

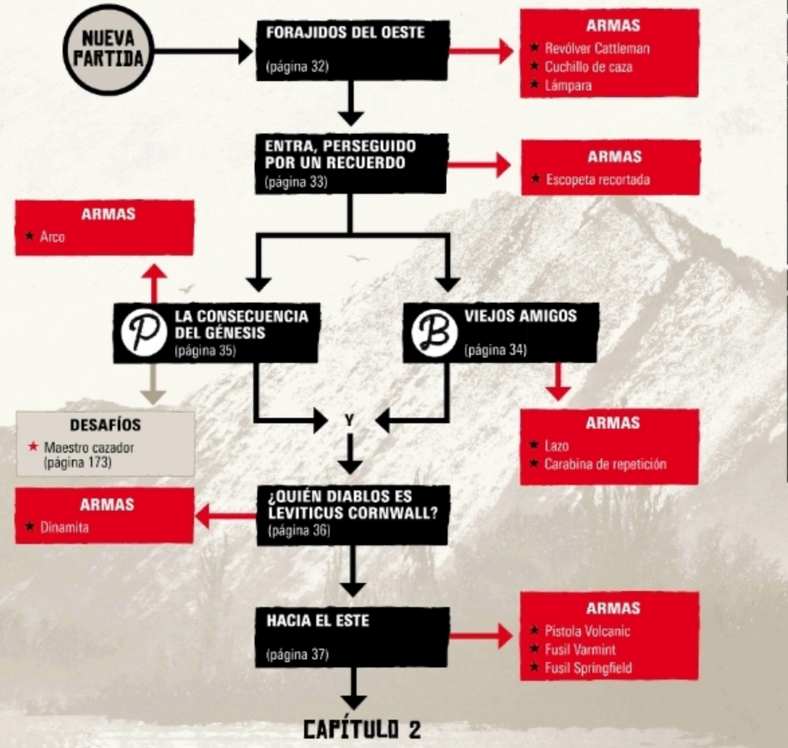
RANGO DE LA MEDALLA	REQUISITOS
	Se te concede si terminas una misión logrando todos los objetivos opcionales.
	Se te concede si terminas una misión logrando al menos la mitad de los objetivos opcionales.
	Se te concede si completas una misión con menos de la mitad de los objetivos opcionales cumplidos.

Aunque explicaremos esos objetivos adicionales en el capítulo correspondiente, te invitamos a seguir los siguientes consejos antes de proseguir.

- Como explicamos en el capítulo Conceptos básicos, te recomendamos encarecidamente que juegues a tu propio ritmo, en lugar de intentar completar los objetivos de medalla a la primera. Estos son *mucho más* fáciles de conseguir si repites las misiones una vez estés familiarizado con ellas.
- Si aspiras a lo que lo que se llama "completar totalmente el juego", ten en cuenta que no es necesario lograr todos los objetivos de medalla.
- Si quieres probar suerte con los objetivos de medalla, puedes repetir las misiones mediante la opción Progreso ➤ Historia del menú de pausa. Te aconsejamos que hagas esto una vez termines la trama principal.
- Si logras un total de 70 medallas de oro (en cualquier número de misiones), desbloquearás el trofeo/logro "Fiebre del oro" (ver página 334).

CAPÍTULO 1: COLTER

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2



NOTA IMPORTANTE SOBRE TROFEOS/LOGROS

Si eres un completista empedernido, es importante saber que hay un puñado de trofeos y logros que solo pueden desbloquearse si realizas ciertas tareas en puntos específicos de la historia. Estos aparecen resaltados en la siguiente tabla.

TROFEOS Y LOGROS DE OPORTUNIDAD

ICONO	TROFEO/LOGRO	REQUISITO	NOTAS
	Amistad con beneficios	Completa una actividad con un compañero en cada campamento.	Consulta la página 146 para una descripción completa de todas las actividades con un compañero. Cada vez que la banda de Van der Linde se reubique durante el transcurso de la historia, asegúrate de completar uno de ellos.
	Chico de los recados	Completa cinco solicitudes de objetos para miembros de la banda.	En la página 145 encontrarás una lista completa de las posibles solicitudes de objetos. La mayoría de estas están disponibles desde el capítulo 2 al capítulo 4.
	Forzar y entrar	Recupera el botín de cuatro casas.	Dos de los robos en casas dependen del momento en que se hagan. Puedes encontrar un resumen completo en la página 182.
	Dárselo a los pobres	Dona 250 $ a la caja de diezmo de la banda.	Asegúrate de que depositas la cantidad requerida antes del final del capítulo 4.
	Echar una mano	Completa todas las misiones opcionales de honor.	La historia principal ofrece cierto número de misiones que puedes aceptar o rechazar. Encontrarás todos estos encargos y sus condiciones de disponibilidad en las siguientes páginas.

★ FORAJIDOS DEL OESTE ★

Objetivos de medalla	★ Sal ileso del tiroteo. ★ Saquea 6 objetos o más del rancho Adler. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos.
Notas	El objetivo principal es que no te hagan daño durante el tiroteo. Permanece a cubierto hasta que se presente la oportunidad de asomarte con rapidez y eliminar a un objetivo cada vez.

1 Después de la secuencia inicial, mantén Ⓧ/Ⓐ y mueve Ⓛ según necesites para seguirle el paso a Dutch. Fíjate en las instrucciones que aparezcan en pantalla.

2

Cuando llegues a la hacienda, ata a tu caballo manteniendo Ⓐ/Ⓨ, y sigue a Dutch a pie. Cúbrete en el granero de la izquierda (R1/RB) cuando se te indique.

3

Tras mirar hacia Micah (Ⓡ), equípate con el revólver: mantén L1/LB, mueve Ⓡ hacia arriba y suelta. Luego tendrás que proteger a Dutch acabando con los hombres que lo amenazan. Mantén L2/LT para apuntar con el arma a uno de ellos, ajusta la retícula sobre el objetivo con Ⓡ y abre fuego con R2/RT. Mantente a cubierto y ve acabando con los enemigos hasta no quede ninguno. Ten en cuenta que uno de ellos aparecerá en el nivel superior y otro en la letrina a tu izquierda, así que tendrás que apuntar como corresponda. Puedes hacer caso omiso del O'Driscoll que huye.

4 Entra con Dutch a la casa y mantén □/Ⓧ para recoger todos los objetos disponibles, incluidos los que se encuentran dentro de los muebles y en el piso de arriba. Mantén ⟨⟩ cuando aparezca la indicación en pantalla para abrir el zurrón y come algo de tus provisiones, por ejemplo, estofado de judías. Esto repondrá una parte del núcleo de salud, lo cual aumentará la velocidad a la que recuperas dicho atributo (consulta la página 16 para más detalles sobre este tema).

5 Una vez fuera, ve hasta el granero que hay cerca y abre la puerta con Ⓐ/Ⓨ. Entra y pulsa Ⓞ/Ⓑ rrepetidamente para reducir al oponente. Mantén L2/LT y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para interrogarlo una vez haya caído, antes de recoger tu arma y tu sombrero. Después de haberte encargado del O'Driscoll, mantén L2/LT para centrarte en el caballo del granero y acércate a él poco a poco mientras lo apaciguas con □/Ⓧ. Guíalo con Ⓐ/Ⓨ, átalo a un poste y entra en la cabaña.

★ ENTRA, PERSEGUIDO POR UN RECUERDO ★

Objetivos de medalla	★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Mata a todos los lobos sin que te hagan daño.
Notas	Evitar que te dañen resultará difícil, sobre todo en el primer encuentro. Intenta acabar con al menos un lobo desde lejos, mientras bajan por la colina. También puede serte de ayuda permanecer cerca de Javier, pese a sus quejas; los lobos irán antes a por él, lo cual te dejará más tiempo para atacarlos. Pero sé rápido, ya que Javier no sobrevivirá a muchos mordiscos.

CREACIÓN

Aunque la creación no se desbloquea hasta el final del capítulo 1, vete acostumbrando a recoger los recursos que vayas encontrando durante tus viajes. Aunque no necesites nada de lo que vayas reuniendo, siempre puedes vender los excedentes para ganar dinero y así comprar cosas que te hagan falta.

La creación se lleva a cabo utilizando ingredientes, como hierbas y partes de animales, que consigues en la naturaleza o que compras en las ciudades. Determinados comercios también ofrecen servicios de creación que te permiten mejorar tus pertrechos, aunque solo si le proporcionas al tendero los materiales necesarios.

En el capítulo de Conceptos básicos, en la página 24, encontrarás una introducción al sistema de creación.

1 Sigue a Javier a caballo hasta que bajes de manera automática del mismo.

2 Acércate a la montura y abre el menú del dial pulsando L1/LB. Mueve Ⓡ hacia arriba para seleccionar las armas cortas y pulsa a la vez L2/LT o R2/RT para escoger la escopeta recortada. Suelta L1/LB para equiparte con el arma.

3 Sigue a Javier a pie, agachándote con Ⓑ/Ⓑ cuando aparezca el mensaje del botón. Después de activar la secuencia, sube la colina.

4

Cuando te ataquen los lobos, atráelos hacia ti con □/Ⓧ y abre fuego en cuanto los tengas a tiro (fíjate en que la retícula se vuelve roja). Lo ideal es que apuntes a la cabeza, pero la velocidad a la que se mueven lo dificulta. Céntrate en uno cada vez, manteniendo L2/LT, y dispara hasta que caiga. Dispónte a saltar hacia un lado con □/Ⓧ en cuanto te ataquen.

5

Cuando regreséis al campamento, os atacarán más lobos. Abre fuego mientras rodean a Javier y a John; una vez más, apunta a la cabeza, si es posible, para matarlos más rápido. El resto del viaje a caballo transcurrirá sin problemas.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ VIEJOS AMIGOS ★

Objetivos de medalla	★ Consigue 15 tiros a la cabeza. ★ Atrapa y ata a Kieran en menos de 45 segundos. ★ Completa la misión en menos de 15 minutos y 30 segundos. ★ Mata a 3 O'Driscoll usando un solo Dead Eye. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Estos objetivos no son complicados, pero sí requieren una habilidad que solo se consigue con mucha práctica. Para matar a tres enemigos con un solo Dead Eye, tienes que marcarlos llevando la retícula de apuntado hasta su cabeza. Cuando hayas marcado a los tres, pulsa R2/RT para disparar a los objetivos en rápida sucesión.

1 Ve al marcador que hay en el campamento de Colter para iniciar esta misión y sigue a Dutch.

2 Cuando se te indique que vayas a buscar el arma de repetición al caballo, ve hasta la montura y mantén L1/LB cuando estés cerca. Igual que antes, mueve R en la dirección pertinente (en este caso, a la izquierda, donde están las armas largas al hombro) para seleccionar el arsenal y suelta L1/LB. Cuando tengas varias armas de una misma categoría, usa L2/LT y R2/RT para pasar de una a otra. Para esta misión, te sugerimos que cojas la carabina de repetición y el revólver Cattleman. Como norma, nunca está de más revisar el arsenal que llevas cuando esperes que vaya a haber un combate intenso. Si llevas encima las armas adecuadas, tu vida será más fácil.

3 Sigue a Dutch hasta que te pida que te agazapes (L3/🖱) y busca cobertura (R1/RB) cerca de él. Durante la conversación, mantén L2/LT y opta por ir delante con □/X. Esto te dará el control completo sobre cómo y cuándo iniciar las hostilidades. Apunta con cuidado para abatir al primer enemigo con un tiro a la cabeza limpio.

4 En este combate participan muchos aliados y enemigos. Muévete con cuidado de una cobertura a otra y recarga con regularidad con ○/B cuando no corras peligro. No pierdas de vista el paradero de los O'Driscoll en el radar: su posición se señala con puntos rojos o

segmentos rojos, que indican su ubicación aproximada cuando están fuera del alcance del radar. Presta atención a los puntos estratégicos elevados, como el depósito de agua: son lugares por los que es probable que aparezcan enemigos. Ten cuidado y no los pases por alto.

5 Tras el asalto inicial, saquea los cadáveres de alguna de tus víctimas. Una segunda oleada de O'Driscoll no tardará en atacar desde el bosque; esto sirve como introducción formal a la función de Dead Eye. Actívalo con R3/🖱, mientras apuntas con el arma, para iniciar un efecto de cámara lenta que facilita mucho apuntar a los enemigos y acabar con ellos. Con esta habilidad activa, "marcas" a los enemigos cuando mueves la retícula sobre ellos. Pulsa R1/RB cuando tengan la retícula encima y luego R2/RT para disparar en rápida sucesión contra todos los enemigos marcados. Ten en cuenta que marcarles en la cabeza te garantiza matarlos de un tiro limpio. En breve, Dutch te preguntará qué hacer. Te sugerimos que elijas defender. Esto os dará la ventaja de tener mejores zonas de cobertura durante la siguiente fase del combate. A lo largo de toda esta parte, procura mantenerte cerca de tus aliados: es obligatorio que estos sobrevivan.

6 Saquea todos los cuerpos que quieras para hacer acopio de munición. En el campamento, también hay unos cuantos objetos. Cuando hayas terminado, dirígete a la zona marcada en amarillo en el mapa y el radar para encontrar más objetos que llevarte y, lo que es más importante: dinamita (en la caja roja grande).

7

Sigue a Dutch durante el regreso al campamento, y empieza a perseguir al hombre en cuanto Dutch te lo pida. Cuando te acerques a él, selecciona el lazo en el dial de armas; lo necesitarás para cogerlo con vida. Cuando estés lo bastante cerca, apunta al O'Driscoll manteniendo L2/LT y tira el lazo con R2/RT. Mantén L2/LT en todo momento, aun cuando el objetivo se caiga al suelo, y luego desmonta y camina hacia él. Pulsa ○/B cuando estés cerca para atarlo, lo cual lo incapacitará por completo. Recógelo, cárgalo en el caballo, regresa al campamento y lleva al prisionero al área resaltada para completar la misión.

★ LA CONSECUENCIA DEL GÉNESIS ★

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

Objetivos de medalla	★ Mata a cada ciervo con una flecha. ★ No asustes a ningún ciervo. ★ Mata al segundo ciervo de un tiro limpio.
Notas	Si caminas agachado todo el tiempo, procuras que no te vean y consigues tiros a la cabeza al primer intento, lograrás todos estos objetivos.

1 Activarás esta misión al saludar a Pearson en el campamento. Mantén L2/LT cuando estés a su lado y pulsa □/X.

2 Sigue a Charles hasta que desmontes automáticamente. Coge el arco de la montura del caballo antes de empezar a buscar ciervos por los alrededores.

3

Delante de Charles hay rastros de ciervo. Camina agachado para seguirlos y hacer el menor ruido posible. Si te cuesta encontrarlos, pulsa L3/🖱 y R3/🖱 a la vez. Esto activa Eagle Eye, que agudiza tus instintos. En el modo Eagle Eye, se resaltan los puntos de interés, como los rastros de animales. Hasta puedes optar por "fijar" estos rastros con R1/RB para mantenerlos visibles durante un tiempo, después de desactivar Eagle Eye.

4

Cuando avistes el primer ciervo, equípate con el arco y apunta al cuerpo del animal manteniendo L2/LT. Pulsa y mantén R2/RT para tirar de la cuerda hasta que esté tensa del todo (presta atención a los sonidos) para aumentar la potencia, pero asegúrate de soltar la flecha antes de quedarte sin resistencia. Apunta para dar en la cabeza o el cuello del ciervo y conseguir una muerte limpia. Estas muertes "perfectas" implican que las piezas que caces queden en una condición óptima (y, por tanto, que tengan más valor).

5

El segundo ciervo está al otro lado del río. Vuelve a activar Eagle Eye para encontrar su rastro y mátalo de la misma manera.

6 Recoge cualquiera de estos animales muertos manteniendo □/X y pulsa ♻ para silbar y que acuda tu caballo. El alcance de esta llamada es limitado, pero mejorará a medida que aumente el vínculo con él (consulta la página 18 para más detalles). Carga el ciervo en la grupa del caballo antes de regresar al campamento con Charles.

7 Deja el cuerpo en la cocina de Pearson y mantén △/Y para despellejar al animal y completar la misión.

★ ¿QUIÉN DIABLOS ES LEVITICUS CORNWALL? ★

Objetivos de medalla	★ Salva a Lenny cuando esté colgando del tren. ★ Después de detener el tren, completa el tiroteo en 1 minuto y 30 segundos o menos. ★ Sal ileso del tiroteo. ★ Consigue 10 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Todos estos requisitos dependen de la puntería y la eficiencia. La escena clave es el tiroteo que tiene lugar cuando detienes el tren. Asegúrate de permanecer a cubierto en todo momento y sal para ir matándolos de uno en uno cuando nadie te dispare. Dominar los tiros a la cabeza es de gran ayuda aquí.

1 Sigue a Dutch mientras explica el plan.

2

Cuando llegues al lugar del asalto, dirígete al depósito de agua para ir a ver a Bill. Después de mantener una breve conversación, coge la bobina manteniendo □/X y ve hasta el detonador que hay cerca para conectarlos con △/Y. Cuando estés listo, vuelve con Dutch, en el risco que hay encima del túnel. No te olvides de elegir tu arsenal antes de que empiece el asalto. El revólver Cattleman y la carabina de repetición son unas opciones excelentes. Además, dedica un momento a cubrirte la cara con un pañuelo. Mantén L1/LB para que aparezca el menú del dial, pasa al dial de objetos con R1/RB, mueve R hacia abajo a la izquierda y suelta L1/LB.

3

Cuando llegue el tren, esprinta hasta el saliente y salta encima del tren. Muévete a un lado y mantén △/Y para agarrar a Lenny. Pulsa ✕/A repetidamente para subirlo.

4 Dirígete hacia la parte delantera del tren. Después de que Lenny incapacite al primer guardia, puedes pedirle que se encargue del segundo, o hacerlo tú mismo. Una opción es acercarse a él agachado para matarlo en silencio cuerpo a cuerpo, pero pegarle un tiro a la cabeza con cualquier arma también funciona. A medida que avances, tendrás que librarte de unos cuantos hombres más. Asegúrate de cubrirte si no confías en poder eliminarlos con rapidez.

5 Cuando un enemigo te agarre en la parte frontal del tren, pulsa ○/B repetidamente para librarte de él y noquearlo. Luego, dirígete a la parte delantera de la locomotora y pulsa △/Y para tirar de los frenos.

6 En cuanto el tren se detenga, cúbrete detrás de la roca que hay cerca y acaba con los enemigos uno a uno. Pronto les socorrerá una segunda oleada, proveniente de la parte de atrás del tren. Avanza con cuidado hacia ellos, pasando de un punto de cobertura al siguiente hasta que caiga el último adversario.

7

Después de que se te una el resto de la banda, ve hasta Bill para coger algo de dinamita y ponla en la puerta del vagón con R2/RT. Prende la mecha con △/Y y retírate a una distancia prudencial antes de que explote. Sube al tren y registra el vagón a fondo para conseguir varios objetos. El objetivo principal es la caja fuerte que hay en el taquillón de la parte de atrás del vagón; mantén △/Y para abrirlo y hacerte con los bonos que hay dentro. Vuelve al exterior y encárgate como prefieras de los guardias. Si decides regresar al tren en lugar de matarlos, ve hasta la locomotora. Ten en cuenta que puedes saquear si quieres todos los cuerpos y registra los vagones para conseguir más objetos. Arranca el tren con △/Y para completar la misión.

★ HACIA EL ESTE ★

Objetivos de medalla	★ Recoge a Javier cuando entres en el Mirador de la Herradura. ★ Completa la misión en 6 minutos o menos.
Notas	Javier te aguarda justo delante de la entrada del campamento, tu destino final. Detén el carro cerca de él para recogerlo.

1 Sigue al resto de la caravana hasta que empiece una secuencia.

2 Coge la rueda rota moviendo L hacia delante y llévala rodando hasta el carro. Golpéala unas cuantas veces con ✕/A para volver a ponerla en su sitio.

2

3

Sube al asiento del conductor con △/Y. El resto del viaje al Mirador de la Herradura transcurrirá sin incidentes. No te olvides de recoger a Javier justo antes de llegar a tu destino.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

CAPÍTULO 2: MIRADOR DE LA HERRADURA

UN POCO DE HISTORIA...

Tras un asalto fallido, la banda de Dutch huye de Blackwater y se refugia en las montañas de Grizzlies, pero una tormenta primaveral los deja medio congelados y muertos de hambre. Se esconden en una ciudad minera abandonada para recuperarse justo antes de que mejore su suerte. Tras robar documentos a la banda rival de los O'Driscoll, Arthur y sus compañeros consiguen asaltar un tren y robarle bonos a una poderosa personalidad local, un magnate de los ferrocarriles llamado Leviticus Cornwall. Cuando la tormenta amaina, la banda decide aprovechar la oportunidad para trasladar el campamento al este, a un nuevo lugar: el Mirador de la Herradura.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

EL QUE ESTÉ LIBRE DE PECADO... (página 42)
- JUEGOS DE MESA: ★ Póquer (página 220)
- OBJETOS ESPECIALES: ★ Estampas de cigarrillos (página 199)

Cualquier misión completada

SALE, PERSEGUIDO POR UN ORGULLO HERIDO (página 46)
- ACTIVIDADES: ★ Caza – Charles (página 146)
- COMERCIOS: ★ Establos (página 18)

Apártate al menos 350 m y vuelve al campamento para activar una conversación con la señorita Grimshaw.

LAS COLUMNAS DE AMÉRICA (página 49)
- COMERCIOS: ★ Rancho Emerald - Perista de carros (página 287)

SOCIEDAD EDUCADA, ESTILO VALENTINE (página 40)

ACEITE DE SERPIENTE BUENO Y AUTÉNTICO (página 48)
- ★ Espera dos horas de juego tras completar "Tiempos de sosiego".
- ★ Con "fecha de caducidad": ¡última oportunidad en el capítulo 6!

CAZARRECOMPENSAS
- ★ Ellie Anne Swan (página 184)
- ★ Lindsey Wofford (página 184)

AMERICANOS DESCANSANDO (página 41)
- ARMAS: ★ Tomahawk

LOS PRIMEROS SERÁN LOS ÚLTIMOS (página 43)
- ACTIVIDADES: ★ Robo en casas – Javier (página 182)
- ARMAS: ★ Escopeta de dos cañones; ★ Cuchillo arrojadizo

Tras dos horas de juego

UNA VISITA DE COMPROMISO (página 44)

Y

DERRAMANDO PETRÓLEO - PARTE I - III* (página 50)

* La parte II se omite si es la única misión disponible o si pasa 6 horas de juego activo.

Tras una hora de juego

DERRAMANDO PETRÓLEO - PARTE IV (página 50)
- ARMAS: ★ Escopeta de corredera

Tras una hora de juego

LAS OVEJAS Y LAS CABRAS (página 52)
- ARMAS: ★ Fusil Rolling Block

UNA AMABILIDAD INUSITADA (página 53)
- ARMAS: ★ Revólver de doble acción

AMOR ÚNICO Y VERDADERO (página 48)

AMOR ÚNICO Y VERDADERO - PARTE II (página 48)

AMOR ÚNICO Y VERDADERO - PARTE III (página 48)

Después de "Hacia el este"

PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS - PARTE I & II (página 45)

PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS - PARTE III (página 46)

TIEMPOS DE SOSIEGO (página 45)

Completa "Una visita de compromiso"

PESCADOR DE HOMBRES (página 52)
- DESAFÍOS: ★ Superviviente (página 173)
- ACTIVIDADES: ★ Pesca (página 163)

¿BIENAVENTURADOS LOS MANSOS? (página 47)
- ARMAS: ★ Revólver Schofield
- CAZARRECOMPENSAS: ★ Joshua Brown (página 184)

Completa "Aceite de serpiente bueno y auténtico"

Tras 12 horas de juego

Si solo hay una misión abierta

UNA ESCENA PASTORAL AMERICANA* (página 51)
- ARMAS: ★ Lancaster de repetición

* Se puede completar en el capítulo 2 o el 3, se desbloqueará al terminar "Una amabilidad inusitada" (si no se ha desbloqueado antes).

CAPÍTULO 3

FORASTEROS
- ★ Arcadia para aficionados (página186)*
- ★ Sueños americanos (página 191)**
- ★ El olor del maquillaje artístico (página186)
- ★ Recaudación de fondos (página 186)
- ★ Una agradable noche para beber (página 191)***
- ★ Los hombres más nobles... y una mujer (página192)****

ACTIVIDADES
- ★ Robos en casas (página 180)
- ★ Robos en tiendas (página 181)
- ★ Desafíos (todos excepto "Superviviente") (página 171)
- ★ Juegos de mesa (página 220)
- ★ Varios personajes especiales (página 228)

CAZA DE TESOROS
- ★ La banda de Jack Hall (página 196)
- ★ Tesoro de alto riesgo (página 197)
- ★ Le Trésor des Morts (extra de la reserva) (página 198)

OBJETOS ESPECIALES
- ★ Huesos de dinosaurio (página 208)
- ★ Rocas talladas (página 210)

COMERCIOS
- ★ Armero (página 286)
- ★ Barbería (página 326)
- ★ Tienda (página 324)
- ★ Sastre (página 328)
- ★ Perista (página 326)
- ★ Médico (página 327)

* No disponible entre "Quiero tío Tacitus (I)" y "Alegría efímera".
** Completa los tres encuentros fortuitos de "escenarios de homicidio".
*** Completa una de los encuentros siguientes: "Procesión de antorchas", "Sombreros acechantes", "Cabello asustado" o "Vaz".
**** No disponible durante "Las ovejas y las cabras".

★ SOCIEDAD EDUCADA, ESTILO VALENTINE ★

Objetivos de medalla	★ Devuélvele el caballo perdido del carro a su dueño. ★ Encuentra a Karen en menos de 45 segundos.
Notas	Estos requisitos son muy sencillos. Una vez entres en el hotel, sube a la habitación 2B para encontrar a Karen dentro del tiempo asignado.

1

Habla con Uncle en las lindes del campamento para activar esta misión y sigue el destino mientras cabalgas a Valentine. Ten en cuenta que, si quieres, puedes ayudar al cochero a recuperar el caballo. Este objetivo opcional hace las veces de recordatorio sobre cómo calmar caballos: acércate centrándote en él y pulsa L2/LT con □/X hasta que puedas llevárselo de vuelta a su dueño (△/Y).

2 Una vez en Valentine, sigue a Uncle y los diversos marcadores y objetivos que aparezcan en pantalla hasta que una persona desconocida ataque a Tilly. Camina hasta ella e intervén para rescatarla.

3

A continuación, entra en el hotel y sube a la habitación 2B. Da una patada a la puerta y noquea al hombre que hay dentro con ataques cuerpo a cuerpo (○/B), y sigue a Karen hasta volver a salir.

4 En cuanto el hombre que te reconoce eche a correr, toma prestado un caballo y persíguelo. Pulsa ✕/A repetidamente para galopar a máxima velocidad. Recuerda que, si pulsas al ritmo de los cascos del caballo, no perderá resistencia. Si pierdes de vista al objetivo, un segmento rojo en el borde exterior del radar te indicará la dirección aproximada en la que está.

5 El hombre acabará por caer del caballo y quedará colgado de un precipicio. Puedes salvarlo o dejarlo morir. Ambos desenlaces ponen fin a la misión, aunque la decisión que tomes te dará o quitará honor (para más detalles, consulta la página 19). No olvides que después puedes devolverle el caballo a su dueño en Valentine y ganar honor con ello.

★ AMERICANOS DESCANSANDO ★

Objetivos de medalla	★ Salva a Javier en 15 segundos o menos. ★ Derrota a Tommy en 1 minuto y 30 segundos o menos.
Notas	Sigue los consejos que se dan a continuación.

1 Reúnete con Javier y Charles en el destino en la taberna. Pega puñetazos con ○/B durante la pelea que tiene lugar, pero presta atención cuando se presenten las nuevas mecánicas de lucha (consulta la caja destacada que verás por aquí cerca). Tras tumbar al primer oponente, puedes ayudar a tus compañeros.

2

Tras una breve secuencia, encárgate del hombre que te sujeta pulsando ○/B repetidamente. Tendrás que darte prisa para ayudar a Javier, al que está atacando un gigantón que ha bajado por las escaleras.

3

Este individuo, Tommy, es un púgil mucho más peligroso que cualquier otro con el que hayas combatido hasta ahora. Pegarle puñetazos una y otra vez, sin más, no te servirá de nada, así que deberás optar por contraatacar con astucia: concéntrate en parar sus ataques y luego pégale rápidamente uno o dos puñetazos cuando veas un hueco. Repítelo hasta que caiga. Si consigue agarrarte, pulsa ○/B para liberarte.

NUEVAS MECÁNICAS DE CUERPO A CUERPO

La misión "Americanos descansando" introduce dos nuevos movimientos que puedes usar en las peleas.

★ Pulsa □/X para bloquear los ataques que te dirijan. Esta es una habilidad esencial que deberás utilizar cuando te las veas con enemigos diestros o resistentes que son más capaces de responder a tus golpes. En estas situaciones, evita tomar la iniciativa: la mayoría de las veces, el oponente desviará tus puñetazos o, lo que es peor, te los devolverá. Mejor deja que él ataque y, antes de que su golpe te dé, pára lo. Esto lo dejará expuesto unos instantes a un par de puñetazos rápidos. Repite esta secuencia varias veces y el oponente no tardará en caer. Ten en cuenta que al pulsar □/X (manteniendo pulsado L2/LT y moviendo L en una dirección) en el momento correcto, podrás esquivar un golpe. Contraataca después, mientras el enemigo esté desequilibrado.

★ Puedes agarrar a los enemigos con △/Y. Después tienes tres opciones: soltarlos pulsando □/X, estrangularlos manteniendo △/Y y golpearlos (varias veces, si quieres) con ○/B.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ EL QUE ESTÉ LIBRE DE PECADO... ★

Objetivos de medalla	★ Gana dos manos de póquer. ★ Devuelve al reverendo al campamento en 2 minutos y 5 segundos o menos.
Notas	Mientras esprintes yendo a pie y galopes a caballo, el requisito de tiempo no resultará especialmente difícil.

1 Dirígete a la estación Flatneck, justo al suroeste del campamento, y busca al reverendo Swanson en el interior del edificio. Si quieres ver una introducción al póquer, acepta la invitación del hombre (encontrarás una guía detallada de este juego en la página 220).

2

2 Regresa al exterior y busca al reverendo en la zona resaltada. Puedes preguntar a dos personajes junto a la estación para encontrarlo. Cuando lo hagas, tendrás que noquear al prestamista. De manera parecida a Tommy, en "Americanos descansando", este no es un oponente normal, así que deberás adoptar una táctica defensiva. Deja que te ataque primero, para con □/X y respóndele de inmediato con una breve andanada de puñetazos.

3 Cuando el prestamista caiga, verás que un transeúnte ha presenciado la escena. Si dejas que este testigo informe del delito, pasarás a estar buscado y ofrecerán una recompensa por tu cabeza. Esto sirve como introducción al sistema de Se busca (ver página 20). Por ahora, lo único que debes saber es que puedes detener a los testigos antes de que informen de actividades ilegales, pero tendrás que perseguirlos de inmediato. En este caso, esprinta o galopa tras el hombre y mantén L2/LT para interactuar con él. Elige "Detener al testigo" (A/Y) y amenázalo con el mismo botón. Si lo prefieres, puedes darle una paliza, robarle o realizar un disparo de aviso apuntando y pulsando R antes de apretar el gatillo.

4

El reverendo Swanson se encuentra junto al viaducto que hay cerca, y tendrás que actuar con rapidez: esprinta hasta donde está y ayúdalo a soltar el pie moviendo L hacia delante y pulsando X/A repetidamente.

5 Después de la secuencia, recoge a Swanson y cárgalo en el caballo. Regresa al campamento, ata el caballo en el lugar señalado y deja al reverendo en su cama para completar la misión.

★ LOS PRIMEROS SERÁN LOS ÚLTIMOS ★

Objetivos de medalla	★ Junto a Javier, mata sigilosamente a los cazarrecompensas que hay en el río. ★ Dispara a la cuerda para liberar a Sean. ★ Consigue 10 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	La parte complicada es conseguir los 10 tiros a la cabeza. Acostúmbrate a mover R cada vez que fijas la vista en un objetivo, para que esto no resulte tan intimidante.

1 Tienes que encontrarte con Javier justo al norte de Blackwater para iniciar esta misión. Toda la región está confinada, lo que significa que los agentes de la ley dispararán nada más verte. Permanece cerca del río hasta llegar al norte para evitar cualquier encuentro posible.

2 Tras la secuencia, monta a caballo y dirígete a la zona resaltada que hay al norte. Sigue la embarcación mientras desciende el río hasta que se acerque a la orilla. Observa la escena con los prismáticos y luego acércate a la ribera con tus aliados.

3

Cruza el río con Javier. Cuando Trelawny realice su maniobra de distracción, camina agachado hasta los dos guardias y, cuchillo en mano, ejecuta sigilosamente al de la izquierda.

4

El objetivo consiste en avanzar por el cañón, corriendo de un punto de cobertura a otro y eliminando a todos los enemigos que estén a tu alcance. Ten cuidado con los tiradores, ya que pueden ser un incordio; intenta eliminarlos limpiamente con un tiro a la cabeza cuando se presente la oportunidad.

5

Aplica la misma estrategia cuando asaltes el campamento enemigo que hay en la parte superior del cañón: cúbrete, asómate brevemente y centra la vista en un rival (a ser posible, moviendo R justo en ese momento para apuntar a la cabeza), dispara y vuelve a cubrirte. Repítelo cuantas veces sea necesario. Ten en cuenta que puedes disparar a la cuerda de la que cuelga Sean para rescatarlo antes de que termine el combate. Cuando esté en el suelo, libéralo de sus ataduras para terminar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ UNA VISITA DE COMPROMISO ★

Objetivos de medalla	★ Ejecuta sigilosamente a 4 O'Driscoll. ★ Consigue 12 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Si eliminas a todos los O'Driscoll que andan solos por el perímetro del campamento mediante tiros a la cabeza con arco, ya solo te quedará acabar con el resto desde una cobertura, durante el tiroteo final, para conseguir un resultado perfecto.

1 Habla con Kieran, el O'Driscoll que está atado a un árbol de tu campamento, para empezar esta misión. Sigue a este y a John a caballo hasta que lleguéis a la guarida en la cabaña de Six Point. Asegúrate de coger el arco, la carabina de repetición y los cuchillos arrojadizos antes de alejarte del caballo.

2

2 Aquí la prioridad es seguir de incógnito, lo cual es más fácil de conseguir si optas por ir tú en cabeza. Camina agachado hacia el O'Driscoll que está aliviándose en un árbol. Espera a que termine de hablar con sus amigos y mátalo silenciosamente por detrás con el cuchillo. Procede de la misma manera con los dos enemigos siguientes: mientras tú apuñalas a uno, Bill matará al otro. Al pie de la colina, quedará un guardia solitario más con el que podrás acabar de la misma manera.

3

Cuando ya estés en el perímetro de la guarida, tu objetivo será eliminar a todos los O'Driscoll que haya en el área. Aunque un tiroteo es una opción perfectamente válida, todo te será mucho más sencillo si antes eliminas a todos los enemigos posibles con ejecuciones sigilosas. Los ataques a distancia corta son poco prácticos aquí, por lo que te vendrá bien el arco. Los cuchillos arrojadizos son algo menos fiables debido a lo limitado de su alcance. Puedes eliminar a todos los guardias que van solos sin dar la alarma. Se representan mediante puntos rojos en el mapa, lo cual los hace fáciles de seguir.

4 Cuando los únicos O'Driscoll que queden sean los que están alrededor de la hoguera, el sigilo dejará de ser viable. Elige un punto de cobertura apropiado, desenfunda la carabina de repetición e inicia las hostilidades con un tiro a la cabeza limpio. El resto del combate no representará problema alguno. Cuando hayas acabado con todos, dirígete a la cabaña.

5 Después de la secuencia, registra la cabaña. En la mesa, hay unos cuantos sujetabilletes disponibles, además de diversos suministros. No olvides examinar la chimenea y coger la escopeta de dos cañones que hay colgada en ella. Abre el dial de armas y pulsa ⓡ2/🡅, con la escopeta que acabas de conseguir seleccionada, para abrir el menú de mantenimiento: así podrás pulsar □/✕ para limpiarla con aceite para armas. Antes de irte, ten en cuenta que fuera, en el campamento, puedes recoger unos cuantos objetos más.

★ PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS — PARTES I Y II ★

1 Fíjate que en esta misión no hay objetivos de medalla. Habla con Strauss en la parte de atrás del campamento, donde te pedirá que vayas a cobrar dinero a unos deudores. Para terminar la misión solo hace falta que vayas a por uno de ellos, pero ocuparte de los tres te supondrá un pago más cuantioso.

2 El **señor Wróbel** vive una casita en medio de una de las zonas señaladas, al oeste del campamento. Enfréntate a él y saquea su casa para saldar la deuda. Una vez dentro, podrás obtener varios suministros, e incluso robarle el caballo, que se halla junto al granero.

3 Encontrarás a **Chick Matthews** bajo una techumbre de madera, en la granja Guthrie, al oeste del rancho Emerald. No obstante, para identificarlo, primero tienes que hablar con el hombre que está sentado en un árbol arrancado que hay cerca. Matthews aprovechará esta oportunidad para escapar a caballo. Galopa tras él de inmediato; en cuanto lo alcances, detenlo como estimes apropiado, aunque te recomendamos el lazo. Esto te dará como recompensa un mapa del tesoro que podrás examinar si lo seleccionas en el zurrón.

4

Tras mirar el mapa del tesoro, dirígete al destino y examina el agujero en el árbol.

5 **Lilly Millet** está sentada en un banco, al lado de una casa en la linde norte del rancho Emerald, al este de Valentine. Enfréntate a ella para comenzar una lucha a puñetazo limpio con Cooper. Céntrate en una táctica defensiva y en los contraataques para noquearlo; luego, saquéalo para recuperar el dinero.

6 Cuando estés listo, regresa al campamento e interactúa con la caja de diezmo, que está al lado de la tienda de Dutch. Esto desbloquea el libro de contabilidad, una opción que te permite adquirir mejoras para el campamento y reabastecerlo con suministros. Ábrelo y adquiere la mejora que prefieras (como las provisiones, por ejemplo, que te permitirá desbloquear y recoger mejores objetos de comida). Para sopesar las opciones disponibles, ve a la página 143.

★ TIEMPOS DE SOSIEGO ★

Objetivos de medalla	★ Intenta hacer las paces con un viejo rival. ★ Pilla a Lenny en plena faena. ★ No dejes que te arresten.
Notas	Tommy, un viejo rival, está sentado a la mesa en el salón mientras buscas a Lenny por primera vez, aunque puedes pillar a Lenny en plena faena en la habitación 1A que hay arriba, cuando desaparece por tercera vez. Por último, corre por el lado izquierdo del callejón para escapar de los agentes de la ley, evita el barril de madera antes de llegar hasta este, gira a la derecha y salta la valla. Lograr esto te lleva a una escena final alternativa en la que despiertas en plena naturaleza.

1 Después de hablar con Dutch en su tienda para empezar esta misión, monta a caballo y dirígete a la taberna de Valentine con Lenny.

2 Una vez estés dentro, apóyate en la barra con △/Ⓨ. Es mejor disfrutar del resto de esta secuencia sin saber lo que ocurre de antemano. Si, por cualquier cosa, te cuesta dar con Lenny las tres veces que desaparece, lo encontrarás en el pasillo de arriba, luego en la barra y, por último, en el salón.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ SALE, PERSEGUIDO POR UN ORGULLO HERIDO ★

Objetivos de medalla	★ Da con el oso en 1 minuto y 30 segundos o menos. ★ Dispara al oso 6 veces al menos. ★ Completa la misión en 12 minutos o menos.
Notas	Rastrear al oso y completar la misión con rapidez es fácil cuando sabes dónde debes ir, tras varios intentos.

1 Hosea aguarda a que llegues al campamento. Empieza por quitar la montura de tu viejo caballo (mantén L2/LT y ✥) y pónsela al nuevo. Ya podrás montar en él y seguir a Hosea hasta Valentine.

2 Mete al caballo en el establo y decide qué quieres hacer con él. Cuando se te ofrezca la oportunidad de comprar uno nuevo, toma la decisión conforme a las estadísticas que tenga y el dinero que estés dispuesto a gastar. Un buen caballo puede marcar la diferencia en el gran mundo de juego de *Red Dead Redemption 2*, así que mejorarlo es una de las mejores inversiones posibles. Sal, monta y vuelve a seguir a Hosea.

3 Cuando Hosea te pida que caces un conejo, saca el arco y acaba con el animal. Después, monta un campamento seleccionando la entrada correspondiente en el dial de objetos. Cuando estés sentado delante del fuego, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para cocinar carne de caza sin sazonar dos veces y luego duerme hasta la mañana.

4

Después de crear alguna cosa, vuelve a subir al caballo y sigue a Hosea. No te olvides de coger tus mejores armas de la montura. Busca pistas de la presencia del animal legendario activando Eagle Eye (L3+R3/↑+↑). Las pistas se resaltan mediante un nítido efecto visual; inspecciona las huellas descubiertas manteniendo △/Y. Utilizar Eagle Eye de nuevo te revelará el rastro del animal, el cual podrás resaltar con R1/RB. Continúa buscando nuevas pistas y siguiendo el rastro hasta activar una secuencia.

5 Ya elijas usar un cebo o separaros, acabarás viéndotelas con un enorme oso. Dispara a discreción durante el momento de Dead Eye automático. Cuando esté todo despejado, ve a ver a Hosea para completar la misión. Si te sientes con ganas, puedes intentar ahora acabar con el oso para derrotar así a tu primer animal legendario (ver página 162).

★ PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS – PARTE III ★

Objetivos de medalla	★ Completa la misión en 2 minutos y 10 segundos o menos.
Notas	Pégale una paliza a Downes para concluir el asunto con rapidez y vuelve corriendo al campamento.

1 Busca a Thomas Downes en el área señalada, al suroeste de Valentine. Lo encontrarás a poca distancia, al este de la casa. Intenta convencerlo de que pague sus deudas de la manera que consideres apropiada.

2 Después de la secuencia, vuelve a ver a Strauss en el campamento para completar la misión.

★ ¿BIENAVENTURADOS LOS MANSOS? ★

Objetivos de medalla	★ Mientras escapas, mata a todos los agentes de la ley a caballo en 55 segundos o menos. ★ Consigue 15 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Consulta la caja destacada que hay en esta página para mejorar tu habilidad de pegar tiros a la cabeza. Dada la cantidad de enemigos a la que te enfrentas, es la misión perfecta para practicar esta técnica hasta que la domines, lo cual hará que sea más fácil completar los cuatro objetivos de una tacada.

1 Encontrarás a Micah en la prisión de Strawberry. Asegúrate de ir bien equipado y descansado, ya que tendrás que sobrevivir a un enorme tiroteo durante esta misión.

2

Puedes hablar con Micah desde el exterior a través de la ventana con barrotes. Para liberarlo, coge el gancho que hay en un cabrestante a vapor cercano, engánchalo a la ventana de la celda, regresa hasta donde está el aparato y tira de la palanca. También puedes recurrir a la dinamita, si tienes algún cartucho a mano o robar la llave de la celda de uno de los agentes dentro de la cárcel.

3 En cuanto salga Micah, tendrá lugar un combate encarnizado en las calles de Strawberry. Como siempre, entra y sal de la cobertura con rapidez para eliminar a los enemigos con eficacia y realizando todos los tiros a la cabeza posibles (consulta la caja que hay por aquí). En cuanto limpies una zona de agentes de la ley, sigue a Micah y prepárate para la siguiente oleada.

4 Cuando estés fuera de la prisión, sube al caballo y sigue a Micah. Es muy probable que os persigan más agentes de la ley. Usa la misma técnica de antes para acabar con ellos rápidamente con tiros a la cabeza. Esto te funcionará tan bien a caballo como a pie. Cabalga hasta que dejen de buscarte.

LA TÉCNICA DE TIRADOR

Es una técnica sencilla en sus fundamentos, pero difícil de dominar, que te permite conseguir tiros a la cabeza con casi todos los enemigos si utilizas los controles de apuntado predeterminados de *Red Dead Redemption 2*. Cada vez que fijas el objetivo en un adversario, la retícula de tu arma se coloca sobre el pecho de este. Si mueves un poco R justo en ese momento para alinear la retícula con la cabeza y disparas, podrás eliminar al enemigo al instante.

- Mantén L2/LT para fijar el objetivo en el blanco (retícula sobre el pecho).
- Mueve un poco R (retícula sobre la cabeza).
- Pulsa R2/RT de inmediato para disparar (tiro a la cabeza).
- Suelta L2/LT y podrás repetir la maniobra con otro rival que haya cerca.

Con práctica, este método te permitirá acabar con grandes grupos de enemigos en pocos segundos. Recuerda que también puedes equipar tipos especiales de munición para mejorar en gran medida tu eficacia (ver página 284).

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ AMOR ÚNICO Y VERDADERO – PARTES I-III ★

Objetivos de medalla	★ Convence a los quelonios de forma pacífica de que te dejen llevarte a Jamie. ★ Lleva a Jamie hasta Mary en 2 minutos o menos.
Notas	Cuando lleves a Jamie con Mary, sigue la vía del ferrocarril, en lugar del camino sugerido en el radar, para ahorrar tiempo. Puede ser útil llevar unos cuantos estimulantes para caballo para poder galopar todo el tiempo a máxima velocidad. Elige la respuesta "positiva" en ambos casos durante la conversación con el líder de los quelonios pulsando □/✕.

1 Ve a la tienda de Arthur y lee la carta que hay encima de la mesa.

2 Luego, dirígete a la casa de Mary, en la linde norte de Valentine. Durante el interludio que sigue, eres libre de decidir si quieres ayudar a Mary o no. Si aceptas, seguirás jugando el resto de la misión. Si te niegas, esta historia en concreto se acabará aquí.

3 Si eliges ayudar a Mary, ve al destino siguiente, al este de Cumberland Forest. Ata al caballo y ve caminando hasta el grupo de quelonios que hay arriba del acantilado.

4 Tras la secuencia, sube al caballo y persigue a Jamie. Es una persecución bastante larga, así que intenta pulsar ✕/Ⓐ en sincronía con el galope del caballo para evitar que este pierda resistencia.

5

Cuando recuperes el control de Arthur, tras la secuencia del tren, mantén pulsado levemente R2/RT para llenar el indicador y luego púlsalo con firmeza para desenfundar el arma: esto activa un uso automático de Dead Eye en el que tienes un par de segundos para conseguir realizar un tiro limpio al arma de Jamie. Asegúrate de que la retícula esté debidamente colocada (matar a Jamie hará que la misión fracase), y pulsa R2/RT para disparar.

6 Por último, dirígete a la estación de tren de Valentine. Ten en cuenta que es mejor que sigas el ferrocarril para no dar tantas vueltas, ya que este te llevará directamente al lugar de destino.

★ ACEITE DE SERPIENTE BUENO Y AUTÉNTICO ★

Objetivos de medalla	★ Impide que Benedict Allbright se despeñe. ★ Ata a Allbright en 1 minuto y 15 segundos o menos. ★ Lleva a Allbright al sheriff en 1 minuto y 30 segundos o menos.
Notas	Esta guía explica cómo conseguir estos requisitos. Ten en cuenta que puedes arañar algunos segundos en el camino de vuelta al sheriff si te diriges directamente a su oficina, en vez de seguir el camino principal.

1 Dirígete a la oficina del sheriff de Valentine para activar esta misión. El objetivo es capturar a un hombre por el que dan una recompensa y llevárselo al sheriff. Ve hasta el lugar señalado en el mapa, al norte de Valentine.

2

Cuando llegues hasta la garganta, no cruces el río. En vez de eso, toma el camino que sube por el acantilado para llegar hasta tu objetivo, Benedict Allbright. Después de enfrentarte a él, ayúdalo a subir cuando esté a punto de caer por el acantilado: mueve Ⓛ hacia arriba y pulsa ✕/Ⓐ repetidamente.

3

3 En cuanto empiece la persecución, galopa a toda velocidad junto al río para alcanzar a Allbright. Cruza el río a la primera oportunidad y continúa la persecución por la otra ribera.

4 Pronto llegarás a una zona en la que no hay tanta corriente, lo cual te permitirá echarle el lazo al fugitivo mientras sigue en el agua. Mantén L2/LT y R2/RT mientras estés a caballo para tirar del objetivo, desmonta y acércate; después, pulsa ○/Ⓑ para atarlo. Cuando esté inmovilizado como es debido, suelta L2/LT.

5 Por último, carga a Allbright en tu caballo y llévalo a la oficina del sheriff. Esta misión termina en cuanto lo dejes en la celda.

★ LAS COLUMNAS DE AMÉRICA ★

Objetivos de medalla	★ Saquea todos los objetos de la casa de Carmody Dell. ★ No dejes que te detecten. ★ Lleva el carro al rancho Emerald en 1 minuto y 10 segundos o menos.
Notas	El escenario nocturno (3B) es, con mucho, la opción más fácil si pretendes conseguir los tres objetivos. Mientras camines agachado durante todo el robo, y abras las puertas con delicadeza, pasarás desapercibido. Esto te dejará mucho tiempo para saquear metódicamente todos los objetos que hay en la casa No te olvides de coger la comida y la bebida que encuentres. Puedes irte en la diligencia que hay delante de la propiedad, pues es la manera más rápida y segura de llegar al rancho Emerald dentro del plazo.

1 Habla con Hosea en el exterior del granero del rancho Emerald y ve en caballo con él hacia el noroeste.

2 Cuando llegues a la zona designada, ata el caballo y escóndete detrás de la roca señalada. En este lugar, saca los prismáticos: mantén L1/LB, pulsa R1/RB para que aparezca el dial de objetos, mueve Ⓡ hacia la izquierda y pulsa L1/LB. Mira la casa por los prismáticos hasta que se active una secuencia. Después, tendrás que decidir si robas en la casa durante el día (3A) o de noche (3B).

3A Si optas por ir durante el día, tendrás que colarte en la casa por la puerta de atrás mientras Hosea causa una distracción por delante. Esta treta solo te dará un par de minutos, pero la casa estará del todo vacía mientras te apropias de los objetos de valor. Solo tienes que asegurarte de salir del lugar cuando Hosea empiece a despedirse. Si no quieres arriesgarte, lo único que tienes que hacer es registrar la chimenea para completar el objetivo principal.

3A

No obstante, hay muchos objetos de valor más en los tres cofres de la casa (dos en el piso de abajo y uno en el superior), así como dentro de varios muebles. Pero no olvides cerrar cualquier puerta o cajón que abras. Si no lo haces, alguien se dará cuenta y dará la alarma. Cuando estés listo, ve sigilosamente por detrás de la casa y reúnete con Hosea dentro del granero.

3B

Si decides ir por la noche (seguramente, la opción más fácil), es posible entrar en la casa por la puerta delantera, pero el silencio es esencial, ya que deberás tener mucho cuidado para evitar despertar a los ocupantes o dejar cualquier pista de tu visita ilícita. Mientras siempre camines agachado y te acuerdes de dejar todos los muebles como los encontraste antes de robar, irás sobre seguro. Después de hacerte con la mercancía necesaria, Hosea te estará esperando en una diligencia, ante la puerta delantera.

4 Ahora, tendrás que coger la diligencia y volver al punto de salida, en el rancho Emerald para completar la misión. En el escenario diurno, es conveniente hacer un giro de 180 grados al salir del granero; esto no te expondrá a la mirada de posibles testigos cuando te vayas. En el escenario nocturno, Hosea te espera subido a la diligencia delante de la puerta delantera. Podrás volver directamente al rancho Emerald.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ DERRAMANDO PETRÓLEO – PARTES I-IV ★

Objetivos de medalla (parte II)	★ Lleva el carro al punto de entrega en 1 minuto y 45 segundos o menos.
Notas	Esto es mucho más fácil de conseguir si robas el carro de petróleo de la fábrica de Cornwall Kerosene & Tar (2A), ya que esto te dejará mucho más cerca del punto de entrega.

Objetivos de medalla (parte IV)	★ Mata a todos los guardias del tren antes de que Sean dispare. ★ Saquea el vagón de equipaje. ★ Escapa de la ley en 1 minuto y 30 segundos o menos. ★ Consigue 10 bajas usando Dead Eye. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Aquí, la clave está en usar de manera eficaz la función de "marcado" del Dead Eye: en este modo, marca la cabeza de varios enemigos con R1/RB antes de acabar con todos a la vez con R2/RT. Este método es el mejor para matar a los guardias del tren antes de que Sean llegue a disparar. Durante el tiroteo principal, también te irá muy bien usar Dead Eye en pequeñas ráfagas para conseguir el objetivo en cuestión. Conseguir el resto de objetivos es una simple cuestión de eficiencia.

1 Después de hablar con John en el campamento, tu meta será robar el carro de petróleo que necesitarás para el asalto al tren (ten en cuenta que esta parte se omitirá si es la única misión disponible o si transcurren cuatro horas del juego desde que se active). Hay dos lugares posibles de donde se puede obtener, ambos señalados con un icono a tal efecto ( ): uno más difícil, en la fábrica de Cornwall Kerosene & Tar (2A); y otro más fácil, en el camino de dicho lugar a Valentine (2B).

2A

Este carro de petróleo se encuentra al norte de la vía, en el patio que hay rodeado por una valla de madera, con muchos guardias que patrullan por la zona. Son tantos que es muy poco probable que lo consigas si solo recurres al sigilo. En vez de ello, quédate detrás de la valla y observa el patio desde la esquina noreste. Al poco tiempo, verás que las patrullas de guardias dejan el carro de petróleo desprotegido. Aprovecha la oportunidad para saltar la valla y acercarte hasta el carro con cuidado. Sube al asiento y saca el carro del patio con todo descaro. Los centinelas que hay apostados en la salida cercana dispararán contra ti, pero poco tiempo y demasiado tarde. Dirígete al sur hasta que estés fuera del círculo rojo para completar la fuga.

2B

Este otro carro es mucho más fácil de robar. En un principio se encuentra cerca del otro, pero acabará apareciendo un conductor para llevarlo a Valentine. Esto te permite apoderarte del carro de petróleo en cualquier punto del camino o robarlo una vez se detenga en el lugar de destino. Lo único que debes hacer es matar al conductor, pero ten cuidado con los posibles testigos.

3 Lleva el carro de petróleo hasta el destino.

4 Ve a ver a John al campamento.

5 Pasada una hora de tiempo del juego, podrás volver a reunirte con él en el destino que hay al este del campamento y luego dirigirte al que hay al suroeste.

6 Deja el carro encima de las vías de tren. Después, sube al primer vagón. Acompaña a John y atraca a los pasajeros manteniendo L2/LT y siguiendo los mensajes que aparezcan en pantalla para pegarles, según necesites. Repite esta exhibición de fuerza en el segundo vagón hasta que John te pida que vayas a ver cómo le va a Sean.

7

Dirígete al vagón de equipaje que hay al extremo del tren y no pierdas de vista a Sean. En cuanto lo ataque un enemigo, activa Dead Eye para matar al agresor y acaba de inmediato con el segundo hombre que hay arriba, en el techo. Recuerda que ahora puedes "marcar" enemigos con R1/RB antes de disparar, mientras te encuentres en modo Dead Eye. Dentro aparecerán dos asaltantes más. Acaba con ellos nada más verlos. Cuando tengas vía libre, registra el vagón de equipaje para hacerte con objetos de valor, especialmente el cofre y los taquillones que hay en el lado opuesto.

8

Cuando lleguen las fuerzas de la ley, tras un breve interludio, tendrás que acabar con todos desde tu posición en el tren. Pronto aparecerá una segunda oleada por el otro lado, así que cúbrete. Si te ves abrumado, líbrate al menos de unos cuantos enemigos al instante con Dead Eye. Tras acabar con todos ellos, sube al caballo y galopa hacia el norte hasta que hayas salido de la zona de búsqueda. Si eres lo bastante rápido, dejarás atrás a todos los perseguidores antes de que tengan ocasión de alcanzarte. Si no, acaba con los que tengas más cerca y sigue huyendo en la misma dirección hasta completar la misión.

★ UNA ESCENA PASTORAL AMERICANA ★

Objetivos de medalla	★ Abate con un tiro a la cabeza a cada uno de los guardias montados que protegen el carro. ★ Mata a 10 enemigos usando Dead Eye. ★ Completa la misión en 5 minutos y 50 segundos o menos. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Puedes acabar con todos los guardias montados con tiros rápidos a la cabeza con Dead Eye. Intenta galopar cerca de ellos para facilitar la maniobra.

1 Dirígete a la zona indicada, al este de Strawberry. Encontrarás a Micah en una hoguera que domina la vista del bosque. Síguelo hasta que llegue la diligencia.

2

Para poder asaltar la diligencia, tendrás que eliminar a los guardias que la rodean. Como están relativamente cerca, es una oportunidad perfecta para que acabes con todos mediante una emboscada con Dead Eye: "marca" con cuidado sus cabezas con R1/RB y abre fuego para matarlos a todos de una sola vez. Si se vacía el indicador de Dead Eye, tendrás que consumir el tónico apropiado para reponerlo o disparar a la vieja usanza para completar el objetivo.

3 Cuando hayan caído todos los guardias, sube a la diligencia. Después de la emboscada, acaba metódicamente con los enemigos usando la nueva arma y aprovechando con cuidado la cobertura cuando no estés disparando. Reúnete con Micah en la diligencia y dispara a la cerradura para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

A ★ PESCADOR DE HOMBRES ★

1 Encontrarás a Abigail en su tienda, en el campamento. Habla con ella, y luego con Jack, antes de montar en tu caballo y dirigirte a la zona señalada.

2 Cuando estés en la orilla, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para equiparte con la caña de pescar y ponerle queso mediante el dial de cebos. A continuación, lanza el sedal. Esto funciona de la misma manera que apuntar y disparar un arma. Después, tendrás que esperar a que un pez pique y pulsar R2/RT para atraparlo. En cuanto este intente escapar, mueve L en la dirección contraria a la que huya y gira R en sentido horario para recoger sedal en cuanto lo notes cansado. Ve alternando estas acciones hasta capturarlo. Antes de ir a por un segundo pez, coloca rápidamente más queso (o hazlo mediante el dial de cebos, si lo prefieres). Después de la secuencia, vuelve al campamento para completar la misión.

Objetivos de medalla	★ Tras llegar al río, pesca un pez en 1 minuto y 30 segundos o menos. ★ Completa la misión en 7 minutos y 20 segundos o menos.
Notas	Encontrarás que ambos objetivos son fáciles de conseguir, incluso la primera vez que lo intentes.

F ★ LAS OVEJAS Y LAS CABRAS ★

Objetivos de medalla	★ En Valentine, haz que vuelvan todas las ovejas vivas a su redil. ★ Consigue 35 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Si te cuesta conseguir la precisión necesaria, usa Dead Eye con prodigalidad para conseguir tiros a la cabeza limpios. Consume tónicos para rellenar el indicador cuando sea necesario.

1 John te aguarda en Valentine, en la lonja de subastas. Síguelo mientras llevas el caballo al poste para atarlo.

2 Entra en la armería y habla con el armero para examinar su catálogo. Lee con detenimiento el apartado de fusiles y pasa las páginas hasta llegar al fusil Rolling Block, que es el que tienes que comprar.

3 Vuelve a reunirte con John afuera y síguelo a caballo.

4 En lo alto de la colina, ve hasta donde está John. Desde este punto estratégico, dispara cerca de los rancheros con la nueva arma para asustarlos, pero ten cuidado de no herirlos. Puede resultar difícil identificar a los objetivos desde tan lejos, así que busca primero el rebaño de ovejas grande.

5

Cuando los rancheros hayan desaparecido, vuelve a subir al caballo y baja la colina. Acércate a las rezagadas para que vuelvan al rebaño y luego empieza a guiar a todo el grupo, moviéndote tras ellas para que vayan en la dirección que desees. Durante el viaje, asegúrate de reunir a todas las rezagadas con rapidez. Además, debes tener cuidado de no arrollar a las ovejas. Grita cerca de ellas, o dispara incluso, para que vayan más rápido. Debes llevarlas a la lonja de subastas de Valentine.

6

Reúnete con Dutch en la taberna. Después de la secuencia, tendrás la oportunidad de demostrar tu habilidad disparando. Mantén R2/RT muy levemente para llenar el indicador por completo y luego con firmeza para activar el modo Dead Eye. "Marca" primero la cabeza de los dos hombres que retienen a tus amigos como rehenes, y luego la de los demás si tienes tiempo; cuantos más mates, más fácil será el tiroteo subsiguiente.

7

Ábrete camino por las calles de Valentine haciendo uso de la cobertura y realizando todos los tiros a la cabeza que puedas. Después de que hieran a Strauss, tu cometido será protegerlo. Cúbrete con la carreta y muévete de un sitio a otro, en función de dónde se hallen los enemigos cercanos. Aunque hay oponentes a simple vista, algunos se hallan tras las ventanas y colocados en puntos estratégicos, como balcones y en la parte de arriba del establo, cerca del final. Este combate puede resultar agotador. Si tienes dificultades, considera consumir tónicos que te repongan Dead Eye y te proporcionen el estado "fortalecido", como el aceite de serpiente. Esto te permitirá activar Dead Eye muchas veces consecutivas y durante grandes lapsos de tiempo.

8

Cuando llegues al extremo de la calle, elimina a todo el que represente un peligro obvio, recoge a Strauss y súbelo al caballo de John. Para salir de esta, aún deberás pasar por un tiroteo más. Empieza por acabar con los oponentes que tengas delante, pero no olvides que el verdadero objetivo es huir. En cuanto veas una brecha, sube al caballo y ve hacia el sur al galope. Seguir las vías es lo más inteligente. La misión termina cuando consigues escapar de la ley.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

D ★ UNA AMABILIDAD INUSITADA ★

Objetivos de medalla	★ Lleva al cautivo con su familia en 1 minuto y 40 segundos o menos. ★ Consigue 5 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin usar objetos de salud.
Notas	Estos objetivos son bastante sencillos. Activa Dead Eye desde el principio de la emboscada para realizar tres tiros a la cabeza al instante; luego solo necesitarás dos más para completar el objetivo en cuestión.

1 Habla con Dutch en su tienda, sube al caballo y ve con Charles al arroyo Dewberry, al sureste.

2 Registra la zona señalada y, después, el campamento cercano; mira dentro de las tiendas y detrás de las cajas de madera.

3

Después del interludio, monta en el caballo y ve hacia el sur. Cuando llegues al campamento que hay junto al lago, libera al colono cautivo que se encuentra en el suelo. En cuanto empiece la emboscada, elimina a los enemigos con unos cuantos tiros a la cabeza.

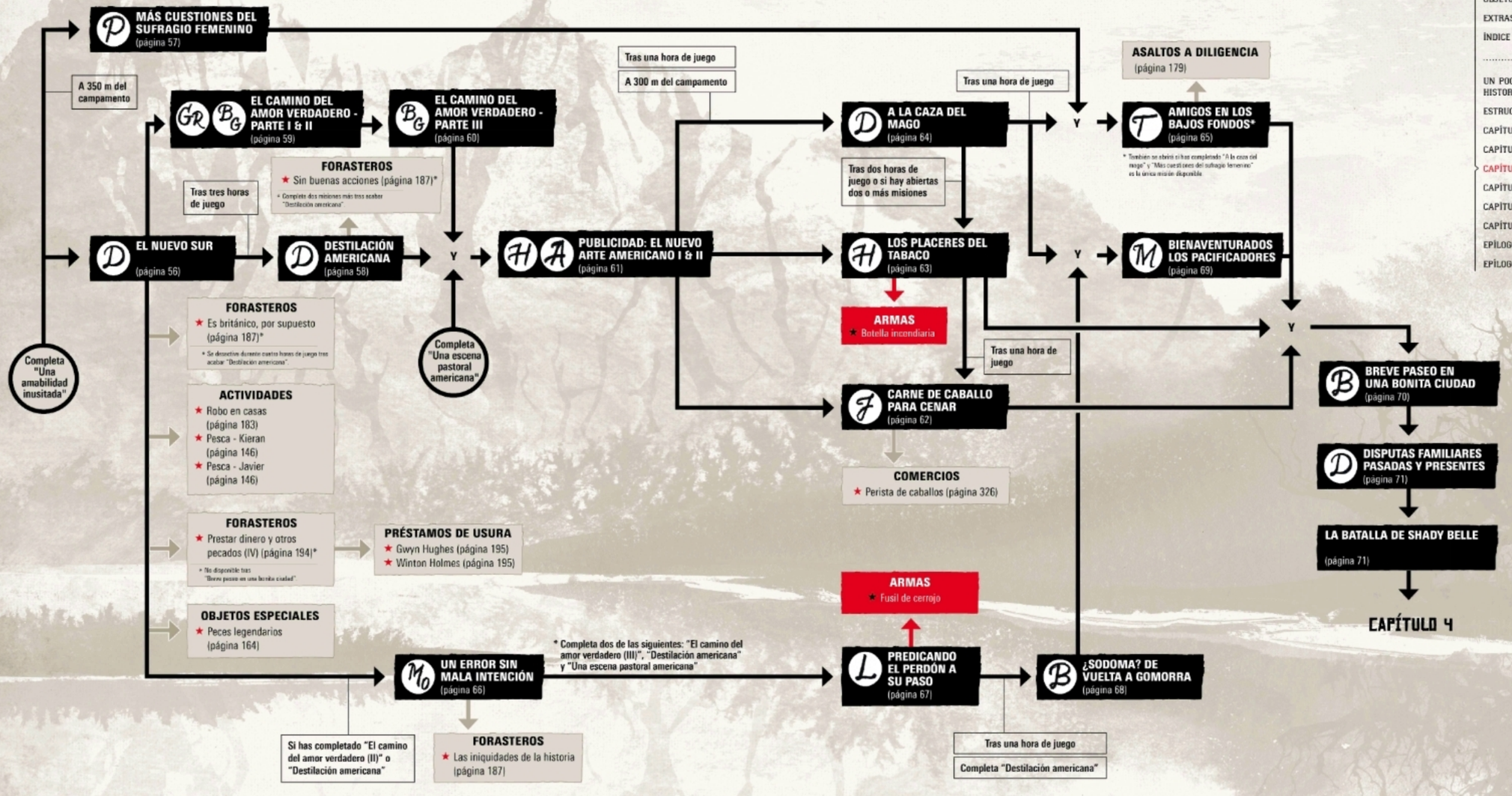
4 Cuando se calmen las cosas, desata al colono y llévaselo a caballo a su familia, en el arroyo Dewberry.

CAPÍTULO 3: CLEMENS POINT

UN POCO DE HISTORIA...

La banda ha tenido que huir de Valentine después de un altercado con Leviticus Cornwall, el magnate de los ferrocarriles, que se ha hartado de que las bandas de forajidos asalten sus trenes. Por miedo a que las rutas que van hacia el oeste estén vigiladas por los Pinkerton, Dutch y el resto de la banda se dirigen al sureste y se establecen en Clemens Point, cerca de la ciudad de Rhodes.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2



★ EL NUEVO SUR ★

Objetivos de medalla	★ Captura y devuelve a Anders Anderson a la prisión en 5 minutos y 30 segundos o menos. ★ Noquea a Anders Anderson sin sufrir daño. ★ Pesca un pez con Dutch y Hosea.
Notas	Aquí, el verdadero desafío es evitar que te golpee Anders Anderson. Céntrate en bloquear sus ataques y pégale uno o dos puñetazos rápidos cuando veas una oportunidad. Haz esto hasta derrotarle.

1 Acércate a Dutch, que está en la orilla. Síguelos a él y a Hosea hasta que te encuentres con Trelawny.

2 Tras la secuencia, galopa a toda velocidad hacia el tren. Necesitas a los Anderson vivos, así que mantén las armas enfundadas en todo momento. La velocidad también es esencial, puesto que debes detener a los fugitivos antes de que el tren abandone la jurisdicción del sheriff. Por lo tanto, solo dispones de unos pocos minutos. En cuanto alcances el tren, sitúate junto al vagón que transporta cajas de madera y pulsa □/Ⓧ para saltar al interior. Pulsa ○/Ⓑ repetidamente para liberarte y deshacerte del enemigo que te tiene agarrado.

3 Persigue a los fugitivos hasta que uno de ellos te desafíe a pelear a puñetazos en un tejado. Como siempre, alterna entre bloqueos y contraataques para acabar rápido con él. Después, podrás seguir adelante y ocuparte del segundo objetivo, en el último vagón del tren, de la misma forma. Cuando caiga, recógelo y cárgalo en tu caballo antes de seguir a Archibald hasta Rhodes.

4 Deja a Anders Anderson delante de la oficina del sheriff. Tras un corto paseo, Hosea te preguntará si todavía te apetece ir a pescar. Si aceptas, la misión continuará. De lo contrario, terminará aquí.

5 Si aceptas la invitación de Hosea, monta en tu caballo y sigue a tus amigos hasta que llegues a una barca. Diríjela con Ⓛ y pulsa Ⓧ/Ⓐ cuando los remos entren en el agua para avanzar más deprisa.

6 Una vez en la zona de pesca, equípate con la caña, abre el menú de dial y selecciona el señuelo de lago. Lanza el anzuelo como si usaras un arma y mantén L2/LT para sujetar el carrete. Gira lentamente Ⓡ en la dirección de las agujas del reloj para atraer a los peces. Si notas que pican, pulsa R2/RT para atrapar al pez. Mueve Ⓛ en la dirección contraria a la que nade el pez para contrarrestar sus movimientos. Cuando se canse, gira Ⓡ en la dirección de las agujas del reloj para recoger el sedal. El truco está en dejar de recoger sedal en cuanto el pez vuelva a oponer resistencia.

7 Cuando quieras regresar, pulsa rápido L1/LB para guardar la caña de pescar. Rema de vuelta al campamento para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ MÁS CUESTIONES DEL SUFRAGIO FEMENINO ★

Objetivos de medalla	★ Ahuyenta a los Saqueadores de Lemoyne en menos de 1 minuto. ★ Consigue 5 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 85 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Aquí, los cuatro objetivos dependen de tu ejecución durante el tiroteo. Si activas Dead Eye pronto y hay varios enemigos en pantalla, podrás eliminarlos de una vez con tiros a la cabeza. Si quieres, esprinta hacia los objetivos restantes para acelerar el proceso.

1 Visita a Pearson en el campamento para iniciar esta misión.

2 Tu primera tarea es ir hasta la tienda de Rhodes.

3 En cuanto te separes de Sadie, dirígete a la oficina de correos. Habla con el empleado del mostrador marcado para enviar la carta. Después, regresa al carro y monta en él.

4

No te distraigas por el camino. Cuando Sadie inicie las hostilidades, elimina a los enemigos a caballo con tiros a la cabeza rápidos.

5

En cuanto Sadie se detenga, ponte a cubierto y elimina a los Saqueadores de Lemoyne de uno en uno. Se encuentran dispersos por toda la zona, así que busca puntos rojos en el radar para localizarlos. Quédate cerca de Sadie y haz lo necesario para que no muera. Cuando todo esté despejado, conduce de vuelta al campamento con Sadie para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ DESTILACIÓN AMERICANA ★

Objetivos de medalla	★ Gana la carrera de vuelta al campamento. ★ Consigue 10 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin recibir daño. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos.
Notas	Para ganar la carrera final, pulsa ⊗/Ⓐ al mismo ritmo al que galopa tu caballo para ahorrar resistencia.

1 Esta misión empieza en la oficina del sheriff de Rhodes. Móntate en el carro que hay justo delante.

2 Cuando llegues al escenario de un crimen, desmonta y sigue a Archibald, antes de volver a montarte en el carro. Ahora puedes dirigirte al pantano.

3 Una vez en tu destino, vuelve a seguir a Archibald. El objetivo es noquear a los productores de licor ilegal sin ser detectado. Esto significa que no podrás usar ningún arma y que deberás recurrir al sigilo. El siguiente paso dependerá de si decides seguir el camino de la izquierda (4A) o el de la derecha (4B).

4A

Si eliges el camino de la izquierda, usa los grandes árboles para ocultarte mientras te diriges al primer productor de licor. Camina agachado hasta llegar junto a él y elimínalo mientras está ocupado con la carreta. Cruza el puente y procede de la misma forma para neutralizar al segundo hombre, atacándolo por la espalda. Átalo, cógelo y cárgalo en el carro.

4B

Si eliges el camino de la derecha, camina agachado entre los arbustos, en dirección a los dos guardias que están conversando. Cuando se separen, acércate sigilosamente al que está junto al árbol y atúrdelo por la espalda. Si quieres ocuparte del segundo guardia, corre agachado tras los dos árboles cubiertos de vides para pillarlo por sorpresa mientras avanza hacia el campamento. Átalo y llévalo al carro mientras Bill se ocupa del segundo productor de licor.

5 A continuación, selecciona la dinamita en el dial de armas y coloca un cartucho en la zona marcada con R2/RT. Prende la mecha con △/Ⓨ y aléjate unos pasos para volar por los aires la destilería.

6 Corre hasta la posición de Bill y desenfunda tu arma favorita para ayudarlo a deshacerse de los Saqueadores de Lemoyne. Se trata de un tiroteo tremendo, así que no te precipites. Escóndete detrás una cobertura y elimina a los enemigos de forma metódica y de uno en uno, preferiblemente con tiros a la cabeza limpios. Cuando te adentres en el campamento, ten cuidado con los enemigos que se esconden en el interior de las cabañas. Si te topas con uno de cerca, atácalo cuerpo a cuerpo o dispara sin apuntar para ahorrar tiempo. Una vez neutralizados todos los enemigos, regresa con Dutch.

7

La tarea final, si la aceptas, consiste en echar una carrera a Dutch de vuelta al campamento. La ruta dinámica representada en el radar facilita el desplazamiento. Para ganar a tu amigo, haz todo lo posible por pulsar ⊗/Ⓐ al mismo ritmo que el galope de tu caballo, para reducir al mínimo el consumo de resistencia. También debes tomar todos los atajos posibles, sobre todo cuando veas giros bruscos que puedas evitar. Asegúrate de no golpear ningún árbol en el tramo final, justo antes de llegar al campamento. Si has conseguido suficiente ventaja, modera la velocidad para ir sobre seguro.

★ EL CAMINO DEL AMOR VERDADERO – PARTES I Y II ★

Objetivos de medalla	★ Llega hasta Penelope sin que te detecten. ★ Acaba en 3 minutos o menos.
Notas	Si sigues nuestra guía paso a paso, podrás completar este conjunto de objetivos a la primera.

1 Dirígete a Caliga Hall, al este de Rhodes, y habla con uno de los guardias apostados en la entrada de la propiedad.

2 Habla con Beau Gray, que está de pie, delante del depósito de leña.

3 Ahora, dirígete al suroeste de Rhodes hasta llegar a los límites de la mansión Braithwaite.

4

En cuanto llegues a la zona señalada, advertirás una serie de guardias marcados como puntos rojos en el mapa y el radar. Para evitarlos, avanza por el lado sur de la propiedad para mantenerte bien alejado de ellos. Nada por la cueva para alcanzar el cenador en el que espera Penélope.

5

Para salir de la zona sin ser detectado puedes desandar tus pasos por la pequeña cueva y avanzar hacia el sur, o robar la barca que hay delante de las escaleras del cenador y remar hacia el oeste hasta dejar bien atrás la zona roja.

★ EL CAMINO DEL AMOR VERDADERO — PARTE III ★

Objetivos de medalla	★ Acaba en 4 minutos y 15 segundos o menos.
Notas	La forma más rápida de completar la misión es ignorar a los primos e irte inmediatamente con Beau.

1 Reúnete con Beau Gray en el interior del establo de Caliga Hall. Tras la secuencia, monta y síguelo a Rhodes.

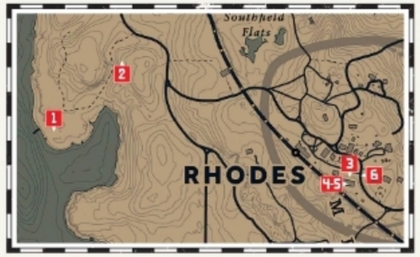
2 Conduce el carro por la calle principal hasta el banco.

3

Cuando acabe la secuencia, dirígete al callejón para enfrentarte a los primos de Beau. Puedes resolver la situación de dos formas: calmar los ánimos para evitar cualquier tipo de violencia o plantar cara para luchar contra los primos. Si optas por la segunda opción, prioriza la defensa y bloquea los puñetazos mientras buscas oportunidades para contraatacar.

4 En cuanto te hayas ocupado de los primos, monta en tu caballo y sigue a Beau.

★ PUBLICIDAD: EL NUEVO ARTE AMERICANO — PARTES I Y II ★



Objetivos de medalla	★ Mata a 5 Saqueadores de Lemoyne en la taberna con tiros a la cabeza. ★ Termina con un 90 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Este conjunto de objetivos requiere un gran nivel de precisión. Apunta con cuidado antes de disparar y haz uso a placer de Dead Eye.

1 Habla con Abigail en el campamento para que se active un nuevo marcador en el noreste.

2 Encontrarás a Hosea y a John en la zona resaltada, en la parte trasera de un carro. Tu primer objetivo es llevarlo hacia la puerta principal de la mansión Braithwaite, al sur.

3 Desde la mansión, regresa a Rhodes y aparca el carro delante de la taberna. Una vez en tu destino, coge licor de la parte de atrás del carro y llévalo detrás de la barra. En la siguiente escena, sigue las instrucciones en pantalla hasta que aparezcan los Saqueadores de Lemoyne.

4

Gracias a tu posición inicial, detrás de la barra, tendrás la ocasión perfecta para ejecutar tres o cuatro tiros a la cabeza con un solo Dead Eye. Si tienes la barra vacía, deberás eliminarlos en rápida sucesión.

5

Cuando Hosea pida ayuda, elimina a todos los enemigos que queden en la planta baja, salta sobre la barra y corre escaleras arriba. Asesta un rápido tiro a la cabeza al tipo que amenaza a Hosea; aquí te resultará útil una breve ráfaga de Dead Eye. Elimina a los dos hombres del balcón antes de saltar al carro de debajo.

6

Durante la secuencia de huida, mantente concentrado en la zona de detrás del carro y elimina a tus oponentes lo más rápido posible. Aquí no hay ninguna cobertura disponible, de modo que tendrás que ser eficiente. Si tienes dificultades, utiliza el Dead Eye y el tónico de aceite de serpiente para rellenarlo.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ CARNE DE CABALLO PARA CENAR ★

Objetivos de medalla	★ Mata al mozo de cuadra que te enseña los caballos. ★ Atrapa al semental en 10 segundos o menos. ★ Consigue 5 tiros a la cabeza.
Notas	Prepárate con antelación y atrapa al semental con el lazo, cuando vaya a escapar, así el límite de tiempo no será ningún problema.

1 Dirígete a la zona marcada de la entrada de Caliga Hall y reúnete con John y Javier en el establo de Gray. Monta con ellos hasta el establo de los Braithwaite.

2 Una vez en el interior, sitúate detrás del mozo de cuadra y mátalo sigilosamente con ○/Ⓑ. Equípate con el pañuelo y calma al caballo blanco (mantén L2/LT y pulsa □/Ⓧ) hasta que puedas guiarlo al exterior con △/Ⓨ.

3 En la secuencia de huida, tu prioridad será escoltar a Javier, manteniéndote relativamente cerca de él y eliminando con rapidez a tantos enemigos como puedas. El dominio de la técnica de

"tirador" (ver página 47) puede marcar la diferencia: centra la vista en un objetivo, mueve muy brevemente Ⓡ para alinear la retícula y realiza un tiro a la cabeza para causar una baja instantánea.

Cuando uno de los sementales eche a correr, galopa tras él y échale el lazo para detenerlo. Ten cuidado y no sueltes L2/LT hasta que lo hayas capturado. Regresa con Javier y mantente a su lado hasta alcanzar a los cuatreros.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ LOS PLACERES DEL TABACO ★

Objetivos de medalla	★ Mata sigilosamente al Gray cuando Sean lo distraiga en la tienda de carros. ★ Rocía los campos en menos de 2 minutos y 20 segundos. ★ Mata a 5 de los Gray durante la huida. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Tu prioridad es ser eficiente al rociar los campos. No dejes de moverte de una zona resaltada a la siguiente hasta que hayas terminado con todas. En la huida, no hace falta apresurarse. Mientras no te separes mucho de Sean, puedes tomarte tu tiempo para acabar con los cinco Gray por el camino.

1 Esta misión empieza cuando entras en la mansión Braithwaite. Tras el interludio, monta en el carro y dirígete a Caliga Hall con Sean. Pulsa □/Ⓧ cuando se te indique para esconderte en el carro.

2 Una vez dentro del granero, abandona tu escondite y camina agachado hacia Hamish. Elimínalo silenciosamente por la espalda.

3 Tras la secuencia, camina agachado hacia los barriles de madera de delante y mantente detrás de una cobertura hasta que todo esté despejado.

4 Ahora, tu objetivo es rociar con licor todos los campos de tabaco marcados. Mientras te mantengas agachado, serás prácticamente invisible para los guardias y no habrá mucho peligro. Para completar el objetivo, mantén R2/RT mientras caminas por las zonas marcadas en amarillo en tu radar, hasta que las marcas desaparezcan. Lo más difícil es

cruzar los caminos vigilados. Busca los puntos rojos en tu radar y sigue sus movimientos. Solo debes echar a correr si los centinelas se encuentran a bastante distancia o te están dando la espalda. Si juegas con la configuración del mando predeterminada, ten en cuenta que al pulsar ✥ se alejará un poco la vista del radar. Así podrás ver mejor dónde están los guardias cercanos. Puedes hacer que este ajuste sea permanente si mantienes ✥ y pulsas además □/Ⓧ.

Una vez rociados los campos, reúnete con Sean en el granero. Equípate con las botellas incendiarias y lanza una al edificio para prenderle fuego. Utiliza el mismo método para hacer que los campos resaltados ardan.

6 Ahora tendrás que ocuparte de un gran número de guardias. Salta de una cobertura a otra mientras los eliminas, intentando mantenerte cerca de Sean. Si hay varios guardias en tu campo visual, plantéate activar Dead Eye.

7 Cuando llegues al carro, centra la vista en los caballos con L2/LT y libéralos con △/Ⓨ. Monta y escapa rápidamente con Sean para completar la misión.

★ A LA CAZA DEL MAGO ★

Objetivos de medalla	★ Inspecciona todas las pistas en la caravana de Trelawny. ★ Mientras lo sigas, quédate a 9 metros o menos del rastro de Trelawny. ★ Mata a 2 cazarrecompensas en los maizales en 1 minuto o menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	El desafío principal es matar a los dos primeros enemigos de los maizales (I y II) en menos de un minuto. Esprinta hasta ambas posiciones (ver captura de pantalla del paso 5) y atraparlos manualmente. Te sugerimos que los plaques con ◎/Ⓑ y que acabes con ellos en el suelo.

1 Dutch te espera en su tienda. Habla con él y luego con Charles, antes de dirigirte a la posición marcada de Trelawny.

2 Cuando registres su caravana encontrarás tres pistas: la comida de la mesa, la cama sin hacer y la toalla manchada de sangre de la bañera. Si activas Eagle Eye, quedarán resaltadas.

3

Dirígete al exterior, monta en tu caballo y sigue las huellas. De nuevo, quedarán resaltadas si activas Eagle Eye.

4 Las huellas te llevarán hasta un pequeño campamento situado en el extremo del bosque. Prepárate para bloquear en cuanto empiece la pelea a puñetazos y contraataca de inmediato. En cuanto hayan caído ambos hombres, interroga al que está reteniendo Charles hasta que revele el paradero de Trelawny. Matarlo o liberarlo afectará a tu honor de la manera correspondiente.

5

Sigue a Charles hasta que llegues a la cabaña. Tres cazadores de recompensas correrán a esconderse a los maizales cercanos. Desde tu posición inicial junto a la cabaña, encontrarás uno a la izquierda (I) y otro a la derecha (II). El tercero (III), que solo se puede capturar al final, está escondido en un maizal más lejano, a tu derecha (ver imagen). Tu objetivo es localizarlos y matarlos. Los cultivos reducen en gran medida la visibilidad, pero puedes usar la vista y el oído para detectar perturbaciones, como pájaros que escapan volando al advertir la presencia de los hombres. En cuanto adviertas algo así, esprinta hasta esa posición y da vueltas corriendo hasta que encuentres a uno de los fugitivos. Elimínalo como consideres apropiado. Si tienes dificultades, recuerda que Charles suele señalarte la dirección correcta. Sigue su consejo y examina la zona en cuestión.

6

Tras la secuencia, se producirá un tiroteo. Corre hacia el granero para ocuparte de los dos tipos que te disparan. El primero está de pie en la entrada del granero y el segundo dispara desde el hueco que hay justo encima. Acaba con ellos de inmediato, a poder ser con Dead Eye. Si tardas demasiado, el enemigo del piso superior accederá al interior del granero y tendrás que hacerlo salir. En cuanto termine el combate, regresa con Trelawny a la cabaña. Ten en cuenta que el tirador dejará caer el fusil Rolling Block exótico, un arma única que necesitarás para completar el Compendio.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ AMIGOS EN LOS BAJOS FONDOS ★

Objetivos de medalla	★ Completa la misión sin que te detecten. ★ Completa la misión en 8 minutos y 10 segundos o menos.
Notas	Sigue nuestro recorrido paso a paso para completar estos objetivos.

1 Habla con Trelawny, que está apoyado en un árbol en los límites del campamento. Monta y ve con él a la oficina de correos de Rhodes.

2 Ata el caballo y sigue a Trelawny al interior. Tras pagar a Alden, vuelve a montar en tu caballo y ve con Trelawny al rancho Hill Haven.

3

En cuanto llegue la diligencia, síguela a distancia y espera a que se detenga. Desmonta de un salto y camina agachado hacia los arbustos que crecen junto a la señal de la carretera (¡pero no más lejos!) mientras la señora Damsen sale de la diligencia. Cuando empiece a cantar, acércate sigilosamente a la parte trasera de la diligencia, rompe la cerradura de la caja y hazte con su contenido. Acto seguido, tendrás que desandar tus pasos, caminando agachado en todo momento, hasta quedar detrás de los mismos arbustos, junto a la señal. Espera a que la diligencia se marche y luego reúnete con Trelawny para completar la misión.

★ UN ERROR SIN MALA INTENCIÓN ★

Objetivos de medalla	★ Salva a Uncle cuando le hayan superado. ★ Consigue 20 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Completar estos objetivos es una simple cuestión de ejecución. Es esencial dominar la técnica de "tirador" (más detalles en la página 47).

1 Habla con Molly en el campamento y, luego, monta en tu caballo y sigue a Uncle hasta el cruce. Pulsa L1/LB cuando se te indique para ponerte el pañuelo.

2 Cuando llegue el carro, acércate y registra la caja de la parte de atrás.

3

En cuanto empiece la secuencia de la huida, galopa a toda velocidad con tus cómplices. Pronto os alcanzará un gran grupo de perseguidores. Ten en cuenta que si tienes el indicador de Dead Eye lleno, podrás asestar cinco o seis tiros a la cabeza a la vez, pues los objetivos suelen estar muy cerca los unos de los otros. No es fácil disparar hacia atrás y mantener el rumbo, pero te costará menos si esperas a que haya una buena extensión de terreno despejado delante de ti y giras la cámara manualmente para mirar hacia atrás. Siempre que puedas, olvídate brevemente de las riendas y céntrate en apuntar; así te costará menos eliminar a los enemigos. Repite esto varias veces para reducir el número de perseguidores.

4

Tras la secuencia, habrá un tiroteo importante en el viejo granero. Estarás rodeado de enemigos y llegarán refuerzos continuamente. No puedes permanecer expuesto, así que elige un objetivo, abandona de un salto tu escondite para disparar y vuelve a ponerte a cubierto. Tras eliminar a la mayoría de objetivos de un lateral del granero, escucha a tus compañeros o echa un vistazo a los indicadores de amenaza rojos, situados al borde del radar, para saber adónde debes dirigirte.

5

Cuando el grupo abandone el granero, sigue a Uncle al bosque. Poneos a cubierto detrás de una gran roca y esperad a que dos guardias pasen caminando junto a vuestra posición. Elimínalos sigilosamente por la espalda. Uncle necesitará tu ayuda para neutralizar a su oponente.

6 Ahora tienes que ayudar a Charles y a Bill. Ponte a cubierto tras los árboles y elimina a los asaltantes a medida que abandonen su escondite. La misión terminará cuando caiga el último enemigo.

★ PREDICANDO EL PERDÓN A SU PASO ★

Objetivos de medalla	★ Mata a 10 Saqueadores de Lemoyne con un fusil de precisión con mira. ★ Termina en 11 minutos y 30 segundos o menos. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Desde tu posición a cubierto inicial en Shady Belle, puedes disparar a la cabeza con un fusil de precisión a prácticamente todos los enemigos, lo que hace que los cuatro objetivos sean asequibles.

1 Habla con Lenny en el extremo sur del campamento y luego, síguelo.

2 Al llegar a la iglesia abandonada, sigue el carro a una distancia segura. Cuando llegues a la mansión de Shady Belle, desmonta del caballo en la zona resaltada y no olvides equiparte con el fusil Rolling Block.

3

Ponte a cubierto tras la pared marcada, justo enfrente de Lenny, y usa la mira de precisión para investigar la zona, en particular, las cajas rojas llenas de dinamita. Ahora debes decidir tu estrategia: puedes iniciar las hostilidades disparando a la dinamita o hacer que Lenny cree una distracción para pillar al enemigo desprevenido. Tu elección tendrá un impacto limitado en la misión. Sin embargo, te resultará más útil la opción de Lenny porque, cuando empiece la refriega, estará justo en medio y resultará más efectivo. El objetivo es eliminar a los enemigos de uno en uno con el fusil de precisión. Puedes permanecer en tu posición inicial, detrás de la pared, que ofrece la cobertura necesaria y un buen campo visual. Da prioridad a los objetivos estacionarios, puesto que son más fáciles de eliminar que los móviles.

4

Durante el combate tendrán lugar dos eventos remarcables. En primer lugar, Lenny luchará contra un oponente, pero conseguirá derrotarlo si no intervienes. En segundo lugar, uno de tus enemigos operará una ametralladora Gatling en el balcón que se halla sobre la puerta principal de la mansión. Debes eliminarlo de inmediato con tu fusil de precisión. Para ello, apunta justo sobre el cañón.

5

En cuanto hayan caído todos los enemigos, salta a la parte trasera del carro que verás en medio de la zona resaltada. Ahora tienes que llevarlo de vuelta al campamento.

6

Tras abandonar Shady Belle, encontrarás otros tres Saqueadores de Lemoyne. Ya decidas enfrentarte a ellos o intentar calmar los ánimos, se producirá un tiroteo. Por lo tanto, lo mejor que puedes hacer es atacar con un arma rápida o, para simplificar más las cosas, activar Dead Eye para eliminar al trío de una sola ráfaga. Vuelve con el carro al campamento para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

Ⓑ ★ ¿SODOMA? DE VUELTA A GOMORRA ★

Objetivos de medalla	★ Saquea todas las cajas fuertes. ★ Realiza 5 tiros a la cabeza a los agentes a caballo durante la huida. ★ Llega al rancho Downes en 1 minuto y 55 segundos o menos. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	La condición más difícil es la segunda. Si tienes dificultades para conseguir tiros limpios, puedes beberte un tónico como el aceite de serpiente para disfrutar de Dead Eye fortificado. El efecto de cámara lenta hace que resulte más sencillo acertar con los tiros a la cabeza a blancos móviles.

1 Bill está en un carro al borde del campamento. Habla con él y luego síguelo hasta Valentine.

2 Cuando te acerques al banco te preguntarán cómo podría distraer Karen a los guardias. Ambas opciones producen el mismo resultado, así que elige la que prefieras. Una vez en el interior, abre la puerta del cajero y obligalo a abrir la caja fuerte. Ahora deberás tomar otra decisión, esta mucho más importante. Si fuerzas las cajas fuertes (3A) tardarás más tiempo, pero no se derramará sangre fuera del banco si se consigue en seis minutos o menos; en cambio, si las revientas (3B), tardarás poco, pero se producirá un enorme tiroteo fuera del banco.

3A

Mantén △/Y para interactuar con las cajas fuertes. Cada una tiene tres números que debes descubrir. Para ello, debes girar lentamente L en sentido antihorario, luego en sentido horario y, de nuevo, en antihorario. Mientras giras el dial advertirás que la vibración del mando se intensifica al acercarse a la posición correcta. Cuando lo notes, gira más lentamente, de incremento en incremento, hasta que oigas un clic. Si te pasas del número correcto, sigue girando el dial en la misma dirección hasta que vuelvas a acercarte. Abre las cinco cajas fuertes de la misma forma y recoge el dinero que contienen. En cuanto termines, reúnete con los demás. Si tienes dificultades para abrir las cajas fuertes, las combinaciones correctas son, de izquierda a derecha:

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

3B

En este escenario alternativo, acércate a cada caja fuerte y mantén R2/RT para colocar dinamita. Asegúrate de que las cinco cajas fuertes estén preparadas antes de prender una de las mechas; para ello, mantén △/Y. Ve a la otra sala para evitar las explosiones y, después, regresa para hacerte con el dinero. La parte fácil ya ha terminado, así que prepárate para el combate que te espera en el exterior. Aprovecha al máximo la secuencia de Dead Eye inicial para eliminar a tres agentes con tiros a la cabeza; después, ponte a cubierto tras la carreta de la derecha. A medida que avanzas por la calle principal, elimina a tus enemigos de uno en uno, incluido el objetivo del balcón. Cuando llegues al final de la calle se unirán más enemigos a la refriega. Si no quieres enfrentarte a ellos, esprinta hacia el caballo.

4

Durante la huida, te darán caza varias oleadas de agentes de la ley. Cabalga con tus aliados y, siempre que tengas una recta delante, gira la cámara hacia atrás e intenta eliminar a los objetivos más cercanos sin interrumpir el galope.

5 En cuanto el grupo se divida, dirígete al rancho Downes para completar la misión.

Ⓜ ★ BIENAVENTURADOS LOS PACIFICADORES ★

Objetivos de medalla	★ Libérate y cúrate a ti mismo en 1 minuto o menos. ★ Recupera tus armas del campamento de los O'Driscoll. ★ Mata a los miembros de la banda de los O'Driscoll que te pegaron y dispararon. ★ Escapa del campamento de los O'Driscoll sin que te detecten.
Notas	Los O'Driscoll que te pegaron y te dispararon son los que están vigilando la cabaña de la que escapas. Para matarlos sin ser detectado, puedes usar los cuchillos arrojadizos que encontrarás en el sótano. Cuando abandones la sala en la que estás retenido, gira de inmediato a la izquierda al final de las escaleras y mata al hombre mientras examina la pared. Después, retrocede hasta las escaleras y ocúpate del O'Driscoll que está cerca de tus armas.

1 Inicia la conversación con Micah en la tienda de Dutch. Después, síguelos a caballo hasta el punto de observación.

2 Desde tu punto estratégico, observa a Dutch y Micah con los prismáticos o el fusil Rolling Block.

3

Tras la secuencia, mueve L de un lado a otro. La idea es que te balancees con los grilletes para alcanzar la lima de la mesa cercana. En cuanto la tengas a tu alcance, cógela con ⊗/A. Sigue las instrucciones en pantalla para cauterizar la herida de Arthur antes de ejecutar sigilosamente al O'Driscoll que entre.

4 Una vez en el exterior podrás matar a todos los guardias cercanos con los cuchillos arrojadizos (así completarás un objetivo de medalla opcional) aunque, para escapar a salvo, solo hace falta que elimines al tipo que examina la caja que hay junto al granero. En cuanto termines, recupera las armas que hay junto a la puerta del cobertizo (se muestran en el radar con un icono de pistola), antes de ir hacia tu caballo, que descansa junto a la hoguera. Monta y sigue el camino que se dirige hacia el este.

4

5

La tarea final es regresar al campamento. Se trata de una tarea complicada porque hay varios O'Driscoll vigilando la zona. Para evitarlos, examina con frecuencia el mapa y el radar. Todas las patrullas están representadas con puntos rojos, por lo que resulta relativamente fácil moverse entre ellas sin que salten las alarmas.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

Ⓑ ★ BREVE PASEO EN UNA BONITA CIUDAD ★

Objetivos de medalla	★ Mata a tres agentes con Dead Eye, mientras salvas a Bill. ★ Consigue 20 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión usando solo armas cortas. ★ Termina en 4 minutos y 30 segundos o menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Todos estos objetivos se centran en la ejecución. Asegúrate de llevar dos armas cortas a la vez para tener más munición y flexibilidad, y utiliza la técnica de "tirador" (ver página 47) durante todo el tiroteo.

1 Reúnete con Bill, Micah y Sean delante del banco de Rhodes. Tras el interludio, permanece en la posición de cobertura inicial y elimina a los enemigos de uno en uno. Da prioridad a los hombres apostados en el tejado de enfrente y en el balcón a tu izquierda. En cuanto hayas eliminado a suficientes, los enemigos empezarán a llegar desde la dirección contraria. Usa la carreta cercana como cobertura antes de enfrentarte a ellos.

En cuanto Micah mueva ficha, dirígete a la parte de atrás de la armería marcada en el radar. Aproxímate con cuidado, pues saldrá un enemigo por tu izquierda y te atacará. Ten en cuenta que hay una escopeta de dos cañones que puedes recoger aquí. Da una patada a la puerta y prepárate para matar inmediatamente a un enemigo que aparecerá al final del pasillo, así como a otros dos que encontrarás al doblar la esquina. Ponte a cubierto bajo la ventana y dispara a los pistoleros de la calle.

3 En cuanto todo esté despejado, sigue a Micah y elimina a los secuestradores durante la secuencia de Dead Eye automática.

Ⓓ ★ DISPUTAS FAMILIARES PASADAS Y PRESENTES ★

Objetivos de medalla	★ Dispara a la cabeza a Gareth y Gerald Braithwaite. ★ Consigue 20 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 85 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Estos objetivos son relativamente sencillos. Para completar el primero, solo tienes que reprimir el impulso de acribillar a balazos a los Braithwaite en la secuencia de Dead Eye programada. Basta con dos tiros a la cabeza.

1 La misión empieza automáticamente cuando te acercas a la tienda de Dutch. Cabalga con él y la banda hasta la mansión Braithwaite.

2 Tras la secuencia, ponte a cubierto y abre fuego contra tus atacantes, dando prioridad a los que están en los balcones.

3 Una vez eliminados todos los enemigos, dirígete al interior de la mansión y busca a Jack. Prepárate para disparar de inmediato al enemigo que aparecerá saltando desde la mesa volcada.

Después, sube las escaleras para reunirte con Dutch y usa una columna del balcón como cobertura para enfrentarte a los refuerzos que llegan por la puerta principal. Al principio estarán muy cerca, así que podrás eliminarlos con una salva letal de Dead Eye. Enseguida llegará una segunda oleada por el lado este de la mansión y podrás repetir esta estrategia.

5 Ahora tienes que ayudar a John romper la puerta cercana. Inmediatamente después, se activará una secuencia de Dead Eye automática: "marca" las cabezas de Gareth y Gerald Braithwaite con R1/RB antes de disparar con R2/RT. Abandona la mansión con Dutch para completar la misión.

★ LA BATALLA DE SHADY BELLE ★

Objetivos de medalla	★ Mata a todos los Saqueadores de Lemoyne en Shady Belle. ★ Retira 2 cuerpos de Shady Belle en 1 minuto y 40 segundos o menos. ★ Termina en 11 minutos o menos.
Notas	Todos estos objetivos requieren velocidad y eficiencia. Avanza en línea recta por las llanuras y los bosques para llegar rápido a Shady Belle. No permitas que John te "robe" bajas cuando os enfrentéis a los primeros guardias en Shady Belle. Si no quieres correr riesgos, activa Dead Eye. Debes arrojar rápidamente dos cadáveres al pantano.

1 Ve con John a Shady Belle, donde os recibirán dos enemigos. Deshazte de ellos como consideres apropiado y, luego, localiza y mata a los que se esconden dentro de la casa: uno en la planta baja y tres arriba, cada uno en una habitación distinta. En cuanto termines, reúnete con John en la entrada.

2 Recoge el cadáver marcado y arrójalo al pantano que rodea el embarcadero. Repite este paso una vez más para que se active un interludio.

3 Finalmente, sigue a Dutch a la ciudad de Saint Denis para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

CAPÍTULO 4: SHADY BELLE

UN POCO DE HISTORIA...

Mientras hacían trabajos sucios para dos familias rivales de Rhodes, Arthur y el resto de miembros de la banda se vieron envueltos en un conflicto que venía de antiguo. Deseosos de hacerse con una gran fortuna, advirtieron —demasiado tarde— que habían sido engañados. El resultado fue desastroso: Sean murió, Jack fue secuestrado y los Pinkerton volvieron a pisarle los talones a la banda. Dutch y Arthur decidieron trasladar el campamento a Shady Belle, cerca de Saint Denis, sabiendo que habrían llevado allí al muchacho.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

CAZARRECOMPENSAS
- ★ Mark Johnson (página 185)
- ★ Robbie Laidlaw (página 185)

FORASTEROS
- ★ Los lazos que nos unen (página 187)
- ★ Un brillante saltimbanqui (página 188)
- ★ El camino del artista (página 188)
- ★ Las bondades del conocimiento (página 188)
- ★ Prestar dinero y otros pecados (V) (página 195)

PRÉSTAMOS DE USURA
- ★ Algie Davison (página 195)
- ★ Winton Holmes (página 195) (Si no has completado "Prestar dinero y otros pecados - Parte IV")
- ★ Gwyneth Hughes (página 195) (Si no has completado "Prestar dinero y otros pecados - Parte IV")

LOS PLACERES DE LA CIVILIZACIÓN (página 74)

ARMAS
- ★ Pistola semiautomática

Después de "La batalla de Shady Belle"

FORASTEROS
- ★ Hermano (página 186)

ACTIVIDADES
- ★ Asalto a diligencia - Micah (página 183)
- ★ Asalto a diligencia - Lenny (página 183)
- ★ Atraco a banco - Charles* (página 183)

* Solo en Special Edition o Ultimate Edition

NO, NO Y MIL VECES NO (página 78)

FORASTEROS
- ★ Idealismo y pragmatismo para principiantes (página 189)

Tras dos horas de juego

ANGELO BRONTE, UN HOMBRE DE HONOR (página 75)

AYUDA A UN HERMANO (página 76)

Tras una hora de juego

TODOS SOMOS HERMANOS (página 76)
- ★ **Con fecha de caducidad:** ¡Última oportunidad en el capítulo 4!

JAULA DE ORO (página 78)

OBJETOS ESPECIALES
- ★ Objetos exóticos (página 206)

ACTIVIDADES
- ★ Caza - Pearson (página 146)
- ★ Robo de ganado - Uncle (página 146)

LA PATERNIDAD Y OTROS SUEÑOS (página 77)
- ★ **Con fecha de caducidad:** ¡Última oportunidad en el capítulo 4!

Y

JINETES Y APOCALIPSIS (página 80)

ARMAS
- ★ Escopeta semiautomática

PLACERES URBANOS (página 81)

UNA AGRADABLE NOCHE DE DESENFRENO (página 79)

Pistolero 1-4 completados

FORASTEROS
- ★ "Los hombres más nobles... y una mujer" (III) (página 193)

FORASTEROS
- ★ "Los hombres más nobles... y una mujer" (IV) (página 193)

CACERÍAS CAMPESTRES (página 82)

PADRES AMERICANOS (I Y II) (página 84)

LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE COME (página 83)

Y

LOS BANCOS: EL VIEJO ARTE AMERICANO (página 85)

Lapso de dos horas de juego entre las partes I y II de "Padres americanos"

CAPÍTULO 5

★ LOS PLACERES DE LA CIVILIZACIÓN ★

Objetivos de medalla	★ Atrapa al golfillo callejero antes de que llegue al mercado. ★ Termina en 5 minutos y 30 segundos o menos.
Notas	Podrás atrapar fácilmente al escurridizo chico antes de que llegue al mercado si sabes dónde encontrarlo. En cuanto baje del tranvía (ver paso 3), síguelo por el callejón y luego corre por la arcada redonda sin hablar con nadie. Pulsa ◎/Ⓑ en cuanto lo veas para placarlo.

1 Dirígete a la zona resaltada situada más al oeste para reunirte con Dutch delante de la taberna Bastille. Llama al camarero hasta que se acerque.

2 Vuelve a salir y dirígete al callejón cercano. Encontrarás a los niños que buscas un poco más allá de la arcada metálica, en la parte este de la zona resaltada. Síguelos hasta que se active una secuencia; después, dales caza de inmediato. Si quieres, roba un caballo mientras intentas alcanzarlos.

3

Cuando el chaval baje del tranvía, búscalo en la zona resaltada. Si hablas con los hombres que conversan cerca de la fuente, descubrirás su posición: algo más allá de la arcada redonda. Dale caza.

4

Cuando llegues delante de una puerta enrejada, trepa por ella (o dale una patada, si lo prefieres). Haz lo mismo para saltar sobre la barandilla cuando el niño suba al tejado.

5

En cuanto llegues al mercado, pregunta a la gente hasta que aparezca el ladrón y, entonces, dale caza por última vez.

Después de la secuencia, regresa con Dutch, que está sentado en un banco junto al parque, cerca de la taberna.

★ ANGELO BRONTE, UN HOMBRE DE HONOR ★

Objetivos de medalla	★ Encuentra al perro y al borracho. ★ No dejes que las autoridades te vean. ★ Termina en 11 minutos o menos. ★ Consigue 4 tiros a la cabeza.
Notas	Es fácil perderse el primer objetivo, aunque no es difícil de completar. Antes de dirigirte al mausoleo que hay en el rincón noreste del cementerio, interactúa con el perro que encontrarás cerca de la entrada sur y con el borracho que está junto a una tumba, al norte de la cúpula central.

1 Reúnete con Dutch y John, que están sentados en los escalones delante de la mansión de Bronte. Tras el interludio, sigue a John al cementerio.

2

Una vez dentro, dirígete al extremo contrario para localizar el origen del alboroto en la esquina noreste. Investiga el mausoleo para descubrir a los ladrones de tumbas. Ahora tienes que darles caza. Cada vez que encuentres a uno, ponte a cubierto tras una tumba, elimínalo y repite la operación hasta que estén todos muertos.

3

Regresa al lado este del cementerio y examina el mausoleo de la verja metálica para encontrar el alijo.

4 En cuanto lleguen los agentes, sigue a John de cerca para alcanzar la salida sin ser detectado. Sigue la posición de los guardas en el radar en todo momento para asegurarte de que el camino esté despejado.

5 Una vez fuera, monta y regresa a la mansión de Bronte. Después, vuelve al campamento.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ AYUDA A UN HERMANO ★

Objetivos de medalla	★ Encuentra a los cautivos sin amenazar al dueño de la tienda. ★ Termina en 2 minutos y 45 segundos o menos.
Notas	En cuanto averigües la posición de la estantería que lleva al sótano, podrás completar ambos objetivos fácilmente.

1 Dirígete a la "persona desconocida" marcada en el lado este de Saint Denis, donde encontrarás al hermano Dorkins. Te indicará una tienda situada junto al mercado.

2

Abre la puerta verde de la zona resaltada y entra en la tienda. Si el propietario se halla presente, podrás amenazarlo hasta que revele cómo abrir la estantería de la sala que hay delante del mostrador (moviendo un libro). También puedes resolver este enigma por tu cuenta para completar el objetivo de medalla. Para ello, inspecciona los arañazos del suelo de la sala en cuestión, que quedarán resaltados con el efecto visual habitual si activas Eagle Eye. Mueve la estantería para acceder a las escaleras que conducen al sótano. Libera a los dos cautivos y, después, regresa con el hermano Dorkins.

★ TODOS SOMOS HERMANOS ★

Objetivos de medalla	★ Encuentra al chico 19 segundos o menos.
Notas	Un desafío sencillo: corre hasta el chico para completar esta misión en cuestión de segundos.

1 Si esperas una hora del juego tras completar "Todos somos hermanos", podrás encontrar al hermano Dorkins (marcado como "BD", por sus iniciales en inglés) en las escaleras de una iglesia situada al norte de Saint Denis.

2 Corre hasta la zona resaltada del sur y habla con la persona desconocida a la que acaban de derribar. Esto revelará una segunda zona resaltada cercana. Corre hasta ella y enfréntate al hombre que retiene al niño que persigues. Recoge el crucifijo del suelo.

3

Tras la secuencia, corre hacia el noroeste para huir de las autoridades. En cuanto estés fuera del círculo rojo del radar, escóndete en un callejón cercano y espera a que la barra de Se busca se vacíe por completo.

4

Ahora tienes que encontrar a la hermana Calderón en la nueva zona resaltada sin alertar a las autoridades. Si te aproximas por la calle del noreste, podrás pasar tranquilamente por detrás del guardia del poste del telégrafo y reunirte con ella delante de las escaleras de la iglesia.

★ LA PATERNIDAD Y OTROS SUEÑOS ★

Objetivos de medalla	★ Alcanza el carro y llévalo a la zona apartada en 1 minuto y 45 segundos o menos. ★ Lleva a Mary al teatro.
Notas	Para alcanzar rápidamente el carro, pulsa ⊗/Ⓐ al mismo ritmo que el galope de tu caballo. Así no consumirás tanta resistencia y podrás mantener una velocidad máxima.

1 Examina la carta en la habitación de Arthur para iniciar esta misión.

2 Ahora dirígete al Grand Hotel de Saint Denis, donde espera Mary. Se trata de una misión opcional que puedes rechazar, pero ten en cuenta que no podrás completarla más adelante.

3

Dirígete al establo del suroeste. Tras la secuencia, sigue al padre de Mary a una distancia prudencial para que no te vean. Si lo pierdes de vista, escucha los comentarios de Mary sobre permanecer en el camino correcto.

4 Tras la secuencia, ve a por el comprador en la zona resaltada. Silba a tu caballo (o, si es necesario, monta a lomos de uno que haya cerca) para darle caza.

5

El carro es rápido y te llevará al exterior de Saint Denis, pero tarde o temprano conseguirás alcanzarlo. Acércate a uno de los lados y pulsa □/Ⓧ para saltar a bordo. Abrete paso hasta el asiento del conductor, deshazte de los dos hombres que encontrarás ahí y lleva el carro a la zona apartada marcada en el mapa.

6

Una vez en dicha zona, pulsa Ⓐ/Ⓨ para tirar al comprador del carro. Se ofrecerá a venderte el broche de Mary por 100 dólares. Puedes golpearlo para que reduzca el precio, primero a 50 dólares y después a 25. Tras una nueva demostración de fuerza te lo dará gratis.

7 Regresa con Mary para completar la misión. Si aceptas su oferta, asistirás a un espectáculo de teatro.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ NO, NO Y MIL VECES NO ★

Objetivos de medalla	★ Mata tú mismo a ambos Foreman durante la persecución. ★ Termina con un 90 % de precisión.
Notas	Ten en cuenta que la señorita Grimshaw abrirá fuego en cuanto estés lo bastante cerca de tus objetivos. Si tienes dificultades para matar a los Foreman antes, activa Dead Eye para conseguir tiros a la cabeza limpios a distancia.

1 Habla con Mary-Beth en el campamento y luego ve a la casa de Radley, que se encuentra al noroeste, con la señorita Grimshaw. Cuando llegues puedes dejar que se encargue ella del guardia solitario.

2 Irrumpe en el edificio a tiros. Tienes que eliminar a dos enemigos: uno está en la cocina y el otro en el dormitorio donde tienen presa a Tilly. Corta sus ataduras manteniendo Ⓨ/Ⓑ.

3

Cuando empiece la persecución a caballo, galopa a toda velocidad hacia los forajidos. Acércate lo suficiente para conseguir un tiro a la cabeza limpio al primer objetivo y, luego, al segundo. Tienes que capturar con vida al tercer enemigo –Anthony Foreman–, así que acércate para poder atraparlo con el lazo. Átalo y cárgalo en tu caballo para llevárselo a Tilly.

★ JAULA DE ORO ★

Objetivos de medalla	★ En la fiesta, sirve algunas bebidas, haz un cumplido al atuendo de una invitada, acepta un regalo y salva una vida. ★ Sigue al criado sin que te detecte.
Notas	Durante la secuencia en la que debes mezclarte con los invitados de la fiesta, tendrás que participar en ciertas interacciones: ofrece champán al grupo de mujeres sedientas próximas a la cúpula; haz un cumplido sobre su tocado a la dama frente a la cúpula; acepta una entrada de los dos hombres que hablan sobre teatro entre la cúpula y la fuente; por último, salva a Algernon Wasp, que se encuentra junto a la mesa de bufé pequeña, cerca del dosel (centra la vista en él y ayúdalo en cuanto se empiece a asfixiar).

1 Encontrarás a Hosea en el campamento, junto al cenador. La parte inicial de esta misión es bastante sencilla. Sigue las instrucciones en pantalla hasta que empiecen los fuegos artificiales. Durante la secuencia en la que te mezclas con los invitados de la fiesta, recuerda que el alcalde se encuentra junto a la fuente.

2

2 En este punto, sigue al criado a distancia. Debes evitar ser detectado durante toda la secuencia. En los tres casos en los que el criado mantendrá una breve conversación en el interior de la casa, mantente fuera de su campo visual. Tienes tiempo de sobra, así que camina tranquilamente y observa a tu objetivo desde detrás de las paredes.

3 Cuando el criado suba las escaleras y entre en un despacho, espera a que se vaya a la habitación contigua y, luego, ve directo a la mesa marcada para recuperar un documento del libro de contabilidad. Cuando lo tengas, regresa con Dutch a la fiesta y márchate con él.

★ UNA AGRADABLE NOCHE DE DESENFRENO ★

Objetivos de medalla	★ Gana la partida de póquer sin la ayuda de Strauss. ★ Cuando te descubran, escapa del barco en menos de 35 segundos. ★ Consigue 5 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Durante el tiroteo, elimina a todos los enemigos con tiros a la cabeza instantáneos y vete colocando cerca de la salida. En cuanto se abra la puerta, sal fuera y salta al agua. Cualquier segundo que puedas ganar te vendrá bien para cumplir el límite de tiempo.

1 Reúnete con Trelawny al norte de Saint Denis. Dirígete al interior de la sastrería y examina el catálogo para comprar el traje designado.

2 Sigue a Trelawny hasta el barbero y hazte el corte de pelo que consideres.

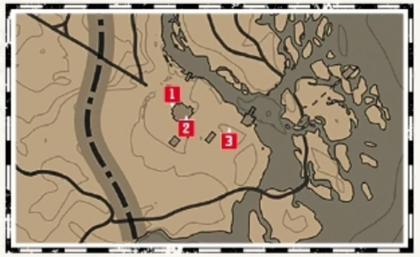
3 Entra en el carro, que te llevará al Grand Korrigan. Sigue a Trelawny a bordo del barco fluvial y luego siéntate a la mesa de póquer para jugar. Si tienes dificultades con el póquer, encontrarás una guía en la página 220. De todos modos, en esta ocasión el crupier estará de tu parte. Retírate al principio de la primera partida pues, hagas lo que hagas, perderás. Si te apetece, en las siguientes partidas puedes ir a apostar todo. Después de que tu oponente se quede sin blanca, sigue al jefe de sala hasta el cuarto de la caja fuerte. Desármalo, elimínalo durante la secuencia de Dead Eye automática en tu primer intento de saquear la caja fuerte y, después, termina de saquearla. A continuación, sigue a Javier a la cantina.

4

Cuando empiece el tiroteo, mantente en tu posición inicial detrás de la barra y acaba con los guardias con tiros a la cabeza rápidos. En cuanto hayas eliminado a los suficientes, Javier se dirigirá a la salida y te sugerirá que escapes. Cruza la puerta y el pasillo a todo correr y, después, salta al agua para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ JINETES Y APOCALIPSIS ★



Objetivos de medalla	★ Dispara a los O'Driscoll antes de que desembarquen. ★ Consigue 15 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos. ★ Completa la misión usando exclusivamente armas cortas. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Para ganar una medalla de oro en esta misión de combate intenso, se requiere una ejecución perfecta. El único objetivo que depende del factor tiempo es el de disparar a los O'Driscoll en la embarcación. Podrás conseguirlo después de saltar por la ventana para proteger a Sadie (ver paso 3). En cuanto te reúnas con ella, corre hacia la caja de madera que hay unos pasos más allá de la que usa Sadie como cobertura. Entonces podrás eliminar a los enemigos que te rodean, así como a los dos que llegan en barco.

1

Saluda a Sadie en el campamento, delante de la puerta principal de la casa. Después de la secuencia, desde de tu posición inicial del balcón, elimina a tantos oponentes como puedas. Da prioridad a los objetivos inmóviles para asegurarte múltiples tiros a la cabeza rápidos. Después, Dutch te pedirá que te dirijas a las escaleras que descienden desde la puerta principal. Elimina a unos cuantos O'Driscoll más, pero prepárate para retirarte al interior de la mansión en cuanto lo sugiera John. Da media vuelta y empuja de inmediato el armario para atrancar la puerta.

2

Tendrás que seguir disparando para defender las ventanas traseras de la casa. Arthur las romperá automáticamente cuando apuntes con el arma hacia ellas, si te estás cubriendo con una. En cuanto oigas gritar a Sadie, salta por la ventana con □/X y esprinta hacia la parte posterior de la cabaña cercana para reunirte con ella.

3

Ahora que Sadie está a tu lado, corre hasta la cobertura de delante y empieza a eliminar a tus enemigos. Llegarán dos en una pequeña embarcación. Deshazte de ellos antes de que alcancen la orilla para completar el objetivo de medalla. Después, el combate proseguirá en la entrada de la mansión. Ocúpate de los O'Driscoll que se unan a la refriega con tiros a la cabeza rápidos, pero asegúrate de permanecer cerca de Sadie en todo momento por si necesita ayuda.

★ PLACERES URBANOS ★

Objetivos de medalla	★ Roba a todos los clientes de la estación de tranvías. ★ Mata a 10 agentes de la ley en el tranvía. ★ Evita que ningún agente se suba a la parte trasera del carro. ★ Dispara a la dinamita que Lenny lanza. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Esta es otra misión en la que todo depende de la ejecución. Si tienes dificultades con los objetivos móviles, especialmente con los agentes a caballo, utiliza Dead Eye. Puedes activarlo en ráfagas muy cortas para conseguir tiros a la cabeza limpios; un indicador lleno te permitirá hacer esto varias veces. No dudes en consumir tónicos para Dead Eye si es necesario.

1 Encontrarás a Dutch en un callejón, al sureste de Saint Denis.

2 En cuanto empiece la acción, retén a cada cliente en la estación de tranvías y pulsa △/Y para robarles. Después, obliga al cajero a abrir la caja fuerte.

3 En cuanto estés a bordo del tranvía, busca puntos rojos en tu radar y elimina inmediatamente a los enemigos correspondientes, a poder ser con tiros a la cabeza. Cambia de lado cuando sea necesario para matar a tantos como puedas.

4

Tras el accidente, elimina a los guardias que te rodean hasta que Lenny y Dutch encuentren una ruta de escape. Echa a correr inmediatamente tras ellos por la arcada, el patio y la calle del otro lado, eliminando a los guardias de tu campo visual con rápidos tiros a la cabeza y saltando de una cobertura a otra, hasta que llegues a un carro.

5

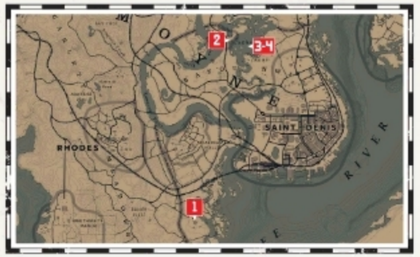
Durante la secuencia de la huida en carro debes eliminar a todos tus perseguidores. Controla sus movimientos en el radar y da prioridad a los que estén más cerca del carro para asegurarte de que no salten a la parte de atrás.

6

Cuando llegues al puente, intenta asestar uno o dos tiros a la cabeza a los agentes a medida que te aproximes a la barricada. En cuanto Lenny lance un cartucho de dinamita, aprovecha el Dead Eye automático para dispararlo en el aire y despejar el camino.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ CACERÍAS CAMPESTRES ★



Objetivos de medalla	★ Lleva a Jules al esquife en 1 minuto y 40 segundos o menos. ★ Dispara 5 veces al caimán gigante.
Notas	El primer desafío es el más difícil de todos. Cuando rescates a Jules, esprinta sin parar en línea recta tanto a la ida como a la vuelta. No te vendrá mal tener un indicador de resistencia fortificado.

1 Reúnete con Dutch en el campamento, en el balcón que se halla sobre la puerta principal de la casa, y luego cabalga con él.

2

Una vez en Lagras, sigue a Thomas y ayúdalo con sus trampas. Después de la segunda, presta atención a su aviso y espera a que los tres caimanes pasen de largo. Cuando el grupo se divida, dirígete a la zona resaltada de delante. Llama a Jules, que está en la rama de un árbol. Desde aquí, dirígete al esquife cercano.

3 Tras la secuencia, en el que el esquife choca con un tocón, salta al agua y corre hacia Jules. Sigue adelante mientras lo buscas por la zona resaltada, hasta que consigas alcanzarlo. Después, vuelve al esquife tan rápido como puedas, siguiendo la ruta más directa.

4

Ya en la embarcación, busca al caimán gigante en la distancia y dispárale. Te resultará fácil localizarlo por la espuma que levanta en la superficie del agua. Aunque la criatura sea poco visible, presta atención a la retícula de apuntado: si se vuelve roja, la bala dará en el blanco. En la siguiente secuencia, sigue las instrucciones en pantalla para curar las heridas de Jules. El caimán gigante atacará una vez más. Sigue el consejo de antes para disparar y ahuyentarlo.

★ LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE COME ★

Objetivos de medalla	★ Registra todas las habitaciones de la mansión de Bronte. ★ Lleva a Bronte al esquife en menos de 1 minuto y 30 segundos o menos. ★ Consigue 20 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Si registras las otras dos habitaciones resaltadas antes de encontrar a Bronte y eliminas rápidamente a los enemigos que encuentres con tiros a la cabeza, podrás completar fácilmente todos los objetivos.

1 Reúnete con Dutch en Lagras, en el muelle junto a la cabaña de Thomas.

2

Trepa para entrar en el terreno de la mansión de Bronte y sigue a John hasta que encuentres a unos guardias. Ponte a cubierto detrás de la fuente e inicia las hostilidades con un tiro a la cabeza limpio. Dirígete hacia el otro lado de la fuente, por donde llegarán refuerzos. Elimina a todos los enemigos de la forma más eficiente posible, dando prioridad a los que están en los balcones, puesto que pueden alcanzarte incluso cuando estás a cubierto.

3 El siguiente tiroteo empezará en cuanto irrumpas en la mansión. Usa las paredes como cobertura y elimina a los hombres de Bronte de uno en uno con tiros a la cabeza. Después, sube las escaleras y elimina al resto de enemigos.

4

Debes registrar las tres habitaciones resaltadas para completar el objetivo de medalla relacionado. Bronte está en la del medio, que queda justo delante de ti al subir las escaleras. Cógelo y baja las escaleras mientras llegan los agentes.

5 Ahora debes regresar al esquife, pero con una complicación importante: al ir cargado con Bronte no puedes ponerte a cubierto. Esto no será un problema si te has convertido en un tirador experto. Si tienes dificultades, intenta mantenerte detrás del grupo para que los demás vayan reduciendo el número de enemigos. La misión terminará en cuanto llegues al esquife.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ PADRES AMERICANOS – PARTES I Y II ★

Objetivos de medalla	★ Infiltrate en la fábrica escondiéndote en el carro. ★ Llega al despacho de Danbury sin que te detecten. ★ Durante la huida, mata a todos los perseguidores que van a caballo. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos.
Notas	Si sigues nuestro recorrido paso a paso, podrás completar todos los requisitos a la primera.

1 Habla con Evelyn Miller en Saint Denis. Tras dos horas del juego, aparecerá el marcador de Águila Voladora (señalado con "EF", por las iniciales de su nombre en inglés) al sureste de Valentine. Durante la fase inicial de esta misión, deberás elegir entre dos formas de colarte en la fábrica: escondido en un carro (2A) o infiltrándote sigilosamente en el perímetro (2B). La segunda opción es, probablemente, la más sencilla.

2A

En cuanto termine la secuencia inicial, esprinta colina abajo y salta al interior del carro pulsando □/Ⓧ. En cuanto llegue a su destino final, salta de inmediato, sube las escaleras de delante y cruza la puerta cercana para entrar en la fábrica.

2B

Si prefieres infiltrarte en la fábrica sin usar el carro, un plan factible consiste en acercarse a las instalaciones desde la esquina suroeste, siguiendo la vía. Cuando llegues al andén, espera a que el guardia de patrulla se aleje o elimínalo silenciosamente con una flecha. En este punto, podrás caminar agachado hasta la sala principal de la fábrica.

3

Ahora tienes que subir sigilosamente. Si llegas desde 2A, permanece en la posición inicial y espera a que el guardia más próximo salga por el hueco de la izquierda; después, camina agachado por el mismo lado de la sala hasta llegar a las escaleras del fondo. Las máquinas del centro te ofrecerán la cobertura necesaria para evitar que te vea el guardia del lado derecho. Si llegas desde 2B, cruza el hueco y gira a la izquierda para alcanzar las escaleras.

4

Una vez arriba, tendrás que ocuparte de un centinela. Normalmente, se encuentra junto a la ventana, mirando afuera. Puedes pasar sigilosamente detrás de él e ir directo al despacho al final, aunque también tienes la opción de acabar con él en silencio.

5 Una vez dentro de la oficina, golpea a Danbury hasta que te dé el archivo que has venido a buscar. Abandona la sala por la ventana. Una vez fuera, elimina a los enemigos cercanos con tiros a la cabeza rápidos antes de dirigirte al lugar de la explosión. Ve de una cobertura a otra, matando a todos los enemigos que encuentres, hasta que veas a Águila Voladora en el centro de la zona resaltada. Salta a lomos de tu caballo y sigue a tu compañero.

6 Durante la huida a caballo te darán caza unos cuantos guardias. Sin aminorar la velocidad, gira la cámara hacia atrás y elimínalos.

★ LOS BANCOS: EL VIEJO ARTE AMERICANO ★

Objetivos de medalla	★ Fuerza la caja fuerte sin cometer ningún error. ★ Completa la misión usando solo armas cortas. ★ Consigue 25 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Estos objetivos requieren una ejecución en combate perfecta. Asegúrate de dejar el fusil que te da Javier cuando vayas por el agujero en la pared y tómate tu tiempo durante cada tiroteo: abandona la cobertura solo cuando consideres que sea seguro hacerlo, dispara a la cabeza con rapidez y ponte de nuevo a resguardo. Si tienes dudas al forzar la caja fuerte, la combinación correcta es: 19 – 72 – 54.

1 Habla con Dutch en la mansión del campamento y, después, sigue el convoy hasta Saint Denis. No olvides elegir tus armas favoritas antes de alejarte del caballo.

2 En cuanto empiece el atraco, obliga al director del banco a abrir la cámara. Al igual que antes, puedes forzar la caja fuerte girando lentamente Ⓛ en sentido antihorario, luego en sentido horario y, de nuevo, en antihorario, usando la intensidad de la vibración del mando como guía. Cuando estés cerca, mueve el dial más despacio, de incremento en incremento, hasta que oigas un clic.

3 Cuando empiece el tiroteo, mantente a cubierto en tu posición inicial y elimina a tantos agentes como puedas con tiros a la cabeza. En cuanto te llame Dutch, corre junto a él tras el mostrador del banco. Coge la dinamita que tire al suelo y colócala en la pared marcada. Después, ponte a cubierto detrás del mostrador y dispara al explosivo.

4

Pasa por el hueco de la pared y sube por la escalera cercana. Sigue adelante hasta llegar a la posición marcada del tejado. Desde este punto estratégico, dispara a los enemigos de debajo con un fusil de precisión mientras sube el resto de la banda. Elimina a tantos objetivos como puedas, pero céntrate en los de los balcones y en la ametralladora Gatling en cuanto llegue en un carro. Apunta justo por encima de los destellos del cañón para eliminar al tipo que la maneja.

5 En cuanto todo el mundo esté en posición, sigue a tus compañeros por los tejados hasta llegar a una ventana.

6

Tras la secuencia, sigue a Dutch hasta el muelle. Dentro del tren, camina agachado en todo momento para evitar ser detectado. Cuando aparezca un guardia con una lámpara al final del vagón, ponte rápidamente a cubierto tras los asientos de tu izquierda.

7

Al salir del tren, camina agachado hasta la zona resaltada y silba para atraer a los guardias. En cuanto empiecen a moverse, bordea las cajas y reúnete de nuevo con tu banda. Mientras te mantengas agachado y controles atentamente los movimientos del enemigo en el radar, no tendrás nada que temer. Tras la distracción de Charles, corre a la embarcación para completar la misión.

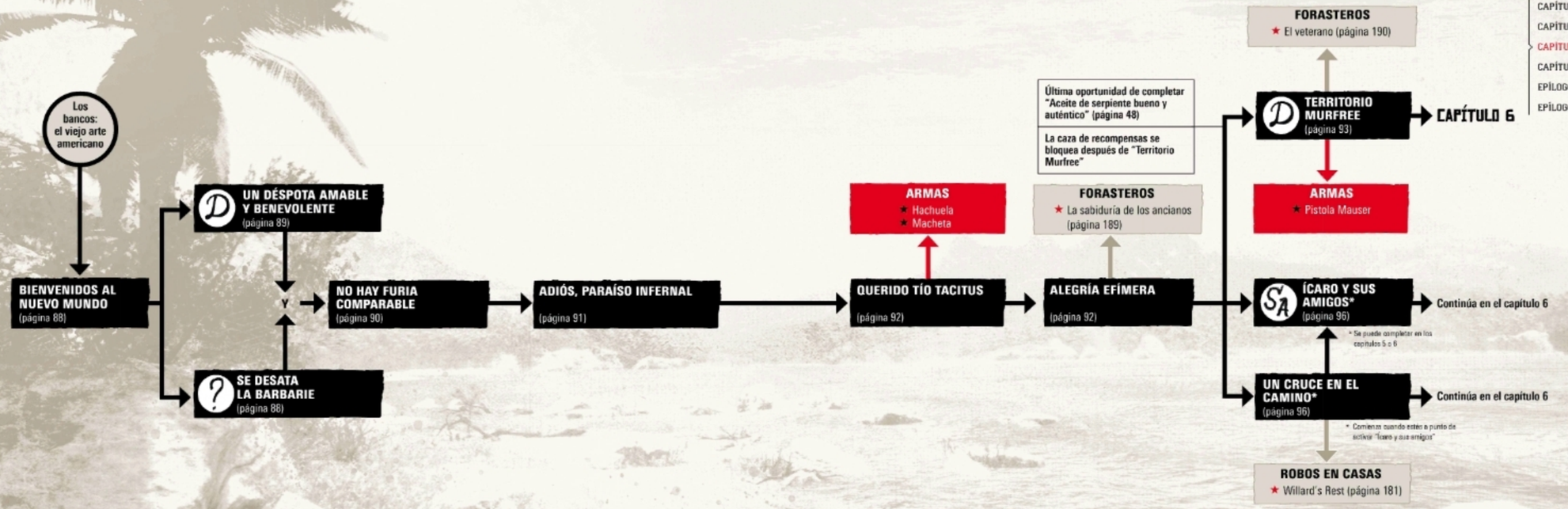
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

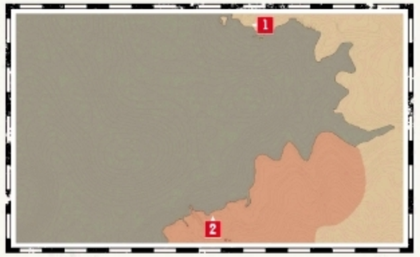
CAPÍTULO 5: GUARMA

UN POCO DE HISTORIA...

En Saint Denis la banda se reúne con Angelo Bronte, un jefe del crimen local, que libera a Jack a cambio de sus servicios. Arthur y sus compañeros intentan ganar dinero con unos cuantos golpes, pero pronto se dan cuenta de que Bronte los ha traicionado. Después de que Dutch se lo haga pagar caro al italiano, la banda intenta una última proeza: atracar el banco de Saint Denis. Esta termina de manera desastrosa, pues los agentes de Pinkerton los están esperando. La banda no tiene más remedio que escapar de la vigilada ciudad como polizones en un barco que se dirige al sur.



★ BIENVENIDOS AL NUEVO MUNDO ★



Objetivos de medalla	★ Mantén el ritmo mientras caminas con el grupo de convictos. ★ Consigue 10 tiros a la cabeza.
Notas	Conseguir 10 tiros a la cabeza puede ser complicado. Da prioridad a los enemigos que estén al descubierto para que apuntar sea más fácil.

1

Cuando te despiertes en la playa, camina hasta ver una columna de humo a la izquierda. Ve hasta la hoguera.

2 Después del interludio y de seguir caminando, tendrán lugar dos tiroteos. En ambos casos, acaba con los objetivos desde la posición de cobertura en la que empiezas.

★ SE DESATA LA BARBARIE ★

Objetivos de medalla	★ Libera a todos los trabajadores en 4 segundos o menos. ★ Consigue 8 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión en 5 minutos y 20 segundos o menos.
Notas	No te separes de León y realiza los últimos pasos a la perfección: dispara a las tres cuerdas de las que cuelgan los trabajadores en rápida sucesión y acaba con los hombres de Fussar sin perder ni un segundo.

1 Dirígete a la "persona desconocida" marcada al sur del río para empezar esta misión. Después de mirar y de liberar tus brazos, balancéate a la izquierda y la derecha con L hasta que caigas. Agarra a tu captor de inmediato con A/Y y golpéale.

1

2

Sigue a León por las ruinas, cubriéndote en todo momento para evitar que te detecten.

3 Cuando llegues al extremo opuesto de las ruinas, acaba con el guardia que está solo y dispara a las cuerdas de las que cuelgan los trabajadores. Da la vuelta de inmediato y cúbrete, ya que los hombres de Fussar te perseguirán. Acaba con ellos, incluido el tirador que aparece encima del muro lejano, para completar la misión.

★ UN DÉSPOTA AMABLE Y BENEVOLENTE ★

Objetivos de medalla	★ Pon a Javier a salvo en dos minutos o menos. ★ Consigue 10 tiros a la cabeza.
Notas	Tan pronto como rescates a Javier, continúa moviéndote hasta alcanzar el río. No debería costarte conseguir 10 tiros a la cabeza por el camino.

1 Encontrarás a Dutch en la parte sureste de Aguasdulces, al lado de la cascada. Muévete por los estrechos salientes con él y sigue a Gloria por las cuevas. Mueve L hacia arriba y pulsa repetidamente X/A para levantar la puerta cuando se te indique.

2

Una vez fuera, camina agachado con Dutch hasta que deis con un par de guardias. Ejecuta sigilosamente al de la derecha mientras él se encarga del de la izquierda. Esconde los cuerpos detrás del pozo que hay cerca y sigue avanzando.

3 Repite esta estrategia de ejecuciones sigilosas con los dos siguientes, que se encuentran dentro de la refinería de azúcar (esta vez encárgate del de la izquierda), y sabotea el edificio examinando los tres puntos de interacción señalados: la válvula, los sacos de azúcar y los postigos. Sal del edificio por la puerta que hay detrás de Dutch.

4 Sigue a Dutch hasta que completéis el rescate. Desde este punto en adelante, el objetivo es proteger a Javier mientras escapáis del recinto. Cúbrete y acaba con los guardias que llegan de todas direcciones. Sigue sus movimientos en el radar y, en función de estos, muévete de una cobertura a otra.

5 Huye por las plantaciones de caña de azúcar con Dutch. Cuando veas en el radar puntos rojos que se te acercan por detrás, da la vuelta y acaba con ellos antes de reanudar la huida.

6

Cruza el río y cúbrete detrás de una de las rocas. Ahora tu objetivo es contener a los guardias restantes. Llegarán en gran número, así que intenta eliminarlos con rapidez mediante la técnica habitual: salir de la cobertura, pegar un tiro (a ser posible, en la cabeza, moviendo R) y volver a cubrirte de inmediato. Ten especial cuidado con los tiradores que aparecerán sobre el acantilado. Estos pueden darte aunque estés a cubierto, así que dales prioridad sobre cualquier otro objetivo. Puede que sean difíciles de avistar si se esconden tras el follaje; en ese caso, ajusta manualmente tus disparos.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ NO HAY FURIA COMPARABLE ★

Objetivos de medalla	★ Impide que las cuatro barcas lleguen a la orilla. ★ Destruye el barco sin fallar ni un tiro. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos.
Notas	Impedir que las cuatro barcas lleguen a la playa es lo más difícil. La clave está en realizar tiros a la cabeza, aunque es complicado por el molesto cañón que hay disparando y la distancia que te separa de los objetivos. Si te resulta complicado, los tiros al pecho también son efectivos. En cuanto hayas detenido las dos primeras barcas, ve al otro lado del puente y repite la maniobra. En este momento, comprueba en el mapa los avances que han hecho las barcas restantes y actúa en consecuencia.

1 Reagrúpate con los demás en la azotea y acaba con los hombres de Fussar que hay en la playa y el puente de abajo. Están a tal distancia que solo tienes que hacer muy pequeños ajustes con Ⓡ para alinear los tiros a la cabeza cada vez que centres la vista. Cuando hayas terminado con todos, ayuda a Hercule a empujar el cañón. Para ello, permanece detrás de este, mueve Ⓛ hacia delante y pulsa Ⓧ/Ⓐ repetidamente.

2 Coge la escopeta de dos cañones que hay en la caja de madera al pie de las escaleras. Te vendrá de perlas contra los objetivos cercanos, como los que te encontrarás mientras sigues a Dutch y Hercule hasta alcanzar la playa. Cuando llegues allí, te sugerimos que cambies al fusil de cerrojo o a la carabina de repetición, ya que ambos proporcionan un mayor alcance y capacidad de munición.

3

Cuando llegues al final del puente, tendrás que darles órdenes a tus aliados. Te sugerimos que los envíes al lado de la derecha, donde las embarcaciones enemigas suelen llegar primero. Al concentrar los disparos del grupo sobre los enemigos desde el punto estratégico del puente, podréis acabar con todos con más rapidez. Luego, ve al otro lado y repite la operación. Baja corriendo las escaleras y termina con los soldados restantes antes de reagruparos en el punto de destino.

4

Sigue a Hercule y volved a la azotea, donde ahora podrás manejar el cañón para destruir el barco. Ten en cuenta que tendrás que apuntar más alto para compensar la trayectoria de los proyectiles. Como regla general, si tienes la retícula alineada con la parte superior de la nave, le darás justo encima de la línea de flotación. Dispara sin pausa, recargando cada vez que te quedes sin munición, hasta que el barco se hunda.

★ ADIÓS, PARAÍSO INFERNAL ★

Objetivos de medalla	★ Mata a los dos primeros centinelas sin que te detecten. ★ Escolta al capitán hasta la embarcación en menos de 1 minuto y 45 segundos. ★ Consigue 25 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión en 6 minutos y 45 segundos o menos.
Notas	Aquí lo prioritario es ser eficaz durante los combates. Despacha con rapidez cada encuentro encadenando un tiro a la cabeza tras otro y ve esprintando hasta el lugar de destino. No se te ocurra detenerte en ningún momento.

1 Sube corriendo la colina con tus compañeros. Cuando llegues a los dos guardias, acércate por detrás al primero para ejecutarlo sigilosamente; Micah se encargará del otro. Pon los explosivos en el cañón antes de irte.

2

Atraviesa las ruinas y ve acabando con los soldados que te encuentres por el camino, prestando especial atención a los que estén en puntos estratégicos. Sube las escaleras que hay en el extremo para llegar a la plataforma de observación, donde tendrá lugar otro tiroteo.

3 Luego, dirígete al recinto de los trabajadores. Empieza el combate desde el primer punto de cobertura y después avanza hacia la casa resaltada, donde aguarda el capitán. Durante el enfrentamiento de los mexicanos, espera hasta que puedas mirar hacia abajo y pasarle un arma al capitán de una patada.

4 Espera más resistencia en el camino de vuelta al barco. Muévete de una cobertura a otra, eliminando a todos los oponentes que puedas con tiros a la cabeza instantáneos.

5

Evita el callejón principal cuando se te ordene llegar hasta el cañón, ya que este se encuentra peligrosamente expuesto a los disparos de la torreta que hay encima de la torre. En su lugar, avanza por la parte izquierda de las ruinas y salta las diversas paredes. Usa el cañón para volar la parte de arriba de la torre y poner fin a la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ QUERIDO TÍO TACITUS ★

Objetivos de medalla	★ Sal de Shady Belle sin que te vean los agentes de Pinkerton. ★ Termina en 8 minutos o menos.
Notas	Técnicamente, no hace falta que mates a ningún hombre de Pinkerton. Pasa sigilosamente por detrás del primero, camina agachado directo hacia la puerta de entrada para escapar y luego ve galopando hasta el lugar de destino.

1 Volverás a controlar a Arthur en un muelle del puesto comercial de Van Horn. Roba el caballo que hay arriba de las escaleras y ve a Shady Belle.

2 Dentro de la mansión, coge la carta que hay en la mesa del salón.

3

En cuanto termine la secuencia, agáchate y espera a que el primer Pinkerton cruce el umbral que hay cerca, colócate con cuidado detrás de él, con el cuchillo en la mano, y ejecútalo sigilosamente. Otro agente estará examinando la chimenea de la habitación de al lado. Mátalo de la misma manera o sal por la puerta. Una vez estés fuera, monta y dirígete a Lakay.

★ ALEGRÍA EFÍMERA ★

Objetivos de medalla	★ Mata a dos agentes de Pinkerton durante la emboscada con Dead Eye. ★ Consigue al menos un 70 % de precisión con la ametralladora Gatling. ★ Consigue 5 tiros a la cabeza con la ametralladora Gatling. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Mientras utilices la ametralladora Gatling con sensatez, como si fuera un fusil semiautomático disparando ráfagas cortas, estos objetivos serán relativamente asequibles.

1 Sigue a Sadie hasta la otra casa, sube por la trampilla y cúbrete en la entrada.

2 El tiroteo empezará con un momento automático de Dead Eye: no pierdas la oportunidad de marcar la cabeza de algunos enemigos para acabar con ellos al instante. Esprinta hasta ponerte a cubierto y elimina a los demás con tiros a la cabeza normales.

2

3

Después de matar a más enemigos, se te invitará a manejar la ametralladora Gatling, que está señalada en amarillo en el radar. Esprinta hasta llegar a ella y ponte a manejarla con △/Y. Para disparar, mantén R2/RT. Acribilla a los agentes de Pinkerton y a los refuerzos que se unan a ellos. Ten en cuenta que puedes provocar grandes explosiones si disparas a las cajas rojas. La misión termina cuando los enemigos empiecen a huir.

★ TERRITORIO MURFREE ★

Objetivos de medalla	★ Consigue 15 tiros a la cabeza. ★ Lleva a Meredith con su madre en 2 minutos o menos. ★ Termina con un 85 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Evita las bajas cuerpo a cuerpo, ya que te impedirán conseguir el requisito de tiros a la cabeza. Usa armas y Dead Eye a discreción. Cuando hayas llevado a Meredith con su madre, puedes ganar tiempo atajando por el bosque, en la primera parte del viaje.

1 Dutch se encuentra en el campamento de Lakay. Después de conversar con él, habla con Charles y vete con él a caballo. Ten en cuenta que, equiparte con un arma potente de alcance corto (como una escopeta), te será útil pronto. Charles te preguntará si quieres tomar parte en el viaje en canoa, pero te sugerimos que vayas mejor a caballo, para que tengas acceso a tu montura. Cuando llegues hasta los dos Murfree, mata al de la izquierda con un arma silenciosa (como un cuchillo arrojadizo), Charles acabará con el otro a la vez. Después de caminar un poco, se te presentará otra opción: colarte sigilosamente en la cueva (2A) o hacer salir a los Murfree con dinamita (2B).

2A Si optas por infiltrarte, acércate por detrás al centinela que hay en la entrada de la cueva y rebánale el pescuezo. Acaba con el siguiente enemigo en silencio, dentro de la cueva, o pídele a Charles que se encargue él. Puedes ejecutar silenciosamente a dos más de los Murfree por la espalda si te descuelgas del saliente a tu derecha. No obstante, a partir de ese momento, será necesario abandonar el sigilo, ya que el siguiente Murfree que elimines dará la alarma.

2B

Si prefieres intentarlo con la dinamita, dirígete a la entrada de la cueva y lánzale el explosivo al Murfree. La detonación lo matará, pero también alertará a todos sus compañeros. Cúbrete y disponte a afrontar el reto de rechazar a una oleada de enemigos. Cuando hayas terminado, adéntrate en la cueva.

3

Cuando empiece el tiroteo en el interior de la cueva, avanza con mucha cautela. Algunos Murfree tienen la mala costumbre de abalanzarse sobre ti y atacarte con un arma de cuerpo a cuerpo, la cual puede matarte de un solo golpe. Tu prioridad es eliminar a estos. Mantén las distancias con el enemigo todo lo posible, siguiendo sus movimientos en el radar y, cuando puedas, intenta atacarlos en lugares angostos, donde podrás disparar a discreción. Adéntrate más en la cueva solo cuando esté todo despejado. Después de haber eliminado a todos los objetivos, ve a la jaula y rescata a la chica.

4 Lleva a Meredith a Annesburg a caballo. Ya aceptes o rechaces el dinero de su madre, tu honor no se verá afectado.

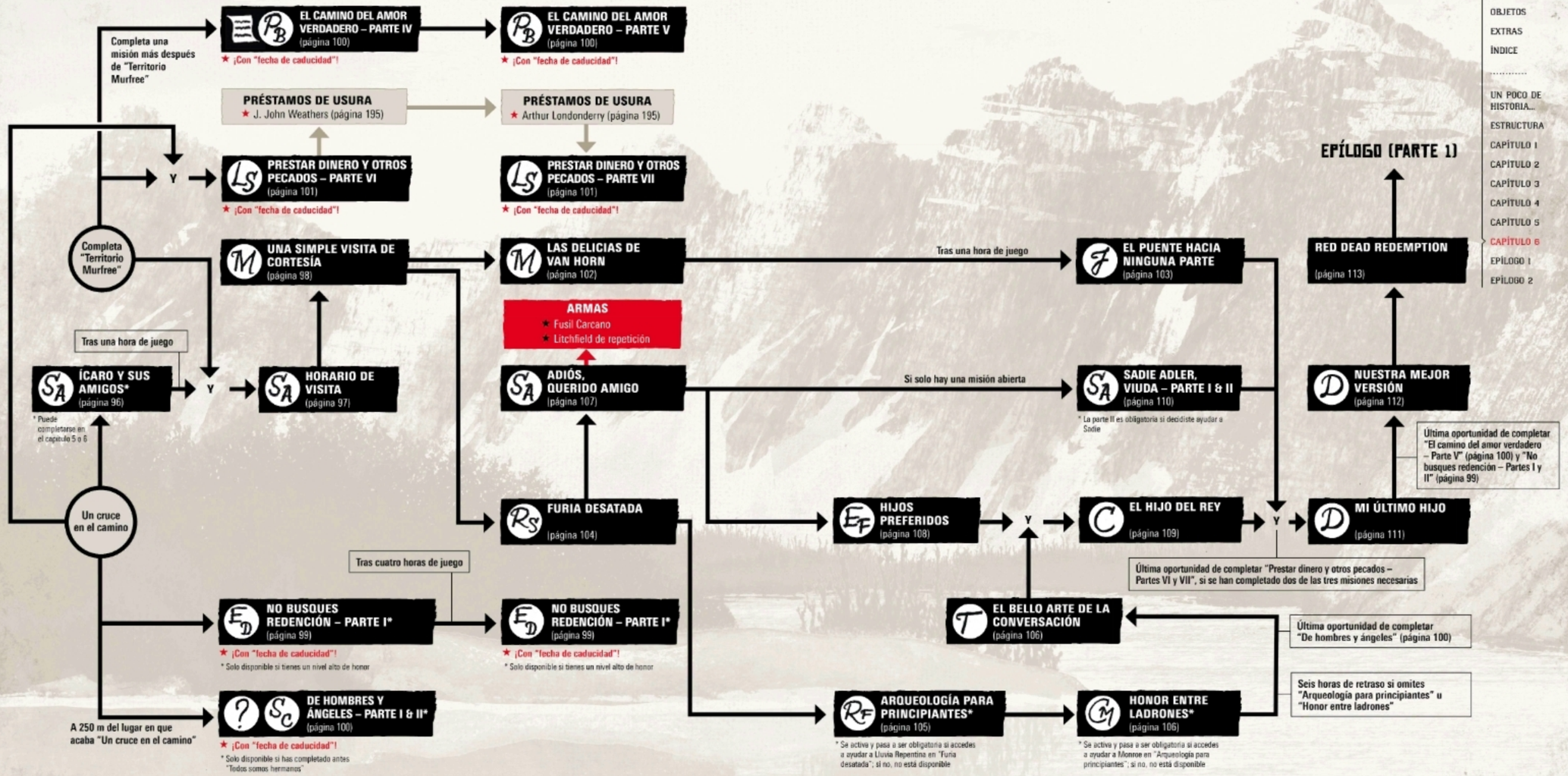
CAPÍTULO 6: BEAVER HOLLOW

UN POCO DE HISTORIA...

Arthur y sus compañeros naufragan en el Caribe, en la pequeña isla de Guarma, donde los hace prisioneros Fussar, un hombre muy poderoso que dirige las plantaciones de caña de azúcar de la isla. La banda se une a un grupo de resistencia del lugar y consigue escapar de la isla y volver al continente. La banda de Van der Linde (o lo que queda de ella) se vuelve a unir brevemente en un nuevo campamento en Lakay, pero los agentes de Pinkerton no tardan en atacar. Se ven obligados a huir otra vez y consiguen montar una nueva base en Beaver Hollow.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2



UN CRUCE EN EL CAMINO

Cuando te acerques al indicador de Sadie en Saint Denis para empezar "Ícaro y sus amigos", esta misión se activará de manera automática. Es, en esencia, un interludio cinematográfico del que es mejor disfrutar sin consejo alguno. Completarla en 3 minutos y 5 segundos o menos te supondrá una medalla de oro.

Al reanudar la acción, pronto tendrás la impresión de que los núcleos de tus atributos se agotan un poco más rápido que antes. Y así es (consulta la página 166 para más detalles).

★ ÍCARO Y SUS AMIGOS ★

Objetivos de medalla	★ Mantén el globo aerostático a la altitud correcta durante todo el viaje. ★ Consigue 5 tiros a la cabeza desde el globo. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Todos estos objetivos son bastante sencillos. El tiroteo final puede ser brutal, así que cúbrete todo lo posible y aprovecha cada disparo.

Ten en cuenta que esta misión se puede jugar a final del capítulo 5 o a principio del 6.

1 Reúnete con Sadie en Saint Denis y síguela hasta las afueras de la ciudad.

2 El indicador de ascenso que hay en la parte inferior derecha de la pantalla señala la altitud. Mientras mantienes R2/RT para ascender, observa cómo se llena el altímetro. Si miras con detenimiento, verás un segmento de color amarillo descolorido en la mitad izquierda del círculo; es el que se corresponde con el margen óptimo de altitud. Cuando llegues a este, el propio altímetro se volverá amarillo.
El objetivo es mantenerse en esa zona llenando con regularidad el altímetro. No es para nada difícil: solo tienes que vigilar el altímetro y pulsar R2/RT brevemente a intervalos regulares. Ten en cuenta que la zona óptima irá pasando gradualmente hacia la parte inferior del altímetro a medida que te acerques al lugar de destino. Esto refleja el hecho de que debes descender para observar la penitenciaría de cerca, así que ajusta en consonancia el lapso entre una y otra pulsación del botón.

3

Una vez estés en posición estacionaria sobre la penitenciaría, utiliza los prismáticos para buscar a John por los campos. Cuando localices a un grupo de prisioneros, mueve L hacia arriba para acercar la imagen y distinguir si se encuentra entre ellos o no. En cuanto los guardias empiecen a disparar, asciende de nuevo para salir de la zona.

4 Pronto verás a Sadie abajo, con unos O'Driscoll persiguiéndola de cerca. Apostado en el globo aerostático, estás en el lugar perfecto para abatirlos desde lejos. Espera a que estén a tiro (la retícula se pondrá roja cuando la alinees con un objetivo) antes de abrir fuego.

5

Una vez estés solo en el globo aerostático, volverás a encargarte de controlar su altitud. Igual que antes, asegúrate de permanecer dentro de la zona señalada en el indicador. Tendrás que recuperar altura para pasar por encima del puente y descender de inmediato para que la cuerda esté al alcance de Sadie. Tira de ella moviendo L hacia arriba y pulsando ⊗/A repetidamente.

6 La misión termina con un tiroteo final. Elimina a los O'Driscoll que corren hacia ti desde tu cobertura inicial. En el momento que acabes con los últimos, llegarán refuerzos por detrás de ti. Date la vuelta y esprinta hasta encontrar una cobertura en ese lado. Estos oponentes son numerosos y agresivos, así que procede con cautela, vigilando mucho el tiempo que sales a descubierto para disparar.

6

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ HORARIO DE VISITA ★

Objetivos de medalla	★ Cuando dispares desde la torre, consigue pegarles un tiro a la cabeza a los dos guardias de la prisión. ★ Llega a la barca en 2 minutos y 45 segundos o menos. ★ Termina en 9 minutos o menos. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Aquí lo que más importa es ser veloz, en especial durante la huida con John. Elimina solo a los enemigos que representen un peligro directo, plantándoles cara brevemente en cada cobertura que encuentres. El resto del tiempo, céntrate en avanzar lo más rápido posible.

1 Encontrarás a Sadie en un muelle, al noroeste de la penitenciaría de Sisika.

2 Tras una breve sesión de remo, llegarás a la costa de la isla. Agáchate de inmediato y mantente agazapado mientras sigues a Sadie hasta la torre de vigilancia. Sube por la escalera y ejecuta sigilosamente al guardia que hay arriba.

3 Coge el fusil Rolling Block y usa la mira para observar al grupo que tienes a la derecha, delante del granero. Acaba con los dos guardias con sendos tiros a la cabeza y ve corriendo a ese lugar.

4 Después de la secuencia, ve con el rehén hasta la entrada de la prisión. Cuando empiece el tiroteo, cruza enseguida el puente esprintando y cúbrete detrás de las cajas de madera o los barriles. Es una posición de defensa muy buena, ya que los guardias solo pueden llegar a ti pasando por un espacio estrecho natural. También hace más difícil que te den los tiradores que hay en los muros de la penitenciaría.

4

5

En cuanto Sadie y John echen a correr por el campo, únete a ellos y protégelos de todos los enemigos que vengan. Cuando llegues a un montón de cajas de madera y balas de algodón que hay al otro lado del campo, cúbrete y haz un breve alto para deshacerte de todos los guardias que puedas. Esto facilitará el avance de Sadie y de John hacia la embarcación. Únete a ellos en cuanto lleguen a aguas poco profundas.

6 El tiroteo final sucede en la barca. No dispones de cobertura alguna, así que haz buen uso de cada bala, moviendo hábilmente R cuando centres la vista para conseguir tiros a la cabeza.

7 Cuando regreséis a la orilla, monta y sigue a tus amigos hasta Beaver Hollow.

★ UNA SIMPLE VISITA DE CORTESÍA ★

Objetivos de medalla	★ Tras matar a Cornwall, llega hasta los caballos en 2 minutos y 45 segundos o menos. ★ Mata de un tiro a la cabeza a tres enemigos montados. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Para alcanzar los caballos a tiempo, tendrás que ser muy rápido. Necesitarás un gran porcentaje de aciertos con tiros a la cabeza para superar cada encuentro con los enemigos a un ritmo adecuado.

1 Reúnete con Micah, que está entre dos casitas de madera, en Annesburg. Sigue a este y a Dutch y cúbrete detrás de la caja resaltada.

2 Cuando empiece el tiroteo, acaba con los hombres de la barca desde tu posición inicial y luego da la vuelta y pasa a una de las cajas para dar la bienvenida a los refuerzos de Pinkerton, que llegarán desde la dirección opuesta.

3

No te separes de Dutch mientras busca a Micah y ve eliminando a todos los enemigos que se os crucen en el camino. Si lo pierdes de vista cuando llegues a la mina de carbón, sube las escaleras.

4

Encontrarás resistencia cuando sigas a Dutch y a Micah, pero nada muy abrumador. Procura no demorarte en las escaleras con la cinta transportadora, ya que ahí estarás expuesto a los disparos desde cualquier dirección. Al llegar arriba del todo, te esperará una oleada final de guardias, pero te podrás librar al instante de dos de ellos si disparas al carro de petróleo. Cuando estén todos muertos, ve hasta la zona resaltada para liberar a los caballos.

5 Durante la huida a caballo, varios grupos de enemigos montados intentarán deteneros. Llevar el caballo y apuntar al mismo tiempo puede resultar un poco complicado, así que céntrate en una cosa u otra. Cuando estés a distancia de disparar, suelta L durante unos segundos (el caballo mantendrá el ritmo) y centra la vista en los objetivos para conseguir tiros a la cabeza limpios. Vuelve a concentrarte en la huida de inmediato. Dutch y Micah no te dejarán atrás si eres rápido.

★ NO BUSQUES REDENCIÓN – PARTES I Y II ★

Objetivos de medalla (Parte I)	★ Termina en 1 minuto y 20 segundos o menos.
Notas	Galopa hasta la mina y ve bloqueando y contraatacando para ganar rápidamente la pelea a puñetazos.

Objetivos de medalla (Parte II)	★ Encuentra a Edith Downes en 1 minuto y 10 segundos o menos.
Notas	Ve directo al área que se muestra en el paso 5 sin detenerte en el puente para examinar algo.

1 Si tienes un nivel de honor alto (de al menos 4), encontrarás a Edith Downes junto a la mina de carbón, en Annesburg.

2 Dirígete a la mina que hay en la cima de la colina para encontrar a su hijo, Archie, con el que se está metiendo el capataz. Sacúdele para liberar al chico.

3 Cuatro horas después, volverás a encontrar a Archie en un pequeño callejón perpendicular a la calle principal de Annesburg, junto al vendedor de periódicos.

4

Sigue la vía hasta la zona resaltada, al noreste de la ciudad. Activa Eagle Eye para revelar un rastro en el camino que pasa bajo el puente y se dirige al noroeste.

5

El rastro te llevará hasta un caballo atado a un árbol y a Edith Downes, unos cuantos pasos más allá. Convéncela de volver a la ciudad. Cualquier tono que uses, ya sea "Preguntar" o "Exigir", tendrá el mismo resultado. Llévala con Archie para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ DE HOMBRES Y ÁNGELES ★

1 Saluda a la hermana Calderón (marcada con "SC", por sus iniciales en inglés) en el exterior de la iglesia, en Saint Denis. Te pedirá que dones alimentos a los pobres. Puedes completar esta tarea de inmediato dando cuatro objetos comestibles cualesquiera o 10 dólares (o una combinación de ambos).

★ EL CAMINO DEL AMOR VERDADERO – PARTES IV Y V ★

Objetivos de medalla	★ Dispara a la cabeza a 5 Braithwaite mientras persiguen el tren. ★ Termina en 7 minutos y 30 segundos o menos.
Notas	Puedes subir al tren de un salto, antes de que acabe la pelea, para ganar tiempo. En caso de duda, usa Dead Eye para conseguir los tiros a la cabeza necesarios con el tren en marcha.

1 Lee la carta de Penelope en tu tienda. La primera vez que te reúnas con ella, Penelope aguarda fuera de una pequeña cabaña con vistas al cenador. Súbela a tu caballo y ve hasta Rhodes.

2 Cuando estéis en la estación de tren, compra billetes para la pareja. Pronto les atacarán los primos de Beau. Para derrotar a estos dos en la consiguiente pelea a puñetazos, bloquea sus ataques iniciales y contraataca con un par de golpes. Repite la operación cuanto sea necesario. Después, sube al tren de inmediato.

3

Cuando ataquen el tren, dirígete a la plataforma en la parte trasera, cúbrete y acaba con los matones que van a caballo con tiros a la cabeza rápidos. Después, pasa a la locomotora y lleva el tren hasta la estación Riggs.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS – PARTES VI Y VII ★

1 Habla con Strauss en el campamento para enterarte de los detalles de los dos nuevos deudores.

2

John Weathers se encuentra cerca del estanque Moonstone, al oeste. Está intentando reparar su carro a un lado del camino. Cuando te enfrentes a él, atacará un grupo de soldados que lo anda buscando. Acaba con todos los que puedas desde la cobertura inicial y avanza hasta las rocas para terminar con los últimos supervivientes. Cuando se calmen las cosas, tendrás que elegir entre perdonarle la deuda o cobrársela. La primera opción te dará 10 puntos de honor, pero nada más. La segunda te premiará con un medallón de plata, pero te hará perder 5 puntos de honor.

3

Para dar con **Arthur Londonderry**, dirígete a la entrada de la mina de Annesburg. Tras interrogar al guardia, entra en la cantera y habla con el capataz. Tu siguiente destino es la viuda del deudor, que está en el exterior de una pequeña cabaña, en Butcher Creek, a poca distancia de tu posición actual. De manera automática, Arthur decide perdonarle la deuda, pero puedes darle dinero también si quieres; hacerlo te costará una suma simbólica, pero te dará 20 puntos de honor.

4 Ya puedes regresar al campamento para enfrentarte a Strauss.

★ LAS DELICIAS DE VAN HORN ★

Objetivos de medalla	★ Pega tiros a la cabeza a 5 soldados con un fusil de precisión. ★ Termina con un 85 % de precisión al menos.
Notas	Te vendrá bien un fusil de precisión con una mira telescópica larga para completar el primer desafío. Te será de gran ayuda activar Dead Eye, así que usa un tónico para rellenar tu indicador, si se te gasta.

1 Reúnete con Micah en el destino que hay justo al oeste del puesto comercial de Van Horn y luego ve a caballo con Bill hasta el lugar de la emboscada.

2

Sube las escaleras de la casa abandonada y cúbrete junto a una ventana. Desde ahí, tendrás una posición perfecta para disparar contra los guardias del carro. Cuando hayas despejado la calle, baja corriendo las escaleras y sube con Bill al carro.

3

Los enemigos os perseguirán en cuanto emprendáis el camino de regreso al campamento. Lo importante aquí es impedir que disparen mucho contra el carro, ya que las balas acabarán dando a la dinamita y moriréis al instante. Coge tu arma favorita y céntrate en conseguir tiros a la cabeza, dando prioridad a los enemigos que estén más cerca de la parte de atrás del carro. Los movimientos de los perseguidores a caballo pueden ser impredecibles, así que activa Dead Eye cuando lo necesites. La misión acaba cuando llegues hasta Micah, sin importar quien conduzca.

★ EL PUENTE HACIA NINGUNA PARTE ★

Objetivos de medalla	★ Coloca la dinamita en 1 minuto y 35 segundos o menos. ★ Escapa del tren en 19 segundos o menos.
Notas	Los objetivos son simples, pero requieren de una ejecución perfecta. Memoriza con antelación el lugar exacto de cada pilar; cada paso y cada segundo cuentan.

1 Encontrarás a John en la estación de Baco. Para mover la dresina, mantén Ⓧ/Ⓐ cuando le toque a Arthur, suéltalo cuando sea el turno de John y ve repitiendo el patrón.

2

A continuación, coge la primera caja de dinamita y camina unos pasos hacia John, que espera en la planta baja. Para bajarle la caja, tendrás que mantener L2/LT y R2/RT de manera alterna hasta que pueda coger los explosivos. Coge la segunda caja y procede de la misma manera para bajarla hasta John.

3

Tras descender por la escalera, tendrás que colocar la dinamita en los pilares del puente. Hay tres lugares en total. Para cada uno de ellos, primero deberás coger la dinamita al pie de la escalera y luego dirigirte al indicador correspondiente.

4 En cuanto termine la secuencia, vuelve esprintando a la dresina. Usa los mismos controles que antes (mantén Ⓧ/Ⓐ cuando le toque a Arthur y suéltalo cuando sea el turno de John) para llegar a un lugar seguro antes de que el tren os arrolle. Por último, utiliza el pistón para volar el puente.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ FURIA DESATADA ★

Objetivos de medalla	★ Noquea a 2 soldados en el barco. ★ Reúne a los caballos y llega hasta la orilla en 1 minuto y 30 segundos o menos.
Notas	Son unos objetivos opcionales muy fáciles que solo requieren que te muevas con rapidez.

1 Habla con el reverendo Swanson en el campamento y sigue a Dutch y a Águila Voladora hasta la playa.

2 Cuando hayas subido a la canoa, ve hacia el barco. Dirígela con Ⓛ y pulsa Ⓧ/Ⓐ cuando el remo entre en el agua para avanzar más deprisa.

3

Ya en cubierta, noquea sigilosamente al enemigo que tienes justo delante. Repite esto mismo con el enemigo que sale del lugar en que los caballos están estabulados, mientras tus aliados neutralizan a los demás. De este modo, quedarán tres hombres, a los que encontrarás jugando a las cartas cerca de proa. Si quieres seguir sin matar a nadie, camina agachado hasta ponerte detrás del que está más cerca y abátelo. Luego, sacude a los otros dos hasta que caigan; aunque, si ya has cumplido el objetivo de medalla en cuestión, no hay razón para no sacar un arma y acabar rápido. Una vez te hayas encargado de ellos, coloca la dinamita en el ancla que hay cerca.

4

Después del interludio, ve nadando hacia los tres caballos que tienes delante y monta en cualquiera de ellos. Dirígete ahora a la otra orilla, los otros dos caballos te seguirán.

5 Cuando Dutch se una a ti en la zona resaltada, se activará la secuencia final. Tendrás la opción de ayudar a Lluvia Repentina o no. Si optas por ayudar, desbloquearás la misión "Arqueología para principiantes". Si no, te perderás esta misión y "Honor entre ladrones".

★ ARQUEOLOGÍA PARA PRINCIPIANTES ★

Objetivos de medalla	★ Recupera las reliquias sin que te detecten. ★ Recupera las reliquias en 1 minuto y 30 segundos o menos.
Notas	Para cumplir ambos requisitos, tendrás que ser rápido y sigiloso. Galopa colina abajo y desmonta un poco antes de llegar al campamento. Camina agachado hacia las reliquias cuando el guardia que patrulla se aleje, vuelve en silencio a tu caballo y galopa hasta Rains Fall

1 Busca a Lluvia Repentina (marcado con "RF", por sus iniciales en inglés) en la reserva india de Wapiti, en la tienda que hay junto a la hoguera. Síguelo a caballo mientras te guía hasta un lugar sagrado. Durante el trayecto, Monroe te preguntará si estás dispuesto a ayudarlo. Si aceptas, desbloquearás una nueva misión ("Honor entre ladrones"); si te niegas, perderás la oportunidad de completarla.

2 Lluvia Repentina hará un par de paradas para recoger hierbas. Según asciendas a cotas más altas, la temperatura bajará. Usa el dial del caballo para ponerte ropa de abrigo.

3 Cuando llegues al lugar de destino, activa Eagle Eye e inspecciona todas las pistas que se muestren en la zona resaltada.

4 Desciende hasta el campamento del ejército, al pie de la montaña. El objetivo es recuperar la Chanupa y los objetos sagrados que hay en el suelo, en medio del campamento, al lado de la olla. Evita matar a nadie, ya que, si no derramas sangre, conseguirás una recompensa muy valiosa. Espera a que el guardia que patrulla todo el campamento vaya al

otro lado, camina agachado para coger todos los objetos (mira la captura de pantalla al respecto), vuelve sobre tus pasos y sal en silencio de la zona.

5 Regresa con Lluvia Repentina, que está en la cima de la montaña. Si no has matado a ninguno de los guardias, el anciano te premiará con el abalorio de pluma de búho, un objeto poderoso que reduce un 15% la velocidad a la que se agotan núcleos de manera permanente.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ HONOR ENTRE LADRONES ★

Objetivos de medalla	★ Recupera la vacuna sin que te detecten. ★ Termina en 5 minutos o menos.
Notas	Para cumplir el requisito, galopa directo hacia el carro. Muévete con cuidado a cualquiera de los lados y permanece cerca de los conductores. Espera hasta que aparezca la indicación en pantalla y sube de un salto. Cuando hayas recuperado la vacuna, vuelve cuanto antes con Monroe

1 Habla con Monroe, en la reserva india de Wapiti, y síguelo.

2

Cuando llegue el carro, tu objetivo consistirá en apoderarte de la vacuna que lleva. La fuerza bruta es una opción viable, pero es mejor plegarse a los deseos de Monroe y hacerse con ella con sigilo, sin derramar sangre. Alcanza el carro y mantén la velocidad que lleva a la vez que evitas que te vean los dos conductores y salta a este cuando te encuentres en posición. Registra las cajas para localizar la medicina y regresa con Monroe, en la reserva. Ten en cuenta que la estrategia anterior solo es posible hasta que el carro llegue a la fábrica de Cornwall Kerosene & Tar. Más allá de este punto, el tiroteo es inevitable.

★ EL BELLO ARTE DE LA CONVERSACIÓN ★

Objetivos de medalla	★ Durante la huida, mata al caballo de un perseguidor. ★ Termina en 9 minutos y 30 segundos o menos. ★ Termina con un 75 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Aquí puedes olvidarte de los tiros a la cabeza. Apunta al torso de los objetivos en movimiento con un arma y munición potentes para obtener una eficacia máxima.

1 Trelawny se encuentra en el campamento, sentado no muy lejos de tu tienda. Después de conversar con él, ve con Charles y Lluvia Repentina hasta que empiece la reunión.

2 Después de esta, retrocede hacia el caballo. Monta de inmediato y galopa a toda velocidad con tus compañeros. Los enemigos se pondrán a perseguiros enseguida. Gira la cámara hacia la parte de atrás y elimínalos sin dejar de galopar.

2

3

Ve con Monroe cuando este se adentre en el bosque a pie y cúbrete tras las diversas rocas y árboles mientras eliminas a los numerosos soldados. Es un tiroteo bastante largo, así que ten paciencia y pega todos los tiros a la cabeza que puedas. Cuando el camino esté despejado, vuelve a montar y escapa con Charles. Os perseguirá un puñado de adversarios a caballo. Termina con ellos antes de llegar a la estación de tren.

★ ADIÓS, QUERIDO AMIGO ★

Objetivos de medalla	★ Encuentra a los refuerzos de Colm en 45 segundos o menos. ★ Consigue 8 tiros a la cabeza con el fusil de precisión. ★ Termina en 6 minutos y 30 segundos o menos.
Notas	La ruta más rápida para llegar hasta los refuerzos que Colm tiene en la azotea es la que pasa por los arcos, ya que puedes ir corriendo todo el rato. Si te cuesta conseguir tiros a la cabeza con el fusil de precisión, usa ráfagas cortas de Dead Eye para mejorar tu puntería.

1 Reúnete con Sadie y Dutch en la taberna de Saint Denis. Síguelos hasta la horca.

2 Después de que Dutch se vaya, tienes varias maneras de llegar a la azotea. Éstas son dos posibilidades:

★ Cruzar los arcos que tienes delante, ir por las escaleras hasta la planta más alta y subir por la escalera que hay al extremo del balcón.

★ Dirigirse a la escalera a la izquierda, girar de inmediato a la derecha dentro de la casa y subir las escaleras para acceder a la azotea por una ventana.

2

3 Un O'Driscoll te atacará por sorpresa en la azotea. Pulsa ○/Ⓑ repetidamente para liberarte y enfréntate a él en combate cuerpo a cuerpo. Una manera efectiva de encargarte de él es agarrarlo con △/Ⓨ, y después apuñalarlo con R2/RT.

4

Cuando empiece el tiroteo, acaba con todos los enemigos que puedas. Los identificarás por su característico sombrero gris. Intenta realizar tiros a la cabeza para conseguir la máxima eficiencia, dando prioridad a los que representen un peligro para Dutch y Sadie. Si te cuesta localizar a los oponentes, observa a Dutch; la dirección hacia la que dispare te indicarla la posición aproximada de un O'Driscoll.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ HIJOS PREFERIDOS ★

1 Dutch y Águila Voladora esperan en Cumberland Forest, encima del acantilado que hay en el centro de la zona resaltada.

2 Coge la mecha, conecta el cable a la dinamita en los cuatro lugares marcados y vuelve corriendo a la parte de arriba del risco. Detona los explosivos cuando todos los soldados hayan pasado por la primera carga.

3

Cuando empiece el tiroteo, el punto estratégico en el que estás te proporciona un ángulo perfecto para disparar a los soldados que haya abajo. Acaba con ellos rápidamente con tiros a la cabeza y luego céntrate en los que suben la colina hacia ti.

4

Cuando hayas saqueado unos cuantos cuerpos, una oleada más de soldados atacará desde la colina opuesta, apoyados por un cañón. Cúbrete, mata a todos los que puedas con tiros a la cabeza y sube la colina para encargarte del artillero que maneja el cañón. Si intentas conseguir aquí un objetivo de medalla, avanza por la falda izquierda de la colina para encontrarte con menos oponentes.

5 Con disparos de artillería amenazándoos desde más lejos y enemigos montados, deberás correr hasta el caballo e ir con Dutch. Cuando llegues hasta el cañón, cúbrete y acaba con los soldados que haya en el acantilado. Continúa siguiendo a Dutch y aprovecha al máximo cada cobertura disponible cuando te topes con enemigos.

Objetivos de medalla	★ Mata al soldado del cañón en 45 segundos o menos. ★ Consigue 35 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Dada la cantidad de tiros a la cabeza necesarios, tendrás que mover Ⓡ adecuadamente cada vez que centres la vista en un objetivo. Cuando aparezca el cañón, sube por la falda izquierda de la colina eliminando a todos los enemigos con bajas instantáneas. Recuerda que estos no dejan de salir durante el paso 6, lo que te permitirá alcanzar el total de tiros a la cabeza.

6

Cuando los soldados te ataquen por la espalda mientras bajas por un camino angosto, rechaza a la primera oleada, pero huye rápidamente en cuanto Dutch te lo proponga. No puedes parar a este aluvión de enemigos, así que no tiene sentido demorarse. Al final de este camino, se activará una secuencia. Ríndete con Ⓐ/Ⓨ, pero mueve Ⓛ hacia abajo para retroceder con lentitud hasta que puedas saltar por el acantilado con Ⓑ/Ⓧ.

7

Cuando desciendas por los rápidos, nada hacia la izquierda para cogerle la mano a Dutch.

★ EL HIJO DEL REY ★

Objetivos de medalla	★ Al infiltrarte en Fort Wallace, pégales un tiro a la cabeza a los soldados que te corten el paso hacia Águila Voladora. ★ Mata a 15 enemigos mientras huyes en canoa. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos.
Notas	Cuando te den la opción, asegúrate de ir delante durante la parte de sigilo, ya que deberás realizar más tiros a la cabeza. Cuando te enfrentes a dos guardias a la vez, activa Dead Eye para evitar que Charles te "robe" una baja. Durante la huida en canoa, vigila de manera constante a los enemigos por el radar y acaba con ellos en cuanto puedas. Apuntar puede ser difícil, así que acaba con estos adversarios como sea necesario. Como siempre, Dead Eye es el gran salvavidas en momentos de adversidad, sobre todo si vas bien pertrechado con tónicos para reponerlo.

1 Habla con Charles en la reserva india de Wapiti y luego con Lluvia Repentina en su tienda. Después de la secuencia, ve con Charles a Fort Wallace.

2

Esta misión empieza con una parte de infiltración en la que, si te detectan, la misión fracasará y volverás al punto de control anterior, así que asegúrate de equiparte con armas silenciosas. El arco es la opción ideal. Empieza por realizar un tiro a la cabeza a uno de los guardias de la entrada; Charles se ocupará del otro. Sigue a tu compañero, pegándote a la pared para evitar que te vea el centinela de arriba y mata a uno de los dos guardias como has hecho antes. Una vez dentro del fuerte, elimina a los dos primeros soldados que van solos mediante tiros a la cabeza con el arco. Trabaja en tándem con tu camarada de nuevo para matar al siguiente par y luego acaba con un guardia más. Después, cruza la puerta y sigue a Charles hasta que se detenga detrás de unas cajas.

3

Sube la escalera que hay cerca, elimina al centinela que está solo y dispara una flecha a la lámpara desde ese punto estratégico. En cuanto se propague el fuego, camina agachado hasta la siguiente escalera y dirígete a las celdas con Charles. Saquea al guardia de dentro para hacerte con las llaves y liberar a Águila Voladora.

4 Fuera empezará un tiroteo importante. Procede como de costumbre, yendo de una cobertura a otra y matando a todos los enemigos que encuentres por el camino con tiros a la cabeza. Cuando llegues a la puerta bloqueada, ponte detrás del cañón que hay cerca, gíralo hacia esta y apunta y dispara para despejar el camino.

5

Cuando huyáis a caballo, los soldados se pondrán a perseguiros en el acto. Galopa constantemente pulsando Ⓧ/Ⓐ repetidamente y de vez en cuando gira la cámara sin tocar Ⓛ para encargarte de todos los que estén cerca. Tu prioridad es escapar, así que no te separes de Charles. Cuando lleguéis a la canoa, acaba con los soldados restantes antes de subir.

6

Durante la parte de huida en la canoa, os atacarán muchos enemigos más desde todos lados mientras descendéis el río, incluso desde el puente de cuerdas que hay en lo alto. Cuando veas un punto rojo en el radar, desenfunda y dispara. Ponte a remar de nuevo solo cuando el camino esté despejado. En el momento en que la corriente sea más débil, dirígete a la orilla para terminar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ SADIE ADLER, VIUDA — PARTES I Y II ★

Objetivos de medalla	★ Pégale un tiro a la cabeza al tirador del granero. ★ Protege el granero sin sufrir daños. ★ Termina en 5 minutos y 30 segundos o menos.
Notas	Es un combate breve pero brutal. Para acabar a tiempo, tendrás que avanzar de manera agresiva de cobertura en cobertura y eliminar a los enemigos con tiros a la cabeza precisos, exponiéndote solo brevemente para evitar que te hagan daño. En cuanto despejes el exterior del rancho, esprinta hacia el granero. Acaba de manera metódica con todos los O'Driscoll de dentro sin perder un segundo, incluidos los del piso de arriba; una vez hayan caído, esprinta hasta Sadie, que está en la cabaña.

1 Encontrarás a Sadie en el campamento, lanzando cuchillos a un árbol. Te pedirá que la ayudes. Esta es una decisión importante. Si dices que sí, la misión continúa. De lo contrario, perderás la oportunidad de completarla para siempre. Suponiendo que respondas de manera afirmativa, podrás elegir ir a caballo con ella de inmediato, si estás listo, o ir al rancho Hanging Dog por tu cuenta más adelante.

2

Cuando estés en el rancho, prepárate para un tiroteo breve pero intenso, en el que el enemigo aparecerá a raudales por todos lados. Permanece a cubierto en todo momento y dispara ráfagas cortas con tu arma de confianza. Vigila de cerca a los enemigos por el radar y cambia de cobertura cuando sea necesario, sobre todo si te flanquean. Pasados unos instantes, verás a un tirador apostado en el granero, arriba de las escaleras, junto la ventana. Acaba con él mediante un tiro a la cabeza en cuanto puedas.

3

Cuando hayas derrotado a todos los enemigos de fuera, Sadie te pedirá que asegures el granero. Luchar al descubierto en un espacio tan limitado es demasiado peligroso. Lo mejor es que te cubras tras el poste de madera que hay en el lado izquierdo nada más entrar. Esto te permitirá matar a los enemigos sin arriesgarte, ya que serán ellos los que tendrán que ir a por ti. Cuando acabes, ve con Sadie a la cabaña.

★ MI ÚLTIMO HIJO ★

Objetivos de medalla	★ Salva a Paytah. ★ Consigue 30 tiros a la cabeza. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Para conseguir estos objetivos, tendrás que ser extremadamente eficiente durante el tiroteo. Haz lo posible por eliminar a los enemigos con la técnica habitual: sal de tu cobertura, realiza un tiro a la cabeza moviendo Ⓡ, y vuelve a cubrirte rápidamente.

1

Reúnete con Dutch y Micah en el campamento. Sigue al grupo cuando todos partan. La batalla empezará en los campos petrolíferos. En cuanto desmontes, esprinta para cubrirte y empieza a enfrentarte a los oponentes. Da prioridad a los tiradores que hay en la torre. Después, consulta el radar para averiguar la posición de los soldados y ajusta la mira en consonancia.

2

Cuando estés en las pasarelas de madera, esprinta hasta el edificio más cercano. En cuanto aparezca un soldado con la intención de matar a Águila Voladora, acaba con él mediante un tiro a la cabeza instantáneo.

3

La siguiente fase del tiroteo es más difícil todavía, pues los soldados saldrán de todos lados. Desde tu cobertura, elimina a todos los que tengas a tiro, esprinta hasta otra posición y repite. Presta mucha atención al radar para encargarte con rapidez de cualquier amenaza que te llegue por el flanco o por detrás. Cuando llegues a la recta final con el tren al fondo, céntrate en la terraza de la casa que está en construcción. Verás a un soldado luchando con uno de tus aliados. Acaba con él de un tiro a la cabeza rápido. Pronto aparecerá una ametralladora Gatling que llenará de balas la zona. Esprinta hasta una cobertura, apunta justo encima de los fogonazos que salen de la boca del cañón del arma, en la torreta, para matar al soldado que la maneja. Hecho esto, acaba con los enemigos restantes.

4

Más tropas aguardan al otro lado del tren. Pronto verás a Paytah luchando con un soldado, a tu izquierda. Acaba con el segundo mediante un tiro a la cabeza.

5

Encontrarás una bolsa de resistencia final cuando rodees la fábrica y te reúnas con el resto de la banda. Con la superioridad numérica ahora de tu lado, acabar con los enemigos restantes será puro trámite. Después de hablar con Dutch, síguelo al interior de la fábrica y registra el despacho. Os atacarán unos cuantos enemigos más en el camino de vuelta, pero puedes acabar con ellos desde tu posición inicial, al pie de las escaleras. Dispone a disparar durante el momento automático de Dead Eye que sucede después del interludio. En él, no controlarás el apuntado, solo tendrás que apretar el gatillo cuando la retícula esté alineada con el objetivo. Regresa a la reserva india de Wapiti para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Antes de embarcarte en "Nuestra mejor versión", asegúrate de estar satisfecho con los progresos actuales y de que te apetece pasar a las fases finales de la historia. Pasado este punto, no podrás volver, ya que es tu última oportunidad de completar muchas tramas secundarias con "fecha de caducidad", de las cuales ya hemos hablado en la guía paso a paso del capítulo 6. Si necesitas comprobar que no te has olvidado de ninguna de ellas, consulta el diagrama de flujo de la página 94.

"Nuestra mejor versión" se juega de manera ininterrumpida con las dos misiones siguientes. Una vez las hayas completado, recuperarás la capacidad de vagar por donde quieras, claro.

★ NUESTRA MEJOR VERSIÓN ★

Objetivos de medalla	★ Tras saltar del caballo de Dutch, consigue un tiro a la cabeza con Dead Eye. ★ Termina en 11 minutos o menos. ★ Avanza por el tren con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	La clave aquí es la eficiencia: cuando combatas en el tren, centra la vista de manera metódica en los objetivos y mueve Ⓡ antes de abrir fuego para asegurarte tiros a la cabeza instantáneos. Durante la parte con la ametralladora Gatling, no hay requisitos de precisión, así que puedes disparar despiadadamente para arrasar a los perseguidores a caballo.

1 Habla con Dutch en su tienda y luego vete con el resto de la banda. Coge la dinamita con John antes de reunirte con el resto en las afueras de Saint Denis.

2

En cuanto pase el tren sin detenerse en la estación, persíguelo. Tendrás que subirte en él. Para ello, alcánzalo y salta.

3

Una vez en él, ábrete paso hasta la locomotora. En el camino encontrarás muchos enemigos, pero también abundan las coberturas. Cuando llegues al enemigo que lleva un arma en cada mano, permanece a cubierto hasta que tenga que recargar y entonces mátalo de un tiro a la cabeza.

4

Cuando el vagón de delante se incendie, ponte junto a John y salta del tren al caballo de Dutch. Salta de nuevo al vagón plataforma siguiente cuando estés a su altura. Después de la secuencia, se activará un momento automático de Dead Eye. Úsalo para conseguir un tiro a la cabeza limpio contra el soldado.

5 En la siguiente secuencia, tendrás que manejar una ametralladora Gatling mientras llegan perseguidores montados de todas direcciones. Controla sus movimientos en el radar y dispara a discreción, ya que la munición no será ningún problema aquí.

6 Cuando hayas rechazado a los soldados, sal de la torreta y ve al vagón blindado que hay más adelante. Pon un cartucho de dinamita en la puerta, enciéndelo con Ⓐ/Ⓨ y apártate. También puedes pegarle un tiro desde lejos. Tras saquear el vagón blindado, salta del tren antes de que caiga del puente que habías volado anteriormente.

★ RED DEAD REDEMPTION ★

Objetivos de medalla	★ Consigue 7 tiros a la cabeza mientras cubres a Sadie desde el faro. ★ Después de que capturen a Sadie, llega hasta ella y Abigail en un minuto o menos. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Estos desafíos requieren de una gran eficiencia. Con Dead Eye, te será más fácil conseguir tiros a la cabeza mientras cubres a Sadie desde el faro. Cuando tengas que llegar hasta Sadie y Abigail en menos de un minuto, es vital matar con rapidez. Considera esprintar directamente hasta tu objetivo, ignorando a los enemigos a no ser que se encuentren en tu camino.

1 Sigue a Sadie para llegar hasta Van Horn.

2

Sube a la parte de arriba del faro por la escalerilla, las escaleras que la siguen y una segunda escalerilla en el interior de la torre. Tu tarea consistirá en cubrir a Sadie con el fusil de precisión. Ella se mueve con rapidez, así que puede que la pierdas en el primer intento. Utiliza la captura de pantalla que se incluye aquí como referencia, para hacerte una idea del camino que sigue desde su posición inicial hasta el edificio donde tienen cautiva a Abigail.

3

Desde el punto de partida de Sadie, mira unos cuantos pasos a la derecha y acaba con uno de los dos hombres para iniciar el tiroteo. Desde aquí en adelante, tendrás que despejarle el camino. Si te cuesta divisar a los enemigos que la atacan, presta atención a la dirección hacia la que dispare Sadie y busca el rastro delator del humo de las armas de fuego, que te puede ayudar a identificar a los atacantes. Tienes un montón de munición, así que no te cortes al disparar. Presta especial atención a los tiradores que hay apostados en los balcones, ya que pueden ser difíciles de localizar.

4 De vuelta en la calle principal, elimina a todos los enemigos desde tu cobertura inicial y corre hacia el muelle. Más agentes de Pinkerton te atacarán por el camino. Cuando veas los puntos rojos en el radar, corre a cubrirte y mátalos con rápidos tiros a la cabeza.

Empezará un momento Dead Eye automático cuando entres en el edificio resaltado. Marca la cabeza de ambos objetivos y dispara. Pulsa repetidamente Ⓞ/Ⓑ en la escena que sigue cuando aparezca la indicación en pantalla.

5 Muchos enemigos irán a por ti durante la persecución a caballo. Intenta realizar tiros a la cabeza manuales si puedes, pero no escatimes en Dead Eye, pues un indicador lleno utilizado con precisión bastará para encargarte de todos ellos. Tras una breve pausa en Butcher Creek, reanuda el viaje para dar con Dutch.

6 Tras la secuencia en Beaver Hollow, los agentes de Pinkerton irán a por la banda una vez más. Permanece en tu cobertura inicial y líbrate de ellos como puedas. Cuando John te proponga que os retiréis a la cueva, ve tras él de inmediato. Síguelo por los túneles, y luego por las distintas escaleras, plataformas y salientes que llevan a la salida, arriba del pozo.

7 Durante la huida a caballo con John, céntrate en galopar a toda velocidad y no en combatir. Si eres rápido, los perseguidores no supondrán una amenaza. Cuando vuelvas a ir a pie, elimina a los agentes de Pinkerton que hay en la cima de la colina. Entonces, tendrás que elegir: volver a la cueva a por el dinero (**BA**) o ayudar a John a ponerse a salvo (**BB**), lo cual te hará perder o ganar 10 puntos de honor respectivamente. Esta es una **bifurcación muy importante de la trama**, pues lleva a dos finales distintos en función de lo que elijas.

BA Si optas por regresar a por el dinero, vuelve a Beaver Hollow. Dispondrás de equipo limitado a la hora de enfrentarte a las hordas de agentes de Pinkerton. Procede con cautela hasta el destino, eliminando a todos los objetivos que encuentres justo en el camino y haciendo caso omiso de los demás. Coge armas de tus víctimas si quieres y si suponen una mejora. Entra de nuevo en la cueva, coge el cofre que hay en la zona resaltada y vuelve sobre tus pasos para salir.

BB Si decides ayudar a John, síguelo acantilado arriba sin preocuparte de los disparos desde lejos. Cuando llegues a una posición elevada, rechaza a los hombres de Pinkerton hasta que llegue Micah.

7 Cuando Micah se te tire encima, empezará un combate cuerpo a cuerpo. Como es de esperar, es un oponente feroz. Evita atacarlo primero, mejor deja que lleve la iniciativa, bloquea sus golpes y contraataca de inmediato con *un solo* puñetazo. No tientes a la suerte con más golpes y repite la estrategia hasta que se active una secuencia. El combate final que verás dependerá de la decisión que tomaste antes en esta misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

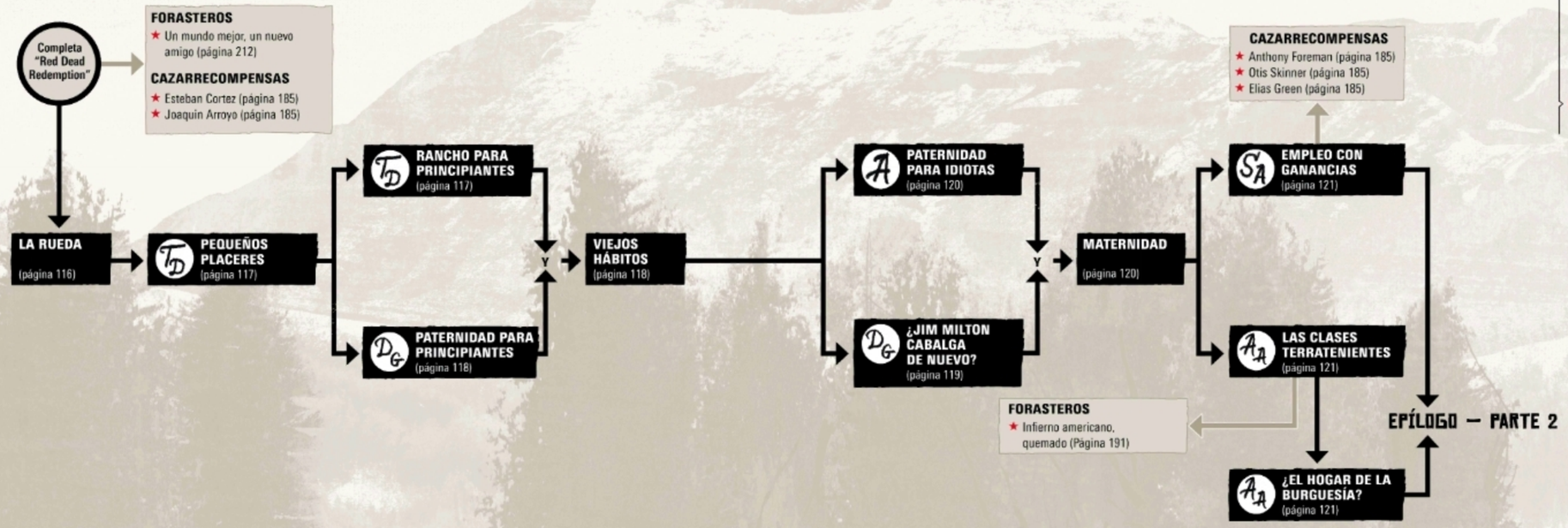
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

UN POCO DE HISTORIA...

Con los Pinkerton pisándoles los talones, la banda de Van der Linde buscaba desesperadamente dar un último golpe, algo lo suficientemente grande como para poder retirarse y vivir alejados de lo que se conoce como civilización. Para elaborar un plan, Dutch se asocia con una tribu local de indígenas americanos, pero sus maquinaciones solo les traen dolor y muerte. La banda aprovecha esta distracción para robar un tren cargado con sueldos para militares, pero el coste en vidas es demasiado alto para el gusto de Arthur y John.

Entonces, en el momento en que la banda de Van der Linde se desgarra desde dentro, los agentes de Pinkerton llegan para acabar con ellos de una vez por todas.

EPÍLOGO (PARTE 1): RANCHO PRONGHORN



★ LA RUEDA ★

Objetivos de medalla	★ Llega hasta Pronghorn sin que se caiga ninguna provisión. ★ Hazte con el carro en 1 minuto o menos.
Notas	Lo más difícil aquí es conseguir llegar a Pronghorn sin que se caiga ninguna provisión. Para conseguirlo, tendrás que conducir con cautela. Modera la velocidad en todo momento y aminora en caso de peligro.

1 Esta misión empieza automáticamente una vez haya acabado la anterior. Al principio, tu primera tarea consiste en llevar el carro a Strawberry.

2 Para justo antes del puente y entra dentro de la tienda para hablar con el tendero. Cuando acabe la conversación, dirígete a la consulta del médico, al otro lado del río, y reúnete con Abigail. Ahora ya puedes volver al carro y seguir hasta el rancho Pronghorn.

3

Después de la secuencia, monta el caballo que está frente a ti y persigue el carro que han robado los forajidos de Laramie. Puedes detenerlo interponiéndote en su camino para cortarle el paso, o saltando en él desde tu caballo. Cuando todo haya acabado, vuelve con el carro al rancho.

★ PEQUEÑOS PLACERES ★

Objetivos de medalla	★ Llena un cubo con leche ordeñada en 10 segundos o menos. ★ Termina en 5 minutos y 15 segundos o menos.
Notas	El primer objetivo implica mantener un buen ritmo al ordeñar la vaca, moviendo cada palanca hacia abajo de manera alternada.

1 Habla con el señor Geddes y después sigue a Abe por el rancho hasta llegar a la vaca.

2 Tu trabajo consiste en ordeñar al animal moviendo Ⓛ y Ⓡ hacia abajo de manera alternada.

3

A continuación, tienes que limpiar los establos. Para ello, coge la horqueta manteniendo △/Ⓨ. Con ella en la mano, pulsa □/Ⓧ para recoger el estiércol. Acércate a la carretilla y depositalo en ella pulsando el botón de nuevo. Deja la horqueta cuando hayas acabado y vuelve a la casa para hablar con Abigail.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ RANCHO PARA PRINCIPIANTES ★

Objetivos de medalla	★ Arregla la primera sección de la valla en 1 minuto y 30 segundos o menos ★ Evita que te coja el toro.
Notas	Cuando el toro cargue contra ti, asegúrate de colocarte en una zona en la que el animal no pueda alcanzarte. Cualquier intento de escapar corriendo está condenado al fracaso.

1 Encontrarás a Tom Dickens en la linde sur del rancho. Para reparar la valla, primero tienes que clavar el poste pulsando ⊗/Ⓐ varias veces. Coloca cada riel a la altura apropiada con Ⓛ, y mételos dentro de las muescas con ⊗/Ⓐ.

2

Cuando te llamen, acércate al corral. Corre hacia el toro e intenta echarle el lazo. El toro se resistirá a tus primeras intentonas y cargará contra ti, momento en el cual te convendrá buscar refugio. Si perseveras, lograrás calmarlo con □/Ⓧ. Una vez tengas tu lazo alrededor de su cuello, mantén pulsado L2/LT y camina hacia el animal, tranquilizándolo cuando la indicación aparezca en pantalla.

★ PATERNIDAD PARA PRINCIPIANTES ★

Objetivos de medalla	★ Agota a Jeremiah en 45 segundos o menos. ★ Dale una golosina a Jeremiah. ★ Enseña a Jack a montar sin que su caballo lo derribe. ★ Gana la carrera de vuelta al rancho Pronghorn.
Notas	La mejor manera de agotar a Jeremiah es hacer que brinque una y otra vez (□/Ⓧ). Cuando su indicador de resistencia esté vacío, galopa a toda velocidad para gastar el núcleo de dicho atributo. Puedes darle una golosina después de que lo calmes en el establo, pero tendrás que hacerlo antes de entrar en el corral, donde Duncan te espera. En una lección posterior, asegúrate de que el caballo de Jack se desplace como mucho a medio galope.

1 Encontrarás a David Geddes detrás de la granja.

2 Abe te mostrará dónde encontrar al hijo de David, Duncan, que necesita ayuda con un caballo nervioso llamado Jeremiah. Céntrate en el animal, manteniendo L2/LT, y luego pulsa □/Ⓧ cuando se indique para calmarlo.

3 Una vez se haya relajado, móntalo y galopa a toda velocidad por los campos cercanos, pulsando repetidamente Ⓧ/Ⓐ hasta que su indicador de resistencia se gaste. También es muy útil hacer que Jeremiah salte. Cuando el animal esté agotado, vuelve con él al corral, donde Duncan estará esperando.

4 Cuando la Sra. Geddes te pida que ayudes en el parto de una yegua, síguela al establo. Lo primero que tienes que hacer es encontrar las patas del potro, girando L. La vibración del mando se intensificará cuando te acerques a la posición correcta. Cuando las tengas, mueve L y pulsa repetidamente Ⓧ/Ⓐ para tirar.

5

Vuelve a tu casa y habla con Abigail. Cuando estés fuera con Jack, sube al caballo y enséñale cómo montar. En el viaje, puedes decirle que vaya más rápido o más lento manteniendo L2/LT y pulsando □/Ⓧ o ○/Ⓑ respectivamente. En cualquier caso, no dejes que supere el medio galope; si va más rápido, Jack podría caerse. Cuando lleguéis al arroyo, dará comienzo una carrera: vuelve al rancho a toda velocidad, si quieres, para ganar a Jack y completar el objetivo de medalla correspondiente.

★ VIEJOS HÁBITOS ★

Objetivos de medalla	★ Derrota al Laramie sin recibir daños. ★ Derrota al Laramie en 25 segundos o menos.
Notas	Céntrate en la defensa y lanza contraataques demoledores.

1

Esta misión se activa automáticamente cuando se han completado las dos anteriores. Solo tienes que investigar los disturbios, y después derrotar al Laramie que los causa en una pelea a puño limpio. Lo mejor es que dejes que ataque él primero; bloquea sus golpes y luego responde con los tuyos... así hasta ganar.

★ ¿JIM MILTON CABALGA DE NUEVO? ★

Objetivos de medalla	★ Elimina a 10 enemigos mientras empuñas dos armas cortas. ★ Consigue 15 tiros a la cabeza. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Para sacar provecho de empuñar dos armas, muévete a zonas de cobertura que estén relativamente cerca de tus enemigos. Para apuntar a objetivos lejanos o en movimiento, te puede venir bien usar ráfagas cortas de Dead Eye.

1 David Geddes y su esposa se hallan en la entrada del establo. Después de la secuencia, corre hacia los establos y lucha contra los matones que agreden a Tom Dickens. En esta pelea, te enfrentarás a dos oponentes a la vez, así que actúa con cautela: bloquea cada golpe que te lancen y contraataca con rapidez. Repítelo hasta que ganes. Después de recuperar tus armas, sube al caballo y dirígete al rancho Hanging Dog.

2

Sea lo que sea lo que les digas a los Laramie, dará comienzo un enorme tiroteo poco después de que llegues. Esprinta para ponerte a cubierto cuanto antes. Una vez cojas posiciones, procede como de costumbre: asómate, haz un disparo (a poder ser, a la cabeza, moviendo R) y vuelve a cubrirte rápidamente. Sigue este procedimiento hasta que no queden más objetivos a tiro y avanza hasta una nueva cobertura. Presta especial atención a los tiradores que se encuentren en posiciones elevadas, sobre todo al que está en la torre y al que se encuentra en el piso de arriba del granero. Cuando ya no queden enemigos en el rancho, tendrás que derrotar a un último contrincante dentro del granero. Líbérate pulsando ○/Ⓑ repetidamente y acaba con él cuerpo a cuerpo. Vuelve a Pronghorn cuando hayas acabado para completar la misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ PATERNIDAD PARA IDIOTAS ★

Objetivos de medalla	★ Mata a los 3 enemigos usando Dead Eye. ★ Después del enfrentamiento, lleva el carro al rancho Pronghorn en 1 minuto y 30 segundos o menos.
Notas	Asegúrate de que tu indicador de Dead Eye está parcialmente lleno antes de la emboscada. Esto te permitirá matar a los objetivos en el acto. Galopa en todo momento y sigue aproximadamente el camino sugerido para volver a tiempo al rancho, aunque busca cualquier atajo, especialmente en la curva cerrada del principio, para ganar unos valiosos segundos.

1 Vuelve a tu casa para reunirte con Abigail, y lleva el carro a Strawberry.

2 Aparca el carro junto a la oficina de correos y entra dentro para recoger tu correspondencia. Cuando vuelvas, puedes decirle a Jack que vaya más rápido o más lento con □/Ⓧ o ○/Ⓑ, respectivamente.

3

Tres hombres te tenderán una emboscada. Es imposible evitar el consiguiente tiroteo, no importa cuánto te esfuerces en calmar la situación. Aun así, si hablas podrás ganar algo de tiempo, lo que te permitirá usar un tónico para rellenar tu indicador de Dead Eye, si se encuentra vacío. La mejor forma de proceder aquí es desenfundar tu arma y activar de inmediato Dead Eye. Marca las tres cabezas con R1/RB antes de disparar y acabar en el acto con tus asaltantes. Después de la emboscada, vuelve a Pronghorn.

★ MATERNIDAD ★

Objetivos de medalla	★ Termina en 1 minuto y 30 segundos o menos.
Notas	Corre siempre que puedas y elige ordeñar.

1 "Maternidad" da comienzo automáticamente al completar la misión anterior. Sigue a Abe y saluda al empleado para obtener un telegrama. Después, dirígete a la cabaña.

2 Después del interludio, podrás escoger de entre los tres tipos de tareas que ya conoces. Completa la que prefieras; sigue las instrucciones en pantalla, si las necesitas. Dirígete a casa de los Geddes cuando hayas acabado.

★ EMPLEO CON GANANCIAS ★

Objetivos de medalla	★ Después de llegar a Strawberry, localiza al fugitivo en 30 segundos o menos. ★ Después de montar en tu caballo, captura y ata al fugitivo en 1 minuto y 15 segundos o menos.
Notas	Corre directamente al centro de bienvenida y toma atajos al salir del barranco, durante la persecución, para cumplir con los requisitos.

Ten en cuenta que esta misión se puede jugar al final del Epílogo (parte 1) o al principio del Epílogo (parte 2).

1 Reúnete con Sadie en la taberna de Valentine y después cabalga con ella.

2

Cuando estés en Strawberry, interroga a la gente de la ciudad acerca del paradero de Nathan Kirk. En el centro de bienvenida, obtendrás la mejor pista: el dueño del hotel te dirá que tu objetivo se encuentra en la habitación 3, en el piso de arriba. Cuando atravieses la puerta, Kirk escapará por la ventana. Síguelo, baja hasta el suelo y monta a caballo.

3

Durante la persecución, recuerda que tienes capturar vivo al hombre, así que trata de no desenfundar tus armas. Cabalga a toda velocidad, pulsando ⊗/Ⓐ al mismo ritmo que el galope de tu caballo para ahorrar resistencia. El icono rojo en el radar te permite seguirle la pista a Kirk. Úsalo para tomar atajos cuando sea posible (por ejemplo, gira a la derecha al salir del pequeño barranco) hasta que le des alcance. Tendrás que esquivar ovejas o saltar por encima de ellas cuando el fugitivo dispare para espantar al rebaño cercano. Cuando alcances a Kirk, inmovilízalo con tu lazo, átalo y cárgalo en el caballo de Sadie para finalizar la misión.

★ LAS CLASES TERRATENIENTES Y ¿EL HOGAR DE LA BURGUESÍA? ★

Objetivos de medalla	★ Termina en 2 minutos y 30 segundos o menos.
Notas	Cuando vuelvas del banco con Uncle muévete en línea recta hasta Beecher's Hope; no hagas caso al camino sugerido.

1 Ansel Atherton te espera en su oficina, en el banco de Blackwater.

2

Después de que acabe la discusión, dirígete al oeste, a Beecher's Hope, para enfrentarte a los usurpadores que están ocupando el terreno. Tienes dos opciones: darles 10 dólares para que se vayan (y para ganar honor) o matarlos. Si eliges esto último, podrás eliminarlos con facilidad con Dead Eye, antes de que puedan desenfundar.

3 Después de la secuencia en el banco, vuelve a Beecher's Hope con Uncle.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

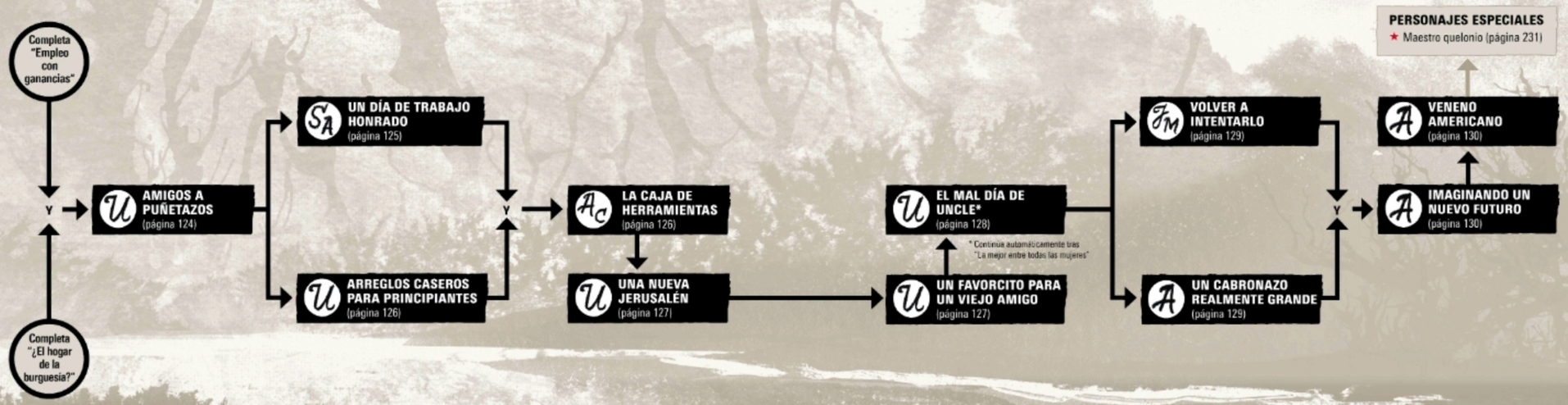
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

EPÍLOGO (PARTE 2): BEECHER'S HOPE

UN POCO DE HISTORIA...

En un esfuerzo por darle a Abigail la vida que siempre quiso, no se te antojaba difícil ocupar un puesto de trabajo remunerado en el rancho Pronghorn. Pero por mucho que intentaras dejar atrás el pasado, viejas enemistades y rostros familiares conspiraron para alejarla de tu lado. Para convencerla de que te diera otra oportunidad, decidiste construir su propia granja, un pequeño terreno al oeste de Blackwater llamado Beecher's Hope.



★ AMIGOS A PUÑETAZOS ★

Objetivos de medalla	★ Después de llegar a Saint Denis, encuentra a Charles en 1 minuto y 50 segundos o menos. ★ Mata a todos los hombres de Guido Martelli en 10 segundos o menos.
Notas	Ve a galope a la cantina y pregunta al camarero; después, cabalga hasta Saint Saturnines para llegar a tiempo. Podrás acabar rápidamente con los cuatro atacantes con tiros a la cabeza con Dead Eye.

Habla con Uncle en Beecher's Hope. Cuando estés en Saint Denis, tu objetivo será encontrar a Charles. Obtendrás información sobre su paradero si hablas con el camarero de la taberna o con el perista local. Ambos te indicarán que vayas a Saint Saturnines, a poca distancia al norte.

2 En Saint Saturnines, apuesta por Charles para ganar algo de dinero fácil. Tras la pelea, síguelo.

Durante la emboscada en los muelles, quédate tras la cobertura inicial y acaba con los cuatro atacantes con tiros a la cabeza. Después, súbete al carro. Activa Dead Eye si quieres acabar fácilmente con tus enemigos y completar el objetivo de medalla.

4 Asegúrate de no atraer la atención de los agentes de la ley cuando escapes de Saint Denis. Limítate a pasar desapercibido mientras Charles conduce.

★ UN DÍA DE TRABAJO HONRADO ★

Objetivos de medalla	★ Después de elegir tu estrategia, escapa con Shane Finley en 5 minutos o menos. ★ Mata a todos los hombres de Langton durante la huida a caballo. ★ Termina con un 70 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Desde el momento en que eliges una estrategia con Sadie en lo alto del cañón, tu primer objetivo será derrotar a todos los enemigos de la zona y cargar al fugitivo en el caballo en 5 minutos o menos. Para conseguirlo, opta por un ataque frontal, armas en ristre, y recurre con frecuencia a la técnica "centrar la vista/mover R/tiro a la cabeza" mientras bajas por el camino en pendiente, moviéndote de una cobertura a otra. No hay límite de tiempo del que tengas que preocuparte durante la huida a caballo del cañón, así que avanza despacio y ve eliminando a todos los adversarios. Vigila el radar para asegurarte de que no dejas a nadie con vida.

1 Reúnete con Sadie en la taberna de Blackwater y luego síguela a caballo.

2 Cuando estés sobre la colina cercana a Armadillo, usa los prismáticos para inspeccionar el terreno entre tu posición y la ciudad. Vuelve a montar después de haber localizado a tus objetivos y cabalga de nuevo con Sadie. Pronto te preguntará qué estrategia vais a seguir para atrapar al fugitivo. Tienes tres opciones que te conducirán, más o menos, al mismo resultado (un enorme tiroteo), pero puedes influir en el modo en que empezará el combate. Puedes optar por recurrir al sigilo para eliminar a los enemigos de uno en uno (3A), o disparar a la banda desde tu posición actual (3B). La tercera opción, amenazar a la banda, lleva al mismo resultado que abrir fuego, pero arruina el factor sorpresa del que habrías disfrutado de otro modo.

Si eliges actuar con sigilo, podrás matar a hasta cuatro enemigos, antes de que empiece el tiroteo de verdad. Sigue a Sadie bajando el cañón y coordínate con ella para acabar con el primer par de guardias con un cuchillo arrojadizo. Sadie se encargará del siguiente, que está junto al puente. Ahora, camina agachado por el puente hasta que el cuarto objetivo se encuentre al alcance de otro cuchillo arrojadizo. Llegados a este punto, es inevitable que den la alarma: dará comienzo un combate encarnizado.

3B Si disparas a la banda desde tu posición actual, tendrás dos ventajas: puedes elegir libremente a tu primer objetivo y la elevación hace que puedas disparar a otros, sin miedo a que te respondan. Cuando hayas acabado con todos los objetivos a la vista, baja del cañón con Sadie para empezar con el tiroteo de verdad.

El tiroteo en el cañón es una escena bastante peligrosa debido a que la zona ofrece escasa cobertura y hay multitud de enemigos. Avanza despacio y elimina metódicamente a todos los objetivos al alcance, pero da prioridad a los tiradores de las colinas, ya que supondrán un grave peligro si los ignoras. Evita a toda costa quedarte al descubierto.

5 Conforme vayas bajando del cañón y elimines a los enemigos de la parte de arriba, llegarán refuerzos por abajo, parte de ellos a caballo. Busca cobertura tras una roca y asegúrate de que nadie se coloca detrás de ti o te flanquea. Cuando haya caído la mayoría de adversarios, avanza con determinación y encárgate de los que queden al fondo del cañón.

6 Coge al fugitivo y cárgalo en el caballo. Cuando intentes salir del cañón, varios tiradores y enemigos a caballo te tenderán una emboscada desde lo alto. Si quieres, galopa a toda velocidad para acortar el enfrentamiento. No obstante, si buscas conseguir una medalla de oro, tendrás que hacer justo lo contrario: cabalga despacio y elimínalos metódicamente para evitar que te superen. Por último, vuelve con Sadie a Blackwater y deja al fugitivo en la celda de la oficina del sheriff.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ EL MAL DÍA DE UNCLE ★

Objetivos de medalla	★ Consigue 5 tiros a la cabeza con el arco. ★ Después de liberar a Uncle, vuelve a Beecher's Hope en 3 minutos y 10 segundos o menos. ★ Termina con un 80 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Puedes conseguir el primer objetivo usando el arco para matar a uno de los dos vigías, a los tres hombres patrullando por el bosque y, por último, al conductor del carro. De este modo, podrás usar armas de fuego libremente durante el tiroteo principal. Con el resto de objetivos, necesitarás una eficiencia mortífera, sobre todo durante la secuencia de huida, para asegurarte de que Charles no tenga motivo para detenerse. Tan pronto como llegues a los caballos, monta y lárgate.

1 Camina hasta el exterior del nuevo granero de Beecher's Hope, donde se encuentra Uncle, y luego sigue a Charles a caballo hasta Tall Trees.

2 Deja el caballo en la zona que se indica y camina con Charles. Cuando os topéis con un par de vigías de los Skinner, elimina a uno con el arco; tu compañero se encargará del otro.

3

Charles pronto avistará una patrulla de tres Skinner. Mátalos si quieres (para conseguir el objetivo de medalla, tendrás que usar tiros a la cabeza con arco), aunque dejarlos pasar es una opción totalmente válida. Sigue en silencio al carro que llegará poco después. Cuando el conductor se detenga para hacerse cargo del cuerpo que están arrastrando, acaba con él de un flechazo.

4

Sube a la roca resaltada y usa los prismáticos para inspeccionar el campamento. Si miras hacia la hoguera, verás a Uncle en una situación delicada.

5 Tras el interludio, se activará un momento de Dead Eye automático. En esta ocasión, no controlas dónde apuntar. Limítate a pulsar R2 / RT cuando la retícula se alinee con la cabeza del Skinner que ataca a Charles.

5

6 Corre hacia la entrada del campamento y cúbrete tras la tienda o el objeto sólido más cercano antes de empezar a cargarte a los Skinner. Ve avanzando cuando te quedes sin objetivos, usando el radar para determinar la situación de tus enemigos. Cuando hayas acabado con todo el mundo, libera a Uncle.

7

Al huir, te atacarán varias oleadas de enemigos mientras Charles carga con Uncle. Tu objetivo es protegerlos a los dos, así que adelántate unos pasos y acaba con rapidez con cualquier amenaza, usando tiros a la cabeza (mueve R al centrar la vista en un enemigo). Céntrate sobre todo en los que lleven machete. Hay muchos puntos de cobertura que puedes usar por el camino, como cajas, barriles y rocas. Cuando lleguéis a los caballos, montad y huid de inmediato. Una vez te hayas encargado de un puñado de enemigos más durante la huida, no sucederá nada en el resto del camino a Beecher's Hope.

★ VOLVER A INTENTARLO ★

Objetivos de medalla	★ Captura un pez. ★ Termina en 5 minutos y 20 segundos o menos.
Notas	Mantén ⊗ / A para acercarte rápidamente al río. Así ganarás un tiempo valioso y te será más fácil completar el segundo requisito.

1 Encontrarás a Jack junto a tu casa de Beecher's Hope, leyendo un libro a la sombra de un árbol. Ve con él hasta el río.

2 En la zona de pesca, usa los comandos habituales (o sigue las instrucciones en pantalla) para capturar un pez. Cuando Jack empiece a preocuparse por Rufus, deja la caña y busca al perro.

3

Explora la zona resaltada en el lado este del camino que lleva a la zona de pesca. Después, vuelve corriendo hasta Jack cuando te llame. Sigue las instrucciones en pantalla para succionar el veneno de la herida.

★ UN CABRONAZO REALMENTE GRANDE ★

Objetivos de medalla	★ Dispara al oso 4 veces mientras embiste. ★ Dispara a la cabeza de ambos cazarrecompensas rivales con Dead Eye. ★ Termina en 7 minutos y 15 segundos o menos.
Notas	Cuando llegues al pequeño campamento, no desmontes; dirígete a la cabaña para ahorrar tiempo. El momento de Dead Eye automático facilita que dispares cuatro veces al oso mientras embiste. Cuando el animal haya huido, restablece el indicador de Dead Eye con un tónico para prepararte para el inminente enfrentamiento en Blackwater.

1 Abigail te espera dentro de la casa en Beecher's Hope. Tras el interludio, sube al caballo y sigue a Sadie hasta Tall Trees.

2

Después de que pare brevemente en un pequeño campamento, permanece cerca de ella al acercaros al fugitivo. Cuando pierda el rastro, activa Eagle Eye para revelar las pisadas y pulsa R1 / RB para centrarte en ellas. Continúa hasta llegar a una pequeña cabaña.

3 Cuando embista el oso, dispárale varias veces durante el momento automático de Dead Eye, pero no esperes matarlo. En el forcejeo a continuación, pulsa ○ / B a mansalva para liberarte.

4

Ahora, escolta a Sadie hasta el sheriff en Blackwater. Os toparéis con dos jinetes que hablarán con Sadie. Si quieres, dispárales de inmediato, ya que os atacarán sin importar lo que hagas. Si tu indicador lo permite, mátalos con tiros a la cabeza con Dead Eye y así completarás un objetivo de medalla. La misión acaba cuando llegues a la oficina del sheriff.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

★ IMAGINANDO UN NUEVO FUTURO ★

Objetivos de medalla	★ Termina en 7 minutos y 30 segundos o menos.
Notas	Usa cualquier oportunidad para ahorrar tiempo, ya sea galopando, caminando o remando directamente hacia tu objetivo, y la medalla de oro será un regalo.

1 Dirígete a tu casa en Beecher's Hope, donde te espera Abigail. Súbete al carro y conduce hasta Blackwater.

2 Aparca el carro en el punto señalado, ve al estudio fotográfico, elige un fondo y sácate la fotografía.

3 Después, lleva a Abigail al Cine Imperial al otro lado de la calle.

4 Por último, acércate a la orilla del lago y adéntrate en él remando. Sigue las instrucciones cuando aparezcan en pantalla.

★ VENENO AMERICANO ★

Objetivos de medalla	★ Ayuda a Sadie a atrapar a Cleet en 35 segundos o menos. ★ Abate con un tiro a la cabeza al tirador que dispara a Charles. ★ Termina con un 85 % de precisión al menos. ★ Completa la misión sin consumir objetos de salud.
Notas	Para atrapar a Cleet en 35 segundos, tienes que cruzar el puente en cuanto llegues a Strawberry para activar en seguida la persecución. Nuestra guía te ayudará a completar otros objetivos, aunque necesitarás una gran habilidad disparando para alcanzar el 85 % de precisión necesario.

1

Reúnete con Abigail en el salón, en Beecher's Hope, y luego sigue a Sadie hasta Strawberry. Al llegar, cruza el puente y te encontrarás a Cleet: persíguelo en cuanto eche a correr.

2 Cuando Sadie atrape a Cleet, pégale, arrástralo a la horca y colócale la soga al cuello. Sigue las instrucciones en pantalla para amenazar a Cleet moviendo la palanca. De ti depende que muera o que se salve, pero si eliges esto último, obtendrás honor. Elijas lo que elijas, sube al caballo después y dirígete con tus compañeros al monte Hagen.

3

Después del interludio, en el que disparan a Charles, esprinta y colócate detrás de la roca que tienes enfrente. Tu objetivo aquí es matar al tirador. Para ello, puedes eliminarlo mediante un fusil de precisión desde tu posición inicial o correr de cobertura en cobertura hasta que estés a distancia de devolver el fuego. Tendrás que conseguir un tiro a la cabeza si quieres asegurarte el objetivo de medalla correspondiente; activar Dead Eye facilitará mucho las cosas. Comprueba cómo está Charles y reúnete con Sadie en lo alto de la colina.

4

Cuando subas, te atacarán varios matones, incluidos algunos tiradores. Encárgate de estos lo antes posible. Avanza con cuidado, esprintando de una cobertura a otra, y elimina a todos los objetivos a la vista antes de continuar. No pierdas de vista los núcleos de tus atributos en toda la secuencia. En concreto, si maximizas tu núcleo de salud te será más fácil curarte entre cada enfrentamiento.

5

Tras la secuencia en lo alto de la colina, te enfrentarás a tres hombres a los que puedes eliminar como te plazca Sigue avanzando y despacha a los enemigos que encuentres tan rápido como puedas. No es que haya mucha cobertura en esta zona, así que es esencial el uso de la técnica "centrar la vista/mover Ⓡ/tiro a la cabeza" para despejar el camino rápidamente.

6

Nada más pasar una zona rocosa estrecha y matar a los enemigos del otro lado, gírate y cúbrete con la roca cercana: varios enemigos estarán a punto de atacarte por la espalda. Derrótalos uno a uno, incluido el que se halla en el acantilado.

7 Mientras subes la siguiente colina, aparecerán tres matones en la cima. No tendrás donde cubrirte, así que elimínalos cuanto antes con tiros a la cabeza en cadena o con Dead Eye. Encontrarás un segundo campamento en la cima. Esprinta para cubrirte y despacha a los enemigos de la zona. Suelen aparecer inesperadamente, así que ándate con ojo. Aquí es muy importante que gestiones bien tu salud; si lo necesitas, tómate tu tiempo para restablecer el núcleo y garantizar una velocidad de recuperación óptima. Al acercarte a cada una de las zonas resaltadas, te atacarán algunos enemigos.

8

Terminarás por encontrar a Micah después de inspeccionar la última zona marcada, junto a una choza de montaña. En ese momento, dará comienzo un combate encarnizado. Tu enemigo es formidable: es rápido disparando y sabe usar la cobertura, así que no tendrás oportunidad de acertarle. Olvídate de actuar como en un tiroteo convencional; tendrás que usar la astucia. Si miras encima de donde Micah está a cubierto, verás una lámpara. Dispara para causar un incendio. Esto obligará a Micah a moverse desde su escondite hasta un cobertizo para leña. Sé paciente, pega algunos tiros entre sus andanadas, y pronto se moverá a la letrina. Cuando esto suceda, habrás vencido.

Es mejor disfrutar de lo que ocurre a continuación sin ningún tipo de consejo.

EL JUEGO DESPUÉS DE LA HISTORIA

La historia ha llegado a su fin, pero el juego está lejos de acabar. Después de los créditos finales, el juego se reanuda en Beecher's Hope. Ahora puedes dedicarle tiempo a la enorme cantidad de actividades secundarias que quedan por completar, como misiones de Forastero, captura de fugitivos, atracos, desafíos y mil cosas más.

Si necesitas ayuda mientras exploras todas estas opciones o si buscas completar totalmente el juego, no te pierdas el capítulo Exploración, que comienza en la siguiente página.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
UN POCO DE HISTORIA...
ESTRUCTURA
CAPÍTULO 1
CAPÍTULO 2
CAPÍTULO 3
CAPÍTULO 4
CAPÍTULO 5
CAPÍTULO 6
EPÍLOGO 1
EPÍLOGO 2

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

EXPLORACIÓN

Este capítulo presenta de manera exhaustiva las tareas opcionales, actividades y distracciones varias que encontrarás durante tus viajes por el mundo de *Red Dead Redemption 2*.

INTRODUCCIÓN

Red Dead Redemption 2 nunca te dejará a la deriva sin posibilidad de hacer algo. En este juego puedes pasar horas y horas simplemente yendo de un lugar a otro mientras contemplas las vistas o admirando los pequeños detalles... pero, cuando seas capaz de despegarte del paisaje, los sonidos y la *atmósfera*, hay un sinfín de actividades que podrás realizar.

Este capítulo es, ante todo, una guía para todas las metas, historias adicionales y actividades varias en las que quieras sumergirte, pero también te ofrece un examen en profundidad de los sistemas básicos (como los atributos y las mecánicas subyacentes a estos) que te ayudará a comprender mejor el juego y disfrutar más de él. También es bastante extenso, inevitablemente. Si quieres pasar directamente a un apartado que te interese, utiliza la pestaña de índice que hay en la parte derecha de cada página doble para ir con rapidez a la información que buscas.

CABALLOS

Los caballos son la manera más cómoda de recorrer las vastas extensiones del mundo de *Red Dead Redemption 2*, pero también sirven como inventarios móviles y como un medio de llevar a su destino objetos pesados (es decir, cautivos, cadáveres de animales y demás) a tiempo.

Hay tres maneras principales de conseguir un caballo nuevo:

- **En la naturaleza:** irás encontrando caballos salvajes a los que podrás domar.
- **En el entorno:** también verás caballos a los que su dueño ha atado, especialmente en las ciudades. Puedes robarlos si quieres, pero ten cuidado con los testigos. Del mismo modo, puedes cortar los arreos que los atan a los carros para apoderarte de ellos.
- **Establos:** por último, puedes comprar caballos nuevos en los establos.

Un caballo solo se convertirá en tu animal de monta principal si le pones una montura, una función que se desbloquea cuando completas la misión del Modo Historia "Sale, perseguido por un orgullo herido" (consulta la página 46). Para ello, acércate al equino que quieras con una montura en la mano y mantén ⭮. Solo puedes tener una montura y, por tanto, un único caballo principal a la vez. Para quitar la montura del caballo actual, céntrate en él (manteniendo L2/LT) y luego mantén ⭮.

★ CABALLOS SALVAJES ★

Capturar y domar a estos animales es una manera de conseguir nuevos caballos gratis. En la naturaleza hay muchas razas disponibles, como se ve en el mapa anterior. Ten en cuenta que se muestran los hábitats generales; puede que necesites darte una vuelta para encontrar la especie que buscas en cada territorio.

Para domar a un caballo, primero tienes que acercarte con la vista centrada en él y echarle el lazo o caminar lo más lento posible y aprovechar cualquier oportunidad de calmarlo con □/X. Una vez que estés cerca de él, móntalo manteniendo pulsado △/Y para iniciar una secuencia de rodeo. El objetivo de esto es permanecer subido al animal moviendo L en la dirección contraria a la que él tire. Si consigues que deje de encabritarse y tirarte, móntalo durante un rato y acarícialo pulsando B/○. Pronto quedará domado y se convertirá en un "caballo temporal"; para convertirlo en tu caballo principal, tendrás que equiparlo con la montura.

En el juego hay tres tipos de caballos salvajes muy poco frecuentes:

- Dos de ellos se indican en el mapa, el **árabe blanco** y el **mustango bayo atigrado**.
- El tercero es un **paint horse americano blanco con manchas**. Este espécimen no tiene una ubicación fija. Aparece al azar en hogueras de ambientación de todo el mundo, en las que te esperan enemigos acampados.

★ ATRIBUTOS DE LOS CABALLOS ★

Todos los caballos tienen cuatro atributos principales: resistencia, salud, velocidad y aceleración. Los dos primeros valores se muestran con regularidad durante el juego en general, mientras que la velocidad y la aceleración solo son visibles en la ventana de información que aparece cuando estudias a un animal o te centras en él, al abrir el dial del caballo o al visitar los establos.

Resistencia: el nivel de desgaste físico que puede soportar el caballo, como cuando galopa a toda velocidad, nada o salta.

Salud: la cantidad de daño que puede aguantar el caballo.

Velocidad: determina la velocidad máxima del animal.

Aceleración: indica lo rápido que pasará el caballo de estar quieto a ir a máxima velocidad.

Cada uno de estos atributos empieza con un valor predeterminado. Por ejemplo, un caballo de la raza morgan tiene unos valores iniciales de 2, 3, 3 y 2 respectivamente, los cuales se traducen en segmentos (también conocidos como "depósitos") en los indicadores correspondientes. Los atributos de los caballos se pueden mejorar y, en consecuencia, los indicadores se ampliarán, mediante los métodos descritos a continuación.

- **Equipamiento para caballo:** cierto equipo puede mejorar los valores del caballo. Los efectos de la montura y el estribo, por ejemplo, incluyen una bonificación oculta que puede verse en el menú de pausa (Jugador ➤ Caballo ➤ Aperos), como reducir la velocidad a la que se agotan los núcleos y aumentar la velocidad a la que se reponen los indicadores.
- **Vínculo:** el caballo recibirá un depósito más de resistencia y de salud cuando el vínculo que tengas con él suba de nivel (consulta la página 140).

Hay unas cuantas características más que vale la pena mencionar:

- Los atributos de los caballos se pueden mejorar hasta un máximo de diez depósitos por categoría.
- Si el núcleo de resistencia se agota por completo, su velocidad máxima se verá reducida en un tercio. Se aplica una penalización similar cuando su núcleo de salud está en niveles críticos.
- Cuando el caballo lleva a una persona más o carga con un animal grande, su velocidad máxima se verá disminuida y, además, el indicador de resistencia se consumirá a un ritmo acelerado al subir cuestas.
- Ambos núcleos del caballo se reponen por completo cuando duermes. Al atar un caballo a un poste y guiarlo, los núcleos se reponen en un 55 % y un 45 % respectivamente.
- El caballo se pondrá nervioso si lo obligas a galopar a toda velocidad con el indicador de resistencia agotado por completo. Si continúas haciéndolo, puede encabritarse y tirarte. También puede alterarse de forma parecida cuando esté cerca de un depredador.

★ CATEGORÍAS DE LOS CABALLOS ★

Los caballos se engloban al menos en una de las siete categorías, cada una asociada a un arquetipo de manejo. Los atributos básicos de un caballo dependen de la categoría a la que pertenece. Como norma, los caballos de monta tienen los atributos más bajos, y los superiores los más altos, aunque con algunas variaciones.

- **Monta:** estos caballos son los más frecuentes y componen la mayor parte de la población equina de ambientación y salvaje. Suelen tener atributos bajos.
- **Tiro:** son los caballos corrientes que se ven tirando de carros y diligencias. Son grandes y lentos, pero tienen unos valores algo más altos que los caballos de monta.
- **Carreras:** estos animales tienen más velocidad y aceleración, pero menos resistencia y salud.
- **Guerra:** estos animales tienen más resistencia y salud, pero menos velocidad y aceleración.
- **Trabajo:** estos animales tienen más resistencia, una salud y una velocidad medias y menos aceleración.
- **Versátil:** son una combinación de dos clases. Suelen ser más raros de ver y más caros, pero tienen atributos por encima de la media.
- **Superior**: aunque son raros y caros, estos caballos tienen atributos excepcionales.

★ ATRIBUTOS ADICIONALES ★

MANEJO

Es un atributo adicional que indica la "sensación" que da un caballo y cómo reacciona a tus órdenes. El arquetipo de manejo de un caballo depende de la categoría a la que pertenece, tal y como se indica en la tabla siguiente. Por lo general, cuanto más bajes en esta lista, mayor será la sensación de que el caballo es ágil y reacciona bien.

ARQUETIPOS DE MANEJO

ARQUETIPO	CATEGORÍA DE LOS CABALLOS
Pesado	Caballos de tiro
Estándar	Caballos de monta, de guerra, de trabajo y versátiles
Carreras	Caballos de carreras
Elite	Caballos superiores

PESO DEL CABALLO

Este parámetro depende de la frecuencia con la que lo alimentas. Va de 0 (lo que correspondería a un jamelgo) a 100 (obesidad relativa). De forma predeterminada, se considera que el caballo está completamente "en forma" cuando su peso se encuentra en 50. Las calorías que gana cuando lo alimentas aumentan el peso; estar mucho tiempo sin darle de comer lo disminuye. El valor calórico de la comida se detalla en el capítulo de objetos (consulta la página 302).

Los caballos con sobrepeso o desnutridos sufrirán una pequeña reducción a su velocidad máxima, así que no lo descuides ni lo mimes en exceso.

HIGIENE

A medida que viajes con el caballo, este se irá ensuciando. Una mugre excesiva, que se indica mediante un cepillo rojo que aparece en el icono del núcleo, aumenta en un 25 % el agotamiento de su núcleo de salud.

Para limpiar al caballo deberás cepillarlo. Un método alternativo es llevarlo por una masa de agua adecuada.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

★ BASE DE DATOS DE LOS CABALLOS ★

Para saber más sobre un caballo, céntrate en él cuando estés cerca (mantén L2 / LT) o mira a través de los prismáticos. Sea como sea, mantén R1 / RB para estudiarlo. Cuando el indicador circular esté lleno, pulsa el botón de nuevo para ver más información sobre el animal.

En este apartado te ofrecemos una evaluación de todos los caballos mediante fichas pormenorizadas.

Casi todos los encabezados de las fichas que hay aquí son bastante claros. El llamado "valor base" indica cuánto te costará el caballo al comprarlo en un establo. Este total se usa también para calcular el precio de venta. La proporción del valor base que puedes conseguir al vender un caballo depende de dos factores: cómo conseguiste el animal y qué nivel de vínculo tienes con él.

VALOR DE VENTA DEL CABALLO: PORCENTAJE APLICADO AL VALOR BASE ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

	ADQUIRIDO LEGALMENTE Y VENDIDO EN UN ESTABLO				ROBADO Y VENDIDO EN UN ESTABLO					ROBADO Y VENDIDO A UN PERISTA DE CABALLOS				
NIVEL DE VÍNCULO	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
PORCENTAJE APLICADO	50 %	65 %	80 %	95 %	2 %	4 %	10 %	15 %	20 %	4 %	8 %	12 %	20 %	30 %

De paso de Tennessee

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	4	2	2

DISPONIBILIDAD: "Forajidos del Oeste" (capítulo 1) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 60,00	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Bayo ciebo	VV.0 $ 1,20	VV.1 $ 2,40	VV.2 $ 6,00	VV.3 $ 9,00	VV.4 $ 12,00
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Monta	VV.0 $ 2,40	VV.1 $ 4,80	VV.2 $ 7,20	VV.3 $ 12,00	VV.4 $ 18,00

Shire

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	4	3	2

DISPONIBILIDAD: "Salvo, perseguido por un orgullo herido" (capítulo 2) — MANEJO: Pesado

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	VV.1 $ 65,00	VV.2 $ 84,50	VV.3 $ 104,00	VV.4 $ 123,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Negro cuervo	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Tiro	VV.0 $ 5,20	VV.1 $ 10,40	VV.2 $ 15,60	VV.3 $ 26,00	VV.4 $ 39,00

Trotón americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	5	4

DISPONIBILIDAD: Establo de Valentine (capítulo 2) — MANEJO: Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 150,00	VV.1 $ 75,00	VV.2 $ 97,50	VV.3 $ 120,00	VV.4 $ 142,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Tordo palomino	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Carreras	VV.0 $ 6,00	VV.1 $ 12,00	VV.2 $ 18,00	VV.3 $ 30,00	VV.4 $ 45,00

Sangre caliente holandés

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	6	4	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Valentine (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 450,00	VV.1 $ 225,00	VV.2 $ 292,50	VV.3 $ 360,00	VV.4 $ 427,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Ruano chocolate	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Trabajo	VV.0 $ 18,00	VV.1 $ 36,00	VV.2 $ 54,00	VV.3 $ 90,00	VV.4 $ 135,00

Mestizo húngaro

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	4	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Valentine (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 150,00	VV.1 $ 75,00	VV.2 $ 97,50	VV.3 $ 120,00	VV.4 $ 142,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Gris oscuro tordo	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Guerra	VV.0 $ 6,00	VV.1 $ 12,00	VV.2 $ 18,00	VV.3 $ 30,00	VV.4 $ 45,00

Morgan

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
2	3	3	2

DISPONIBILIDAD: Entorno/Establo de Valentine (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 15,00	VV.1 $ 7,50	VV.2 $ 9,75	VV.3 $ 12,00	VV.4 $ 14,25
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Palomino	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Monta	VV.0 $ 0,60	VV.1 $ 1,20	VV.2 $ 1,80	VV.3 $ 3,00	VV.4 $ 4,50

Saddler de Kentucky

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	2	3	2

DISPONIBILIDAD: Entorno/Salvaje/Establo de Valentine (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 50,00	VV.1 $ 25,00	VV.2 $ 32,50	VV.3 $ 40,00	VV.4 $ 47,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Gris	VV.0 $ 1,00	VV.1 $ 2,00	VV.2 $ 5,00	VV.3 $ 7,50	VV.4 $ 10,00
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Monta	VV.0 $ 2,00	VV.1 $ 4,00	VV.2 $ 6,00	VV.3 $ 10,00	VV.4 $ 15,00

Morgan

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
2	3	3	2

DISPONIBILIDAD: Entorno/Salvaje/Establo de Valentine (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 55,00	VV.1 $ 27,50	VV.2 $ 35,75	VV.3 $ 44,00	VV.4 $ 52,25
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Ruano bayo	VV.0 $ 1,10	VV.1 $ 2,20	VV.2 $ 5,50	VV.3 $ 8,25	VV.4 $ 11,00
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Monta	VV.0 $ 2,20	VV.1 $ 4,40	VV.2 $ 6,60	VV.3 $ 11,00	VV.4 $ 16,50

De paso de Tennessee

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	2	2

DISPONIBILIDAD: Entorno/Salvaje/Establo de Valentine (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 60,00	VV.1 $ 30,00	VV.2 $ 39,00	VV.3 $ 48,00	VV.4 $ 57,00
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Ruano rojizo	VV.0 $ 1,20	VV.1 $ 2,40	VV.2 $ 6,00	VV.3 $ 9,00	VV.4 $ 12,00
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Monta	VV.0 $ 2,40	VV.1 $ 4,80	VV.2 $ 7,20	VV.3 $ 12,00	VV.4 $ 18,00

Ardenner

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	4	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Scarlett Meadows (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 140,00	VV.1 $ 70,00	VV.2 $ 91,00	VV.3 $ 112,00	VV.4 $ 133,00
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Ruano bayo	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Guerra	VV.0 $ 5,60	VV.1 $ 11,20	VV.2 $ 16,80	VV.3 $ 28,00	VV.4 $ 42,00

Sangre caliente holandés

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	5	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Scarlett Meadows (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 150,00	VV.1 $ 75,00	VV.2 $ 97,50	VV.3 $ 120,00	VV.4 $ 142,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Isabelo hollín	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Trabajo	VV.0 $ 6,00	VV.1 $ 12,00	VV.2 $ 18,00	VV.3 $ 30,00	VV.4 $ 45,00

Andaluz

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	4	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Strawberry (capítulo 2) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 140,00	VV.1 $ 70,00	VV.2 $ 91,00	VV.3 $ 112,00	VV.4 $ 133,00
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Bayo oscuro	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Guerra	VV.0 $ 5,60	VV.1 $ 11,20	VV.2 $ 16,80	VV.3 $ 28,00	VV.4 $ 42,00

Sangre caliente holandés

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	5	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Strawberry (capítulo 3) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 150,00	VV.1 $ 75,00	VV.2 $ 97,50	VV.3 $ 120,00	VV.4 $ 142,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Pardo oscuro	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Trabajo	VV.0 $ 6,00	VV.1 $ 12,00	VV.2 $ 18,00	VV.3 $ 30,00	VV.4 $ 45,00

Pura trotter de Missouri

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	6	7	5

DISPONIBILIDAD: Establo de Scarlett Meadows (capítulo 4) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 950,00	VV.1 $ 475,00	VV.2 $ 617,50	VV.3 $ 760,00	VV.4 $ 902,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Champán ámbar	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Multi - Carreras / Trabajo	VV.0 $ 38,00	VV.1 $ 76,00	VV.2 $ 114,00	VV.3 $ 190,00	VV.4 $ 285,00

Belgia

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	7	5

DISPONIBILIDAD: Establo de Saint Denis (capítulo 4) — MANEJO: Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 450,00	VV.1 $ 225,00	VV.2 $ 292,50	VV.3 $ 360,00	VV.4 $ 427,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Ruano tordo invertido	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Carreras	VV.0 $ 18,00	VV.1 $ 36,00	VV.2 $ 54,00	VV.3 $ 90,00	VV.4 $ 135,00

Andaluz

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
7	5	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Van Horn (capítulo 6) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 440,00	VV.1 $ 220,00	VV.2 $ 286,00	VV.3 $ 352,00	VV.4 $ 418,00
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Gris rosado	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Guerra	VV.0 $ 17,60	VV.1 $ 35,20	VV.2 $ 52,80	VV.3 $ 88,00	VV.4 $ 132,00

Ardenner

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
7	5	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Van Horn (capítulo 6) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 450,00	VV.1 $ 225,00	VV.2 $ 292,50	VV.3 $ 360,00	VV.4 $ 427,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Ruano fresa	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Guerra	VV.0 $ 18,00	VV.1 $ 36,00	VV.2 $ 54,00	VV.3 $ 90,00	VV.4 $ 135,00

Trotón americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	4	5	4

DISPONIBILIDAD: Establo de Tumbleweed (epílogo 1) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 400,00	VV.1 $ 200,00	VV.2 $ 260,00	VV.3 $ 320,00	VV.4 $ 380,00
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Isabelo de cola plateada	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Carreras	VV.0 $ 16,00	VV.1 $ 32,00	VV.2 $ 48,00	VV.3 $ 80,00	VV.4 $ 120,00

Árabe

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
7	7	6	6

DISPONIBILIDAD: Establo de Blackwater (epílogo 1) — MANEJO: Elite

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 1250,00	VV.1 $ 625,00	VV.2 $ 812,50	VV.3 $ 1000,00	VV.4 $ 1187,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Bayo gris rosado	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Superior	VV.0 $ 50,00	VV.1 $ 100,00	VV.2 $ 150,00	VV.3 $ 250,00	VV.4 $ 375,00

De paso de Tennessee

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	5	3	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Tumbleweed (epílogo 1) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 150,00	VV.1 $ 75,00	VV.2 $ 97,50	VV.3 $ 120,00	VV.4 $ 142,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Ruano platino	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Monta	VV.0 $ 6,00	VV.1 $ 12,00	VV.2 $ 18,00	VV.3 $ 30,00	VV.4 $ 45,00

Purosangre

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	7	5

DISPONIBILIDAD: Establo de Strawberry (capítulo 3) — MANEJO: Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 450,00	VV.1 $ 225,00	VV.2 $ 292,50	VV.3 $ 360,00	VV.4 $ 427,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Atigrado	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Carreras	VV.0 $ 18,00	VV.1 $ 36,00	VV.2 $ 54,00	VV.3 $ 90,00	VV.4 $ 135,00

Árabe

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
6	6	6	6

DISPONIBILIDAD: Establo de Saint Denis (capítulo 4) — MANEJO: Elite

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 1050,00	VV.1 $ 525,00	VV.2 $ 682,50	VV.3 $ 840,00	VV.4 $ 997,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Negro	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Superior	VV.0 $ 42,00	VV.1 $ 84,00	VV.2 $ 126,00	VV.3 $ 210,00	VV.4 $ 315,00

Turcomano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
7	5	6	5

DISPONIBILIDAD: Establo de Saint Denis (capítulo 4) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 950,00	VV.1 $ 475,00	VV.2 $ 617,50	VV.3 $ 760,00	VV.4 $ 902,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Dorado	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Multi – Carreras / Guerra	VV.0 $ 38,00	VV.1 $ 76,00	VV.2 $ 114,00	VV.3 $ 190,00	VV.4 $ 285,00

Appaloosa

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	6	4	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Van Horn (capítulo 6) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 430,00	VV.1 $ 215,00	VV.2 $ 279,50	VV.3 $ 344,00	VV.4 $ 408,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Leopardo	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Trabajo	VV.0 $ 17,20	VV.1 $ 34,40	VV.2 $ 51,60	VV.3 $ 86,00	VV.4 $ 129,00

Paint horse americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	5	4	4

DISPONIBILIDAD: Establo de Tumbleweed (epílogo 1) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 425,00	VV.1 $ 212,50	VV.2 $ 276,25	VV.3 $ 340,00	VV.4 $ 403,75
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Overo gris	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Trabajo	VV.0 $ 17,00	VV.1 $ 34,00	VV.2 $ 51,00	VV.3 $ 85,00	VV.4 $ 127,50

Appaloosa

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	6	4	3

DISPONIBILIDAD: Establo de Tumbleweed (epílogo 1) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 450,00	VV.1 $ 225,00	VV.2 $ 292,50	VV.3 $ 360,00	VV.4 $ 427,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Leopardo marrón	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Trabajo	VV.0 $ 18,00	VV.1 $ 36,00	VV.2 $ 54,00	VV.3 $ 90,00	VV.4 $ 135,00

Pura trotter de Missouri

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	6	7	5

DISPONIBILIDAD: Establo de Blackwater (epílogo 1) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 950,00	VV.1 $ 475,00	VV.2 $ 617,50	VV.3 $ 760,00	VV.4 $ 902,50
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Pinto con manchas plateadas	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Multi – Carreras / Trabajo	VV.0 $ 38,00	VV.1 $ 76,00	VV.2 $ 114,00	VV.3 $ 190,00	VV.4 $ 285,00

Turcomano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
7	5	6	5

DISPONIBILIDAD: Establo de Blackwater (epílogo 1) — MANEJO: Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 925,00	VV.1 $ 462,50	VV.2 $ 601,25	VV.3 $ 740,00	VV.4 $ 878,75
TIPO DE PELAJE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)			
Bayo oscuro	VV.0 $ -	VV.1 $ -	VV.2 $ -	VV.3 $ -	VV.4 $ -
CATEGORÍA	PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)			
Multi – Carreras / Guerra	VV.0 $ 37,00	VV.1 $ 74,00	VV.2 $ 111,00	VV.3 $ 185,00	VV.4 $ 277,50

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

Turcomano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
7	5	6	5

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Establo de Tumbleweed (epílogo 1)	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 950,00	NV.1 $ 475,00	NV.2 $ 617,50	NV.3 $ 760,00	NV.4 $ 902,50
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Plateado	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Multi – Carreras / Guerra	NV.1 $ 38,00	NV.2 $ 76,00	NV.3 $ 114,00	NV.4 $ 285,00

Belga

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno	Pesado

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 120,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Alazán harinoso	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 12,00	NV.4 $ 18,00	NV.5 $ 24,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Tiro	NV.1 $ 4,80	NV.2 $ 9,60	NV.3 $ 14,40	NV.4 $ 24,00	NV.5 $ 36,00

Shire

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	3	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno	Pesado

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 120,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Gris claro	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 12,00	NV.4 $ 18,00	NV.5 $ 24,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Tiro	NV.1 $ 4,80	NV.2 $ 9,60	NV.3 $ 14,40	NV.4 $ 24,00	NV.5 $ 36,00

Suffolk Punch

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	4	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno	Pesado

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 120,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Cobrizo	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 12,00	NV.4 $ 18,00	NV.5 $ 24,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Tiro	NV.1 $ 4,80	NV.2 $ 9,60	NV.3 $ 14,40	NV.4 $ 24,00	NV.5 $ 36,00

Saddler de Kentucky

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	2	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 50,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Alazán pinto	NV.1 $ 1,00	NV.2 $ 2,00	NV.3 $ 5,00	NV.4 $ 7,50	NV.5 $ 10,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,00	NV.2 $ 4,00	NV.3 $ 6,00	NV.4 $ 10,00	NV.5 $ 15,00

Morgan

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
2	3	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 55,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Bayo	NV.1 $ 1,10	NV.2 $ 2,20	NV.3 $ 5,50	NV.4 $ 8,25	NV.5 $ 11,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,20	NV.2 $ 4,40	NV.3 $ 6,60	NV.4 $ 11,00	NV.5 $ 16,50

De paso de Tennessee

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	2	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 60,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Rabicano negro	NV.1 $ 1,20	NV.2 $ 2,40	NV.3 $ 6,00	NV.4 $ 9,00	NV.5 $ 12,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 7,20	NV.4 $ 12,00	NV.5 $ 18,00

De paso de Tennessee

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	2	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 60,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Bayo tordo	NV.1 $ 1,20	NV.2 $ 2,40	NV.3 $ 6,00	NV.4 $ 9,00	NV.5 $ 12,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 7,20	NV.4 $ 12,00	NV.5 $ 18,00

Belga

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno	Pesado

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 120,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Alazán rubio	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 12,00	NV.4 $ 18,00	NV.5 $ 24,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Tiro	NV.1 $ 4,80	NV.2 $ 9,60	NV.3 $ 14,40	NV.4 $ 24,00	NV.5 $ 36,00

Shire

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	3	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno	Pesado

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 120,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Bayo oscuro	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 12,00	NV.4 $ 18,00	NV.5 $ 24,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Tiro	NV.1 $ 4,80	NV.2 $ 9,60	NV.3 $ 14,40	NV.4 $ 24,00	NV.5 $ 36,00

Suffolk Punch

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	4	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno	Pesado

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 120,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Alazán rojo	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 12,00	NV.4 $ 18,00	NV.5 $ 24,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Tiro	NV.1 $ 4,80	NV.2 $ 9,60	NV.3 $ 14,40	NV.4 $ 24,00	NV.5 $ 36,00

Saddler de Kentucky

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	2	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 50,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Negro	NV.1 $ 1,00	NV.2 $ 2,00	NV.3 $ 5,00	NV.4 $ 7,50	NV.5 $ 10,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,00	NV.2 $ 4,00	NV.3 $ 6,00	NV.4 $ 10,00	NV.5 $ 15,00

Saddler de Kentucky

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	2	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 50,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Bayo plateado	NV.1 $ 1,00	NV.2 $ 2,00	NV.3 $ 5,00	NV.4 $ 7,50	NV.5 $ 10,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,00	NV.2 $ 4,00	NV.3 $ 6,00	NV.4 $ 10,00	NV.5 $ 15,00

Morgan

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
2	3	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 55,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Alazán platino	NV.1 $ 1,10	NV.2 $ 2,20	NV.3 $ 5,50	NV.4 $ 8,25	NV.5 $ 11,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,20	NV.2 $ 4,40	NV.3 $ 6,60	NV.4 $ 11,00	NV.5 $ 16,50

De paso de Tennessee

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	2	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Entorno/Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 60,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Castaño	NV.1 $ 1,20	NV.2 $ 2,40	NV.3 $ 6,00	NV.4 $ 9,00	NV.5 $ 12,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Monta	NV.1 $ 2,40	NV.2 $ 4,80	NV.3 $ 7,20	NV.4 $ 12,00	NV.5 $ 18,00

Paint horse americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	4	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Overo	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Trabajo	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Paint horse americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	5	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 140,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Blanco con manchas	NV.1 $ 2,80	NV.2 $ 5,60	NV.3 $ 14,00	NV.4 $ 21,00	NV.5 $ 28,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Trabajo	NV.1 $ 5,60	NV.2 $ 11,20	NV.3 $ 16,80	NV.4 $ 28,00	NV.5 $ 42,00

Trotón americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	4	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Negro	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Carreras	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Appaloosa

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	4	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Lomo manchado	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Trabajo	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Árabe

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	5	6	6

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Elite

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 1200,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Blanco	NV.1 $ 24,00	NV.2 $ 48,00	NV.3 $ 120,00	NV.4 $ 180,00	NV.5 $ 240,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Superior	NV.1 $ 48,00	NV.2 $ 96,00	NV.3 $ 144,00	NV.4 $ 240,00	NV.5 $ 360,00

Mestizo búnaro

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	3	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Tobiano pieb'd	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Guerra	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Mustango

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
5	5	4	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 450,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Bayo atigrado	NV.1 $ 9,00	NV.2 $ 18,00	NV.3 $ 45,00	NV.4 $ 67,50	NV.5 $ 90,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Multi – Guerra / Trabajo	NV.1 $ 18,00	NV.2 $ 36,00	NV.3 $ 54,00	NV.4 $ 90,00	NV.5 $ 135,00

Nokota

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	4	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Ruano azul	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Carreras	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Purosangre

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	4	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Bayo sangre	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Carreras	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Paint horse americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	4	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Tobiano	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Trabajo	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Trotón americano

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	4	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Isabelo	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Carreras	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Appaloosa

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	4	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Lomo manchado leopardo	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Trabajo	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Mestizo búnaro

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	3	3	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Alazán platino	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Guerra	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Mustango

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	4	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Rucio grullo	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Multi – Guerra / Trabajo	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Mustango

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
4	4	3	2

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Estándar

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Bayo salvaje	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Multi – Guerra / Trabajo	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Nokota

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	4	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ROBADO)**			
Ruano blanco	NV.1 $ 2,60	NV.2 $ 5,20	NV.3 $ 13,00	NV.4 $ 19,50	NV.5 $ 26,00
CATEGORÍA	**PRECIO DE VENTA EN EL PERISTA DE CABALLOS (ROBADO)**			
Carreras	NV.1 $ 5,20	NV.2 $ 10,40	NV.3 $ 15,60	NV.4 $ 26,00	NV.5 $ 39,00

Purosangre

SALUD	RESISTENCIA	VELOCIDAD	ACELERACIÓN
3	3	4	3

DISPONIBILIDAD	MANEJO
Salvaje	Carreras

VALOR BASE	PRECIO DE VENTA EN UN ESTABLO (ADQUIRIDO LEGALMENTE)			
$ 130,00	NV.1 $ -	NV.2 $ -	NV.3 $ -	NV.4 $ -
TIPO DE PELAJE	**PRECIO D

★ VÍNCULO ★

El vínculo representa el nivel de confianza y comprensión que hay entre el caballo y tú.

Aparte del estado inicial de falta absoluta de familiaridad, hay cuatro niveles de vínculo. Acumula experiencia de vínculo para poder alcanzarlos. Cuando llegues al siguiente hito, el vínculo con ese caballo subirá de nivel. La experiencia de vínculo necesaria para llegar al nivel siguiente depende del valor combinado de los atributos principales del caballo: resistencia, salud, velocidad y aceleración.

HITOS DE VÍNCULO POR GRUPOS

NIVEL DE VÍNCULO		GRUPO 1 (VALORES: 1-12)	GRUPO 2 (VALORES: 13-16)	GRUPO 3 (VALORES: 17-21)	GRUPO 4 (VALORES: 22-30)
	0	0 EXP	0 EXP	0 EXP	0 EXP
	1	50 EXP	50 EXP	50 EXP	50 EXP
	2	200 EXP	250 EXP	300 EXP	350 EXP
	3	300 EXP	450 EXP	600 EXP	750 EXP
	4	400 EXP	700 EXP	1000 EXP	1300 EXP
Total necesario		1050 EXP	1450 EXP	1950 EXP	2450 EXP

Todos los caballos que compres empiezan con un nivel de vínculo de 1. Por otro lado, los caballos salvajes o robados empiezan con nivel 0. Necesitas ganarte su confianza realizando cualquiera de las acciones que aportan EXP de la tabla siguiente, hasta que vuestro vínculo alcance el nivel 1. En ese momento, se convertirán en tu caballo temporal y responderán a las órdenes.

ACCIONES QUE OTORGAN EXP DE VÍNCULO

CATEGORÍA	ACCIÓN	EXP	NOTAS
Caballo salvaje o robado	Domar al caballo salvaje	25	Cuando domas a un caballo salvaje.
	Ganarte su confianza	15	Se gana tras montarlo un rato.
	Ponerle la montura	Sube la EXP a 50	No da EXP adicional más allá de 50.
Calmar	Acariciar	5	Cuando el caballo está tranquilo. Se puede repetir a los 45 segundos.
	Tranquilizar	15	Cuando el caballo está nervioso.
Cepillado	Aplicar un ungüento	5	-
	Si está sucio	15	Nivel de suciedad entre 10 y 100.
	Si está limpio	1	Nivel de suciedad entre 0 y 9.
Alimentación	Darle una golosina	5	En cualquier momento.
	Darle comida muy nutritiva	15/5/1	El beneficio de la comida es de 50 puntos del núcleo o más; se dan 15, 5 o 1 EXP en función del estado de los núcleos correspondientes: entre 0 y 75, entre 76 y 85 o entre 86 y 100, respectivamente.
	Darle comida nutritiva	5/1	El beneficio de la comida es de 25 a 49 puntos del núcleo; se dan 5 o 1 EXP en función del estado de los núcleos correspondientes: entre 0 y 75 o entre 76 y 100, respectivamente.
Movimiento	Al paso/Al trote	2 cada 5 s	Si va cargado, 1 cada 5 s.
	Al galope/Galope tendido	1 cada 5 s	Aunque esté llevando una gran carga.
	Guiarlo	2 cada 5 s	Aunque esté llevando una gran carga.
De viaje	Atarlo a un poste	15/1	Solo una vez por zona y por cada 12 horas del juego. Si lo atas más veces antes de que se reinicien las condiciones, la EXP ganada es 1.
	Descargar	15/1	El caballo debe haber llevado la carga durante dos horas y media de juego como mínimo; por menos de esto, solo consigues 1 de EXP.

A medida que aumente el nivel de vínculo con el caballo, desbloquearás diversas **ventajas de vínculo** y recompensas que desarrollan el potencial del animal.

VENTAJAS DE VÍNCULO POR NIVEL

VÍNCULO	INDICADOR DE RESISTENCIA	INDICADOR DE SALUD	TIEMPO DE REANIMACIÓN	ORDEN DESBLOQUEADA	ALCANCE DEL SILBIDO	BARRA DE RESPUESTA AL SILBIDO
Nivel 1	-	-	12 min	–	185-205 m	4 segmentos
Nivel 2	+1 depósito	+1 depósito	25 min	Ponerse sobre dos patas (RT/RB + ○/X estando quieto)	225-260 m	6 segmentos
Nivel 3	+1 depósito	+1 depósito	30 min	Giros en firme (RT/RB + ⊗/A en movimiento) Paradas en firme (RT/RB + ○/X en movimiento)	280-330 m	8 segmentos
Nivel 4	+1 depósito	+1 depósito	60 min	Piafar (mantén ○/X estando quieto) Derrapar (mantén ○/X en movimiento)	350 m	8 segmentos

★ RESPUESTA ★

El **alcance del silbido** determina la distancia (en metros) a la cual el caballo responde a tu llamada. El alcance de tu silbido empieza siendo de 185 metros. Por cada 10 de experiencia de vínculo que consigas, el alcance aumentará en 1 metro hasta un máximo de 205 metros en el nivel 1. Cuando llegues al nivel 2, recibirás una bonificación de 20 metros, por lo cual el valor inicial del alcance será de 225 metros. Se aplicará el mismo incremento hasta que logres el alcance óptimo de silbido de 350 metros, en el nivel 4.

Hay un sistema adicional (aunque oculto) que determina el grado de reacción del caballo a los silbidos: la barra de respuesta. Cuanto más alto sea el nivel de vuestro vínculo, más se ampliará la barra de respuesta (cuatro segmentos en el nivel 1; seis en el nivel 2 y ocho en los niveles 3 y 4). Cada vez que pulses o mantengas ○ para silbar, la barra se llenará de manera gradual. En líneas generales, cada pulsación llena la mitad de un segmento en el nivel 1, un segmento en los niveles 2 y 3 y dos segmentos en el nivel 4. Cuanto más llenes la barra de respuesta, más rápido será el paso que lleve el caballo cuando vaya hacia ti.

Para resumir: puedes pulsar ○ repetidas veces para hacer que el caballo vaya hacia ti más rápido, y esto funciona todavía mejor en los niveles de vínculo más altos.

RESPUESTA DEL CABALLO

RITMO	SEGMENTOS DE RESPUESTA				
	1	2/3	4/5	6/7	8
Va a medio galope hasta...	50 m	50 m	40 m	30 m	20 m
Va al trote hasta...	30 m	25 m	20 m	15 m	10 m
Va al paso a...	10 m	10 m	10 m	10 m	-

★ MUERTE DEL CABALLO ★

Cuando el caballo que tengas ensillado con la montura pierda toda la salud, se sumirá en un estado similar a la muerte y tendrás un pequeño lapso de tiempo para salvarlo con un reanimador para caballo. El margen que tienes para intervenir será mayor cuanto más alto sea el nivel de vuestro vínculo. Los reanimadores para caballo se pueden crear, saquear o adquirir en cualquier establo por un precio moderado, así que te animamos a que tengas siempre uno en el zurrón para casos de emergencia.

Si el caballo que tienes ensillado muere, la montura seguirá puesta y se señalará en el radar ( ). Permanecerá ahí hasta que la recojas, a menos que entres en un establo o empieces una misión, en cuyo caso la recuperarás de manera automática. Ten en cuenta que los caballos exclusivos de la reserva, la Special Edition y la Ultimate Edition reaparecerán en el establo de Valentine cuando mueran.

CABALLOS TEMPORALES

En cualquier momento dado puedes tener hasta dos caballos activos a la vez: el principal ( ) y uno temporal ( ).

- El caballo principal es el que lleva puesta tu montura.
- Los caballos temporales son aquellos con los que has alcanzado un nivel de vínculo 1, pero que nunca han llevado puesta la montura. El caballo principal se puede convertir en temporal si le pones la montura a un nuevo animal.
- Los caballos con los que no alcances un nivel de vínculo 1 no aparecen representados en el radar y no te obedecen.

★ OBJETOS ECUESTRES ★

Se pueden utilizar muchos objetos para restablecer los indicadores de resistencia y salud o para reponer los núcleos agotados.

OBJETOS ECUESTRES

OBJETO	SALUD	RESISTENCIA	NÚCLEO DE SALUD	NÚCLEO DE RESISTENCIA
COMIDA				
Comida para caballo	-	-	100 + núcleo dorado durante 1 día	100 + núcleo dorado durante 1 día
Remolacha	-	-	62	62
Zanahoria	-	-	62	62
Cubo de heno	-	-	62	62
Tortas de avena	-	-	62	62
Zanahoria silvestre	-	-	62	62
Apio	-	-	12	25
Maíz	-	-	50	50
Manzana	-	-	25	25
Melocotón	-	-	25	25
Pera	-	-	25	25
Ginseng	-	-	12	25
Orégano	-	-	25	12
Raíz de bardana (silvestre)	-	-	25	12
Baya de gaulteria (silvestre)	-	-	25	-
Boleto bayo (silvestre)	-	-	25	-
Chantarela (silvestre)	-	-	25	-
Galamperna (silvestre)	-	-	25	-
Hongo cabeza de carnero	-	-	25	-
Menta silvestre	-	-	25	-
Mora (silvestre)	-	-	25	-
Frambuesa (silvestre)	-	-	25	-
Tomillo (silvestre)	-	-	25	-
Salvia (silvestre)	-	-	-	25
Grosellas (silvestres)	-	-	-	25
Matricaria silvestre	-	-	-	25
Terrón de azúcar	-	-	-	25
Menta	-	-	-	12
Macis inglesa (silvestre)	-	-	-	12
Enea común (silvestre)	-	-	-	12
REMEDIOS				
Reanimador para caballo	5	-	-	-
Reanimador especial para caballo	10	-	100 + núcleo dorado durante 1 día	-
MEDICINA				
Abierta	10	-	-	-
Normal	10 + fortalecido durante 2 horas	-	-	-
Potente	10 + fortalecido durante 4 horas	-	-	-
Especial	10 + fortalecido durante 10 horas	-	-	-
ESTIMULANTES				
Abierto	-	10	-	-
Normal	-	10 + fortalecido durante 2 horas	-	-
Potente	-	10 + fortalecido durante 4 horas	-	-
Especial	-	10 + fortalecido durante 10 horas	-	-
CEPILLADO				
Ungüento para caballo	-	-	50	100 + núcleo dorado durante 1 día
Paquete de cuidados para caballo	-	-	100 + núcleo dorado durante 1 día	100 + núcleo dorado durante 1 día

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

TRANSPORTE

La posibilidad de acortar ciertos viajes es una función muy atractiva cuando estás envuelto en actividades que requieren ir de un lado para otro, como la caza de tesoros o la recolección de recursos. Hay tres métodos que permiten ir directamente a una ubicación en concreto: el viaje rápido, los trenes y las diligencias.

★★★★★

VIAJE RÁPIDO

Después de que mejores tu alojamiento en el campamento de Van der Linde mediante el libro de cuentas (consulta la página 143), aparecerá un mapa al lado del carro de Arthur (o en el interior de su habitación, en Shady Belle). Si lo examinas manteniendo Ⓐ/Ⓨ, se abrirá un menú de viaje rápido con el que podrás saltar a lugares importantes (mira la lista más abajo) siempre y cuando los hayas visitado al menos una vez. Cuando elijas un lugar, llegarás al destino de manera automática tras una breve secuencia.

Posibles destinos:

- ★ Annesburg
- ★ Rancho Emerald
- ★ Lagras
- ★ Rhodes
- ★ Saint Denis
- ★ Strawberry
- ★ Valentine
- ★ Puesto comercial de Van Horn
- ★ Blackwater (a partir del epílogo 1)

TRENES

El ferrocarril es la manera más cómoda de viajar rápidamente entre ciudades. Solo tienes que comprar un billete en una estación y llegarás al lugar de destino en cuestión de segundos.

Estaciones por las que pasan:

- ★ Annesburg
- ★ Benedict Point
- ★ Rancho Emerald
- ★ Rhodes
- ★ Estación Riggs
- ★ Saint Denis
- ★ Valentine
- ★ Estación Wallace

TRAYECTOS EN DILIGENCIA

De manera parecida a los trenes, las diligencias te ofrecen una manera rápida y cómoda de ir de una ciudad a otra. Interactúa con una señal de parada o con un conductor de diligencia (🎭), compra un billete al lugar que elijas y te verás transportado hasta allí tras una pequeña secuencia.

Estaciones por las que pasan:

- ★ Annesburg
- ★ Armadillo (a partir del epílogo 1)
- ★ Blackwater
- ★ Estación Emerald
- ★ Rancho MacFarlane (a partir del epílogo 1)
- ★ Rhodes
- ★ Saint Denis
- ★ Strawberry
- ★ Tumbleweed (a partir del epílogo 1)
- ★ Valentine
- ★ Puesto comercial de Van Horn

*A partir del epílogo 1

TRANVÍA DE SAINT DENIS

Mientras estés en Saint Denis, podrás subir cuando quieras a los tranvías que recorren la ciudad. Aunque es una manera bonita de contemplar las vistas, no es muy práctico como medio de transporte, ya que irás más rápido a pie.

CAMPAMENTO

Durante toda la aventura tendrás acceso a un campamento donde la banda de Van der Linde está instalada. Este lugar es el punto de origen de varias misiones, así como de diversos servicios, artículos y acontecimientos opcionales.

★★★★★

EL CAMPAMENTO Y LA MORAL DE LA BANDA

Para mejorar la moral de la banda, cuentas con los siguientes métodos:

- ★ Donar dinero y objetos en la caja de diezmo que hay al lado del libro de cuentas, así como cazar y llevarle las piezas a Pearson para ayudarlo a mantener a todo el mundo alimentado.
- ★ Participar en las tareas. Se trata de actividades sencillas que puedes completar cuando estimes apropiado. Los trabajos disponibles dependen del campamento donde estés.
  - Cortar leña
  - Llevar fardos de heno a los puntos de alimentación para caballos
  - Llevar sacos de cereales al carro de Pearson
  - Vaciar y llenar cubos de agua
- ★ Adquirir mejoras de alojamiento mediante la interfaz del libro de cuentas, en especial para el alojamiento de Dutch (nivel 2) y la de todos los demás (nivel 4).
- ★ Completar las solicitudes de objetos para ayudar a los compañeros de la banda.

Contribuir de estas maneras ayuda a mantener el campamento bien abastecido y feliz, lo cual otorga varios beneficios. El más destacable es que encontrarás más objetos gratis en los tres puntos de suministro de forma periódica: provisiones en el **carro de Pearson**, armas y munición en el **carro de Arthur** y suministros de salud en el **carro de Strauss**. También notarás que el humor del campamento mejora en general y que los otros miembros de la banda se quejan menos... y contribuyen más a mantenerlo.

MEJORAS DEL CAMPAMENTO

Tras completar una de las primeras misiones para Leopold Strauss, podrás mejorar varias funciones del propio campamento mediante el libro de cuentas que hay fuera de la tienda de Dutch. Estas mejoras requieren inversiones monetarias sustanciosas, pero suponen beneficios importantes (como desbloquear la función de viaje rápido o aumentar la variedad y la calidad de los suministros gratuitos que encontrarás en tus visitas). Para aumentar los fondos del campamento necesarios para adquirir tales mejoras, puedes contribuir directamente haciendo donaciones en la caja de diezmo que hay cerca del libro de cuentas.

En este apartado se explican todas las mejoras posibles y los costes relacionados con ellas.

LIBRO DE CUENTAS: MEJORAS DE SUMINISTROS

NIVEL	SUMINISTROS DE SALUD	COSTE	REABASTECIMIENTO	PROVISIONES	COSTE	REABASTECIMIENTO	MUNICIÓN Y ARMAS	COSTE	REABASTECIMIENTO
1	Ginebra, bíter, medicina	-	15 $	Panecillo, galletas saladas, queso, galletas surtidas	-	15 $	Cartuchos normales para pistola, cartuchos normales para revólver	-	8 $
2	Aceite de serpiente, estimulantes, bíter potente	30 $	25 $	Verdura en lata, peras, manzanas, surtido de vísceras saladas	30 $	25 $	Cartuchos normales para arma de repetición, puntas de flecha	60 $	10 $
3	Bourbon de Kentucky, tónico milagroso, ron de Guarma	50 $	45 $	Salmón enlatado, fruta en lata, tabaco de mascar	45 $	40 $	Cuchillos arrojadizos, cartuchos normales para escopeta, cartuchos normales para fusil	90 $	15 $
4	Tónico milagroso potente, medicina potente	75 $	75 $	Chicle de cocaína, caramelos	55 $	50 $	Botellas incendiarias, cartuchos de alta velocidad para arma de repetición	110 $	20 $

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

MEJORAS DEL CAMPAMENTO (CONTINUACIÓN)

LIBRO DE CUENTAS: MEJORAS ESTRUCTURALES

NOMBRE	NOTAS	COSTE
Alojamiento de nivel 1 (Refugio básico)	Disponible de manera predeterminada.	
Alojamiento de nivel 2 (El primero)	Anima a los otros miembros de la banda a donar más.	220 $
Alojamiento de nivel 3 (El siguiente)	Desbloquea el viaje rápido (mediante el mapa del alojamiento de Arthur) y añade cigarrillos y gomina.	325 $
Alojamiento de nivel 4 (¡Para todos!)	Mejora el humor de los demás miembros de la banda, reduce la velocidad a la que se consumen los suministros y los anima a donar más todavía.	300 $
Amarradero para caballos	Añade postes y te permite recuperar caballos de los establos o llamar al caballo principal para que vaya al campamento.	300 $
Gallinero	Añade huevos a los guisos del campamento que cocina Pearson para que sean más nutritivos.	175 $
Herramientas para trabajar el cuero	Desbloquean más opciones de creación para Pearson.	225 $
Barca del campamento	*Solo en los campamentos de Clemens Point y Shady Belle:* da acceso a una embarcación que permite cruzar masas de agua y llegar a zonas de pesca.	450 $

PEARSON: MEJORAS DE CREACIÓN DE LOS ZURRONES*

MEJORA	REQUISITOS	INGREDIENTES
Zurrón de tónicos	Mejora de medicina/suministros de salud de nivel 3 (libro de cuentas)	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de ciervo macho en perfecto estado, piel de uapití en perfecto estado
Zurrón de ingredientes	Donar cinco cadáveres de animales a Pearson	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de tejón en perfecto estado, piel de ardilla en perfecto estado
Zurrón de equipo	Donar tres objetos de valor en la caja de diezmo, junto al libro de cuentas	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de uapití en perfecto estado, piel de pantera en perfecto estado
Zurrón de provisiones	Mejora de provisiones de nivel 3 (libro de cuentas)	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de bisonte en perfecto estado, piel de mapache en perfecto estado
Zurrón de materiales	Crear tres objetos en una hoguera	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de jabalí en perfecto estado, piel de iguana en perfecto estado
Zurrón de objetos de valor	Donar 50 $ a la caja de diezmo, junto al libro de cuentas	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de castor en perfecto estado, piel de conejo en perfecto estado
Zurrón Leyenda del Este	Completar todas las demás mejoras de zurrón	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de puma en perfecto estado, piel de lobo en perfecto estado

* Todas las mejoras de zurrón requieren la mejora "Herramientas para trabajar el cuero" del libro de cuentas.

PEARSON: OTRAS MEJORAS DE CREACIÓN

CATEGORÍA	MEJORA	INGREDIENTES
Entrada del campamento	Cráneo de ciervo macho	Cadáver de ciervo macho en perfecto estado
	Mantas de pelaje de caballo	2 pieles de coyote en perfecto estado, piel de bisonte en perfecto estado
Alojamiento de Arthur	Cráneo de caimán	Piel de caimán en perfecto estado
	Cráneo de carnero muflón	Cadáver de carnero en perfecto estado
	Cofre forrado de piel de puma	2 pieles de puma en perfecto estado
	Mantel de piel de jabalí	Piel de jabalí en perfecto estado
	Alfombra de piel de buey	2 pieles de buey en perfecto estado
Alojamiento de John	Alfombra de piel de jabalí	4 pieles de jabalí en perfecto estado
Mesas del campamento	Tapizado de berrendo para mesa	2 pieles de berrendo en perfecto estado
Carreta para provisiones	Cráneo de berrendo	Cadáver de berrendo en perfecto estado
Hoguera principal	Cornamenta de alce	Asta de alce
	Cráneo de lobo	Cadáver de lobo en perfecto estado
	Parche de banjo de serpiente	2 pieles de serpiente en perfecto estado
	Funda para asiento	Piel de castor en perfecto estado, piel de rata almizclera en perfecto estado, piel de zorro en perfecto estado
	Funda para tronco	2 pieles de lobo en perfecto estado
Hoguera de guardia	Alfombra para hoguera de guardia	2 pieles de cabra en perfecto estado
	Cornamenta de uapití	Cornamenta de uapití
	Huesos colgantes	Cornamenta de ciervo macho

COMPAÑEROS

Al recorrer el campamento, vivirás con regularidad todo tipo de interacciones con tus compañeros de la banda. Estas van desde discusiones y anécdotas extravagantes a información relativa a una misión en curso o próxima.

De vez en cuando, los compañeros también te harán llegar solicitudes o te invitarán a participar en una actividad con ellos.

SOLICITUDES DE OBJETOS

Durante toda la aventura, los miembros de la banda te pedirán a veces que les lleves un objeto que necesitan. Completar estos pequeños encargos te permitirá saber más sobre esos personajes. Además, conseguirás diversas recompensas, ya sea de inmediato, en tu alojamiento o en una visita posterior al campamento.

DISPONIBILIDAD	MOMENTO DEL DÍA	COMPAÑERO	SOLICITUD	UBICACIÓN DEL OBJETO	RECOMPENSA
Capítulo 2	8:00-20:00	Abigail	5 $	Tus ahorros	Honor
Capítulos 2, 3 y 4	8:00-20:00	Bill	Gomina	Un objeto normal; se vende en tiendas	Cartuchos para arma de repetición
Capítulos 2, 3 y 4	8:00-20:00	Charles	Licor	Un objeto normal; lo venden los peristas	Flechas incendiarias
Capítulos 2, 3 y 4	8:00-20:00	Charles	Adelfa	Un objeto normal	Flechas envenenadas
Epílogo 2	8:00-20:00	Charles	Pluma de águila	Caza	Reanimador para caballo
Capítulos 2, 3 y 4	8:00-20:00	Dutch	Pipa	Encima de un escritorio dentro de la choza de Vetter's Echo (al oeste de la estación Wallace, cerca del borde occidental del mapa del mundo)	Espuelas
Capítulos 2, 3 y 4 (coge "El caso del embaucador alemán", cerca de Hosea)	8:00-20:00 (si Hosea te ve leyendo)	Hosea	El libro "El caso de la bruja en la niebla"	Encima de una mesa de centro, en una casa en el bayou (al noroeste de Saint Denis)	Cebo para depredadores
Capítulo 3	8:00-20:00	Hosea	2 ginsengs americanos	Un objeto normal	Medicina potente
Capítulo 2	8:00-20:00	Jack	El dedal de Abigail	Se obtiene saqueando a personajes una vez que se active la misión	Dibujo de Jack
Capítulo 2 (completa "Pescador de hombres")	8:00-20:00	Jack	Folletín	Cinco ubicaciones posibles: • Osman Grove, en una mesilla de noche en la choza (al este del rancho Emerald) • Clawson's Rest, en una mesilla de noche en la choza (al noroeste de Valentine) • Pleasance, en una mesa de la escuela de la ciudad abandonada (al noreste de Eris Field) • Rancho Downes, en una mesilla de noche en la casa (al este de la estación Wallace) • Lago Don Julio, en una mesilla de noche en la choza (al sureste de Armadillo)	Barra de chocolate
Capítulo 2	8:00-20:00	Javier	Adelfa	Un objeto normal	Cuchillo arrojadizo envenenado
Capítulo 3	12:00-18:00	Kieran	2 raíces de bardana	Un objeto normal	Medicina para caballo
Capítulos 2, 3 y 4	20:00-3:00	Lenny	Reloj de bolsillo	En Vetter's Echo, en un escritorio en la choza (al oeste de la estación Wallace, cerca del borde occidental del mapa del mundo)	Dinamita
Capítulo 2	8:00-20:00	Mary-Beth	Pluma estilográfica	Osman Grove, dentro de un cajón en la cabaña (al este del rancho Emerald)	Anillo
Capítulo 3	8:00-20:00	Molly	Espejo de bolsillo	Martha's Swain, en una mesilla de noche en la cabaña (al este de Three Sisters)	Puro
Capítulos 2, 3 y 4	8:00-12:00	Pearson	Conejo	Caza	Guiso nutritivo
Capítulo 2 (al jugar al póquer)	8:00-14:00	Pearson	Brújula naval	En la mansión Braithwaite, en el cobertizo	Ron
Capítulos 3 y 4 (completa "Más cuestiones del sufragio femenino")	8:00-20:00	Sadie	Armónica	Grangers Hoggery, en un armario que hay dentro de una choza, al este de la estación Flatneck	Aceite para armas
Capítulos 2 y 3	12:00-18:00	Sean	Bourbon de Kentucky	Un objeto normal; se vende en tiendas	Botella incendiaria
Capítulos 2, 3 y 4	8:00-20:00	Susan	2 de orégano	Un objeto normal	Tónico milagroso potente
Capítulo 2 (al jugar al dominó)	8:00-20:00	Tilly	Collar	Se saquea de varias cajas fuertes	2 medicinas
Epílogo 2	8:00-20:00	Uncle	Crema medicinal	Creándola (con asclepia, bourbon de Kentucky, menta, gomina, carne correosa; todos son objetos normales)	Ropa

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ACTIVIDADES CON COMPAÑERO

Los miembros de la banda te invitarán con regularidad a que los acompañes en toda clase de actividades, desde juegos de mesa hasta atracos y asaltos. Estas actividades son contextuales y dependen del momento: solo puedes completarlas en determinados puntos de la trama. La tabla siguiente incluye una lista en orden cronológico. Ten en cuenta que estas actividades no se activan de forma inmediata siempre y algunas solo están disponibles a ciertas horas. La mejor manera de no perderte ninguna es volver al campamento con frecuencia e interactuar con tus compañeros.

LISTA DE ACTIVIDADES CON COMPAÑERO

DISPONIBILIDAD	COMPAÑERO	ACTIVIDAD	NOTAS
Capítulo 2: campamento del Mirador de la Herradura	Variable	Dominó, póquer	Para obtener más información sobre los juegos de mesa, consulta la página 220.
	Lenny	Juego del cuchillo	Para obtener más información sobre los juegos de mesa, consulta la página 222.
	Javier	Robo en casas	Guía paso a paso en la página 182.
	Charles	Caza	Una oportunidad gratis de despellejar a un bisonte y luego de saquear un campamento donde se encuentra la guía del cuchillo arrojadizo envenenado; también disponible durante el capítulo 3.
Capítulo 3: campamento de Clemens Point	Sean	Asalto a diligencia	Guía paso a paso en la página 183.
	Bill	Asalto a diligencia	Guía paso a paso en la página 183.
	Tilly	Dominó	Para obtener más información sobre los juegos de mesa, consulta la página 222.
	Javier	Pesca	Descubrimiento de una zona de peces legendarios.
	Kieran	Pesca	Descubrimiento de una zona de peces legendarios.
	Micah	Juego del cuchillo	Para obtener más información sobre los juegos de mesa, consulta la página 222.
	Javier	Robo en casas	Guía paso a paso en la página 182.
Capítulo 4: campamento de Shady Belle	Charles	Atraco a banco	Guía paso a paso en la página 183 (exclusivo de las ediciones Special y Ultimate del juego).
	Micah	Asalto a diligencia	Guía paso a paso en la página 183.
	Lenny	Asalto a diligencia	Guía paso a paso en la página 183.
	Pearson	Caza	Introducción a los agujeros de cangrejos de río y los huevos de caimán.
	Uncle	Robo de ganado	Una misión divertida en la que formas equipo con Uncle para robar un rebaño de vacas.

CAZA

Al explorar el mundo de *Red Dead Redemption 2*, encontrarás animales que puedes cazar para conseguir su carne, piel y otros materiales útiles. La caza es una actividad absorbente por sí misma, pero también es necesaria para completar muchos objetivos.

- ★ Cuando descansas junto a una hoguera, puedes cocinar y comer diversos tipos de carne. Consumir comida es una de las maneras más cómodas de mantener los núcleos de tus atributos (consulta la página 166 para ver más detalles).
- ★ Puedes darle a Pearson partes de animales y cadáveres para alimentar al campamento y desbloquear diversas mejoras.
- ★ Muchas partes de animales se pueden vender en las carnicerías, en las tiendas, en los comercios de los tramperos o donarse al campamento.
- ★ Algunas partes del cuerpo, como las garras y los dientes de los animales legendarios, tienen poderes misteriosos cuando se llevan como talismanes y abalorios (ver página 320).
- ★ Despellejar animales te ayudará a desbloquear niveles del grupo de desafíos de Maestro cazador (ver página 173).

Encontrarás una introducción a los fundamentos de la caza en el capítulo de Conceptos básicos (en la página 22). Este apartado te ofrece un análisis más a fondo del sistema.

★ CALIDAD DEL ANIMAL Y CALIDAD DE LA MUERTE ★

Las partes de animales que consigues al cazar dependen de dos factores que no son tan fáciles de ver.

Cada animal del juego tiene una "calidad" que refleja su estado físico en líneas generales. Por ejemplo, es lógico esperar que un ciervo sano y en la flor de la vida tenga una piel mejor que otro ejemplar demacrado y enfermo, y eso es exactamente lo que sucede en el juego.

En segundo lugar, la manera en la que matas a un animal también influye en lo que sacas de este. Una piel de lobo llena de agujeros de postas de escopeta, por ejemplo, dará menos carne y valdrá menos que la de uno al que hayas matado de un tiro a la cabeza limpio.

Estos dos conceptos –*calidad del animal* y *calidad de la muerte*– determinan la naturaleza de las partes que consigues al despellejar a una criatura.

CALIDAD DEL ANIMAL

Descubrirás la calidad de cada animal si te centras en él (mantén L2/LT) cuando estés cerca o a través de una mira o unos prismáticos si estás lejos. Mantén R1/RB para estudiarlo; cuando el indicador circular esté lleno, pulsa el botón de nuevo para ver la información sobre el animal.

La calidad de un animal se indica en la ventana de información mediante la cantidad de estrellas que hay al lado del nombre de la criatura cuando estás cerca de ella y la estudias (= mal estado; = buen estado; = impoluto).

CALIDAD DE LA MUERTE

La calidad de una muerte se determina según dos factores: la parte del cuerpo en la que impactes y el arma que utilices.

★ **Partes del cuerpo:** el daño que infliges depende de la zona del cuerpo en la que des. Es probable que estés acostumbrado a la idea de que los tiros a la cabeza siempre causan una muerte al instante en los juegos. Lo mismo pasa, más o menos, en *Red Dead Redemption 2*, aunque el sistema general tiene muchos matices más.

- Infliges un **daño letal** cuando aciertas en órganos vitales. Si una bala o una flecha da en una de estas zonas, el objetivo muere al instante, por mucha salud que tenga. En la mayoría de los animales, estas partes del cuerpo son el cerebro y el corazón. Suelen ser pequeñas, por lo que debes tener una puntería impecable para acertar. Cuando tu habilidad de Dead Eye llegue a nivel 4 (lo cual sucede durante "Alegría efímera", en el capítulo 5), los órganos susceptibles de recibir un daño letal aparecerán en rojo al llevar la retícula cerca de ellos. Esta información es vital cuando estás cazando fieras de gran fuerza o resistencia, ya que te permite matarlas de un solo disparo. No obstante, debes tener en cuenta también un factor más: la penetración. Por ejemplo, si apuntas al cerebro de un bisonte desde delante, la flecha o la bala solo podrán alcanzar este órgano si le atraviesan el cráneo. Aquí es donde las armas especiales (como los fusiles de precisión) y la munición especial (como los cartuchos de alta velocidad) pueden marcar la diferencia. Apuntar desde distintos ángulos también puede ayudar a evitar los huesos grandes u otras partes del cuerpo que se interponga en el camino.
- Infliges un **daño crítico** cuando das en órganos importantes, como los pulmones o el estómago. Cuando tu habilidad de Dead Eye llegue a nivel 5 (lo cual sucede durante "Adiós, querido amigo", en el capítulo 6), las partes del cuerpo críticas aparecerán en rojo al llevar la retícula cerca de ellas. Infligir un daño crítico no es mortal al instante necesariamente, pero sí que hará que la herida sangre y el objetivo se debilite mucho. Puede que un animal con heridas críticas huya, pero lo hará cojeando en muchos casos y al final se desplomará. Lógicamente, tanto los impactos letales como los críticos producen muertes perfectas cuando se realizan con el tipo de arma adecuado.
- El daño normal se produce cuando impactas en otras partes del cuerpo.

★ **Armas óptimas:** en función del tamaño de la presa, hay ciertos tipos de arma y de munición que son más apropiados que otros para conseguir matarla limpiamente. Hablaremos de ello en el apartado siguiente.

RESUMEN

Un animal de gran calidad y una muerte limpia conllevan un botín de caza de mayor calidad, tanto en cantidad (más objetos) como en calidad (en mejor estado). Y viceversa, claro está.

Si buscas un parte de animal en perfecto estado, tendrás que matar a un ejemplar impoluto y hacerlo de una manera limpia y perfecta con el arma y la munición adecuadas.

PARTES DE ANIMALES: RECOMPENSAS		CALIDAD DE LA MUERTE		
		MALA	BUENA	PERFECTA
CALIDAD DEL ANIMAL		Mal estado	Mal estado	Mal estado
		Mal estado	Buen estado	Buen estado
		Mal estado	Buen estado	Perfecto estado

En las páginas siguientes encontrarás una lista de todos los animales y las partes que te dan una vez que los despellejas, junto con detalles de su hábitat.

★ TAMAÑO DEL ANIMAL Y ARMAS ÓPTIMAS ★

En función del tamaño de la presa, tendrás que elegir con cuidado el arma que quieres utilizar si deseas conseguir una muerte perfecta. Por cada categoría de tamaño hay al menos un tipo óptimo de arma. Estos aparecen resaltados en la tabla que aquí se incluye.

CATEGORÍAS DE TAMAÑO DEL ANIMAL

CATEGORÍA	ANIMALES
Pequeño	**Reptiles:** rana toro, sapo, serpiente **Aves:** arrendajo azul, cardenal, ampelis americano, cuervo, oropéndola, paloma, petirrojo, ave cantora, gorrión, pájaro carpintero, periquito de Carolina, gallina, pato, somormujo, loro, faisán, codorniz, cuervo grande, alcatraz, gallo, gaviota **Mamíferos:** murciélago, ardilla, rata, ardilla listada
Moderado	**Aves:** águila, grulla, cormorán, garceta, halcón, garza, búho, pelícano, espátula, pavo, buitre, cóndor, ganso **Reptiles:** iguana, monstruo de Gila **Mamíferos:** conejo, armadillo, tejón, rata almizclera, zarigüeya, mapache, mofeta
Mediano	**Mamíferos:** coyote, zorro, cerdo, castor
Grande	**Mamíferos:** jabalí, ciervo macho, puma, pantera, carnero muflón, lobo, ciervo, berrendo, cabra, oveja, pecarí **Reptiles:** caimán (pequeño), tortuga
Enorme	**Mamíferos:** oso, bisonte, toro, uapití, alce, buey, vaca **Reptiles:** caimán

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

EFICIENCIA DEL ARMA SEGÚN EL TAMAÑO

TAMAÑO DEL ANIMAL		PEQUEÑO	MODERADO	MEDIANO		GRANDE		ENORME	
ARMA	MUNICIÓN	IMPACTO LETAL	IMPACTO LETAL	IMPACTO NORMAL	IMPACTO CRÍTICO Y LETAL	IMPACTO NORMAL	IMPACTO CRÍTICO Y LETAL	IMPACTO NORMAL	IMPACTO CRÍTICO Y LETAL
ARCO	Flecha	Mala	Buena	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	-	-
	Flecha para presas pequeñas	Perfecta	-	-	-	-	-	-	-
	Flecha envenenada	Mala	Buena	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Flecha mejorada	Mala	Mala	Buena	Buena	Buena	Buena	-	Perfecta
	Flecha incendiaria	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
	Flecha explosiva	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
ARROJADIZA	Cuchillo arrojadizo	Mala	Buena	Buena	Perfecta	-	-	-	-
	Cuchillo arrojadizo envenenado	Mala	Buena	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Tomahawk	Mala	Mala	Mala	Mala	-	Mala	-	Mala
FUSIL VARMINT	Calibre 22	Buena	Perfecta	-	-	-	-	-	-
PISTOLA	Normal	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Punta dividida	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Alta velocidad	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Rápida	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Explosiva	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
REVÓLVER	Normal	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Punta dividida	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Alta velocidad	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Rápida	Mala	Buena	Buena	Buena	-	-	-	-
	Explosiva	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
ARMA DE REPETICIÓN	Normal	Mala	Buena	Buena	Perfecta	-	-	-	-
	Punta dividida	Mala	Buena	Buena	Perfecta	-	-	-	-
	Alta velocidad	Mala	Buena	Buena	Perfecta	-	-	-	-
	Rápida	Mala	Buena	Buena	Perfecta	-	-	-	-
	Explosiva	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
FUSIL	Normal	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Punta dividida	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Alta velocidad	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Rápida	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Explosiva	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
FUSIL DE PRECISIÓN	Normal	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Punta dividida	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Alta velocidad	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Rápida	Mala	Mala	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta	Buena	Perfecta
	Explosiva	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
ESCOPETA	Perdigones	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
	Incendiaria	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala
	Postas	Mala	Mala	Mala	Mala	Buena	Buena	Buena	Perfecta
	Postas explosivas	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala

Los cadáveres de los animales de tamaño moderado, mediano y grande se pueden despellejar, coger, soltar y subir a la grupa del caballo o bajar de esta. Los animales enormes solo se pueden despellejar, es imposible transportar su cuerpo.

Puedes cargar el caballo con las pieles y los cadáveres que recojas mientras respetes los siguientes límites:

- El cadáver de un animal mediano o grande o la piel de un animal enorme en la grupa del caballo.
- Los cadáveres de dos animales de tamaño moderado colgados a ambos flancos del caballo.
- Varias pieles de animales de tamaño grande, mediano y moderado amontonadas en la grupa del caballo.
- Ten en cuenta que las partes de los animales pequeños se guardan directamente en el zurrón.

★ PARTES Y HÁBITAT DE LOS ANIMALES ★

Cada especie animal se encuentra en un hábitat específico. Si buscas un tipo de criatura en concreto, visita los territorios apropiados para tener más probabilidades de encontrarlo. Cuando estés en el lugar correcto, recuerda que hay varios objetos que puedes crear o comprar para ayudarte en la caza. Los cebos atraerán a los animales salvajes y los inhibidores de olores harán que a los animales les cueste más detectar tu presencia.

Ten en cuenta que los precios de venta que mostramos en las páginas siguientes son valores base y pueden verse afectados por determinados modificadores:

- Las partes de animales raros en una región (por ejemplo, las partes de caimán en Valentine) se pueden vender por un **25 % más** que en una región en la que son frecuentes.
- Los cadáveres de animales despellejados valen un **50 % menos** que los de los animales que no lo están.
- Los propietarios de la Special o la Ultimate Edition pueden vender partes de animales por un **10 % más**.

ÁGUILA

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de águila	1,50
Pluma de ave	0,15
Garra de águila	0,25
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de águila en perfecto estado	3,50
Cadáver de águila en buen estado	2,10
Cadáver de águila en mal estado	1,40

ALCATRAZ

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de alcatraz	0,45
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de alcatraz en perfecto estado	1,25
Cadáver de alcatraz en buen estado	0,75
Cadáver de alcatraz en mal estado	0,50

ALCE

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de alce en perfecto estado	7,50
Pelaje de alce en buen estado	4,50
Pelaje de alce en mal estado	3,00
Asta de alce	1,75
Carne de venado adulto	0,60
Piel del alce legendario	35,00
Asta de alce legendario	-

AMPELIS AMERICANO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de ampelis americano	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de ampelis americano en perfecto estado	1,00
Cadáver de ampelis americano en buen estado	0,60
Cadáver de ampelis americano en mal estado	0,40

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ARDILLA

ARDILLA LISTADA

ARMADILLO

ARRENDAJO AZUL

AVE CANTORA

BERRENDO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de ardilla en perfecto estado	0,75
Piel de ardilla en buen estado	0,45
Piel de ardilla en mal estado	0,30
Cola de ardilla	0,10
Carne correosa	0,25
Cadáver de ardilla en perfecto estado	1,75
Cadáver de ardilla en buen estado	1,05
Cadáver de ardilla en mal estado	0,70

Partes de animales	Precio de venta ($)
Carne correosa	0,25
Cadáver de ardilla listada en perfecto estado	0,50
Cadáver de ardilla listada en buen estado	0,30
Cadáver de ardilla listada en mal estado	0,20

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de armadillo en perfecto estado	1,10
Piel de armadillo en buen estado	0,66
Piel de armadillo en mal estado	0,44
Carne correosa	0,25
Cadáver de armadillo en perfecto estado	2,50
Cadáver de armadillo en buen estado	1,50
Cadáver de armadillo en mal estado	1,00

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de arrendajo azul	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de arrendajo azul en perfecto estado	1,00
Cadáver de arrendajo azul en buen estado	0,60
Cadáver de arrendajo azul en mal estado	0,40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de ave cantora	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de ave cantora en perfecto estado	1,00
Cadáver de ave cantora en buen estado	0,60
Cadáver de ave cantora en mal estado	0,40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de berrendo en perfecto estado	2,00
Pelaje de berrendo en buen estado	1,20
Pelaje de berrendo en mal estado	0,80
Carne de venado adulto	0,60
Cadáver de berrendo en perfecto estado	6,50
Cadáver de berrendo en buen estado	3,90
Cadáver de berrendo en mal estado	2,60
Piel del berrendo legendario	24,00
Asta de berrendo legendario	-
Cadáver de berrendo legendario	26,50

BISONTE

BUEY

BÚHO

BUITRE

CABRA

CAIMÁN

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de bisonte en perfecto estado	5,00
Pelaje de bisonte en buen estado	3,00
Pelaje de bisonte en mal estado	2,00
Cuernos de bisonte	0,75
Ternera de primera	0,60
Piel del bisonte legendario Tatanka	32,50
Cuerno del bisonte legendario Tatanka	-
Piel de bisonte blanco legendario	32,50
Cuerno de bisonte legendario	-

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de buey en perfecto estado	3,50
Piel de buey en buen estado	2,10
Piel de buey en mal estado	1,40
Cuerno de buey	0,45
Ternera de primera	0,60

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de búho	1,50
Pluma de ave	0,25
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de búho en perfecto estado	3,25
Cadáver de búho en buen estado	1,95
Cadáver de búho en mal estado	1,30

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de buitre	1,20
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de buitre en perfecto estado	2,75
Cadáver de buitre en buen estado	1,65
Cadáver de buitre en mal estado	1,10

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelo de cabra en perfecto estado	2,00
Pelo de cabra en buen estado	1,20
Pelo de cabra en mal estado	0,80
Carne de ovino fibrosa	0,40
Cadáver de cabra en perfecto estado	4,75
Cadáver de cabra en buen estado	2,85
Cadáver de cabra en mal estado	1,90

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de caimán en perfecto estado	3,50
Piel de caimán en buen estado	2,10
Piel de caimán en mal estado	1,40
Carne de caza mayor	0,75
Diente de caimán	0,40
Cadáver de caimán en perfecto estado	6,50
Cadáver de caimán en buen estado	3,90
Cadáver de caimán en mal estado	2,60
Piel de caimán legendario	50,00
Diente de caimán legendario	-

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

CANGREJO

CARDENAL

CARNERO

CASTOR

CERDO

CIERVO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Carne de crustáceo	0.40
Cadáver de cangrejo en perfecto estado	0.50
Cadáver de cangrejo en buen estado	0.30
Cadáver de cangrejo en mal estado	0.20

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de cardenal	0.30
Pluma de ave	0.15
Carne de ave de caza	0.25
Cadáver de cardenal en perfecto estado	1.00
Cadáver de cardenal en buen estado	0.60
Cadáver de cardenal en mal estado	0.40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de carnero en perfecto estado	2,75
Piel de carnero en buen estado	1,65
Piel de carnero en mal estado	1,10
Cuerno de muflón	0,60
Carne de ovino fibrosa	0,40
Cadáver de carnero en perfecto estado	7,50
Cadáver de carnero en buen estado	4,50
Cadáver de carnero en mal estado	3,00
Piel de carnero legendario	27,00
Cuerno de carnero legendario	-
Cadáver de carnero muflón legendario	28,50

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de castor en perfecto estado	2.50
Pelaje de castor en buen estado	1.50
Pelaje de castor mal estado	1.00
Grasa animal	0.25
Glándulas odoríferas	0.25
Carne correosa	0.25
Cadáver de castor en perfecto estado	5.25
Cadáver de castor en buen estado	3.15
Cadáver de castor en mal estado	2.10
Piel del castor legendario	18.00
Diente de castor legendario	-
Cadáver de castor legendario	19.00

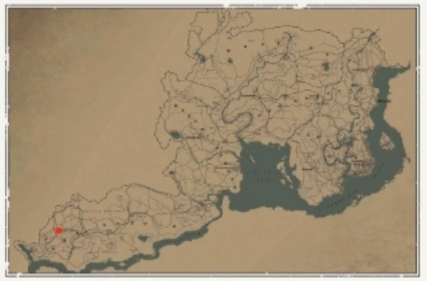
Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de cerdo en perfecto estado	1,75
Piel de cerdo en buen estado	1,05
Piel de cerdo en mal estado	0,70
Carne de porcino tierna	0,60
Cadáver de cerdo en perfecto estado	5,75
Cadáver de cerdo en buen estado	3,45
Cadáver de cerdo en mal estado	2,30

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de ciervo en perfecto estado	2,25
Piel de ciervo en buen estado	1,35
Piel de ciervo en mal estado	0,90
Carne de venado adulto	0,60
Cadáver de ciervo en perfecto estado	7,00
Cadáver de ciervo en buen estado	4,20
Cadáver de ciervo en mal estado	2,80

CIERVO MACHO

CODORNIZ

CÓNDOR



CONEJO

CORMORÁN

COYOTE

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje a ciervo macho en perfecto estado	3.25
Pelaje de ciervo macho en buen estado	1.95
Pelaje de ciervo macho en mal estado	1.30
Cornamenta de ciervo macho	1.05
Carne de venado adulto	0.60
Cadáver de ciervo macho en perfecto estado	10.00
Cadáver de ciervo macho en buen estado	6.00
Cadáver de ciervo macho en mal estado	4.00
Piel de ciervo macho legendario	29.00
Asta de ciervo macho legendario	-
Cadáver de ciervo macho legendario	31.50

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de codorniz	0.45
Pluma de ave	0.15
Carne de ave de caza	0.60
Cadáver de codorniz en perfecto estado	2.75
Cadáver de codorniz en buen estado	1.65
Cadáver de codorniz en mal estado	1.10

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de cóndor	1.50
Pluma de ave	0.15
Carne de ave de caza	0.25
Cadáver de cóndor en perfecto estado	3.25
Cadáver de cóndor en buen estado	1.95
Cadáver de cóndor en mal estado	1.30

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de conejo en perfecto estado	1.15
Piel de conejo en buen estado	0.69
Piel de conejo en mal estado	0.46
Carne de caza	0.60
Cadáver de conejo en perfecto estado	3.50
Cadáver de conejo en buen estado	2.10
Cadáver de conejo en mal estado	1.40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de cormorán	1.20
Pluma de ave	0.15
Carne de ave de caza	0.25
Cadáver de cormorán en perfecto estado	2.75
Cadáver de cormorán en buen estado	1.65
Cadáver de cormorán en mal estado	1.10

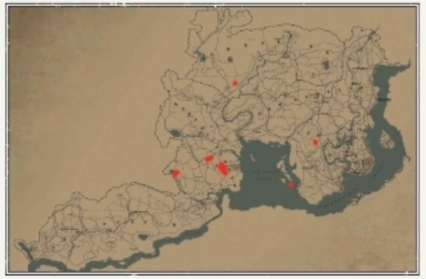
Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de coyote en perfecto estado	1.50
Pelaje de coyote en buen estado	0.90
Pelaje de coyote en mal estado	0.60
Carne correosa	0.25
Cadáver de coyote en perfecto estado	3.50
Cadáver de coyote en buen estado	2.10
Cadáver de coyote en mal estado	1.40
Piel del coyote legendario	22.00
Cadáver de coyote legendario	22.75
Colmillo de coyote legendario	-

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

CUERVO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de cuervo	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de cuervo en perfecto estado	1,00
Cadáver de cuervo en buen estado	0,60
Cadáver de cuervo en mal estado	0,40

CUERVO GRANDE



Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de cuervo grande	0,45
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de cuervo grande en perfecto estado	1,75
Cadáver de cuervo grande en buen estado	1,05
Cadáver de cuervo grande en mal estado	0,70

ESPÁTULA

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de espátula	1,95
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de espátula en perfecto estado	4,00
Cadáver de espátula en buen estado	2,40
Cadáver de espátula en mal estado	1,60

FAISÁN

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de faisán	0,45
Pluma de ave	0,15
Grasa animal	0,25
Carne de caza	0,60
Cadáver de faisán en perfecto estado	3,00
Cadáver de faisán en buen estado	1,80
Cadáver de faisán en mal estado	1,20

GALLINA*

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de gallina	0,30
Carne de ave rolliza	0,40
Cadáver de gallina en perfecto estado	1,75
Cadáver de gallina en buen estado	1,05
Cadáver de gallina en mal estado	0,70

* Incluye el urogallo

GALLO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de gallo	0,45
Carne de ave rolliza	0,40
Cadáver de gallo en perfecto estado	2,00
Cadáver de gallo en buen estado	1,20
Cadáver de gallo en mal estado	0,80

GANSO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de ganso	0,45
Pluma de ave	0,15
Grasa animal	0,25
Carne de ave rolliza	0,40
Cadáver de ganso en perfecto estado	2,50
Cadáver de ganso en buen estado	1,50
Cadáver de ganso en mal estado	1,00

GARCETA

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de garceta pequeña	2,00
Pluma de garceta rojiza	1,75
Pluma de garceta blanca	2,50
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de garceta en perfecto estado	3,50
Cadáver de garceta en buen estado	2,10
Cadáver de garceta en mal estado	1,40

GARZA

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de garza	1,50
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de garza en perfecto estado	3,25
Cadáver de garza en buen estado	1,95
Cadáver de garza en mal estado	1,30

GAVIOTA

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de gaviota	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de gaviota en perfecto estado	1,50
Cadáver de gaviota en buen estado	0,90
Cadáver de gaviota en mal estado	0,60

GORRIÓN

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de gorrión	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de gorrión en perfecto estado	1,00
Cadáver de gorrión en buen estado	0,60
Cadáver de gorrión en mal estado	0,40

GRULLA

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de grulla	1,20
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de grulla en perfecto estado	2,75
Cadáver de grulla en buen estado	1,65
Cadáver de grulla en mal estado	1,10

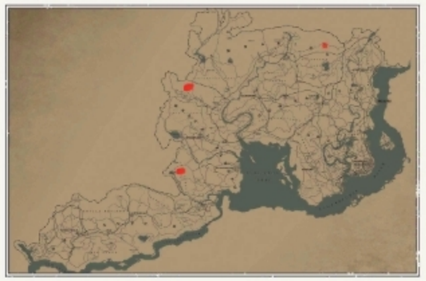
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

HALCÓN

IGUANA

JABALÍ

LOBO



LORO

MAPACHE

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de halcón	1,50
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de halcón en perfecto estado	3,25
Cadáver de halcón en buen estado	1,95
Cadáver de halcón en mal estado	1,30

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de iguana en perfecto estado	1,15
Piel de iguana en buen estado	0,69
Piel de iguana en mal estado	0,46
Carne de reptil o anfibio	0,25
Cadáver de iguana en perfecto estado	2,50
Cadáver de iguana en buen estado	1,50
Cadáver de iguana en mal estado	1,00

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de jabalí en perfecto estado	2,10
Piel de jabalí en buen estado	1,26
Piel de jabalí en mal estado	0,84
Colmillos de jabalí	0,45
Grasa animal	0,25
Carne de porcino tierna	0,60
Piel de jabalí legendario	22,00
Colmillo de jabalí legendario	-

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de lobo en perfecto estado	1,50
Pelaje de lobo en buen estado	0,90
Pelaje de lobo en mal estado	0,60
Corazón de lobo	0,45
Carne de caza mayor	0,75
Cadáver de lobo en perfecto estado	5,25
Cadáver de lobo en buen estado	3,15
Cadáver de lobo en mal estado	2,10
Piel del lobo legendario	43,00
Corazón de lobo legendario	-
Cadáver de lobo legendario	46,00

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de loro	1,20
Pluma de ave	0,15
Carne de ave exótica	0,60
Cadáver de loro en perfecto estado	3,75
Cadáver de loro en buen estado	2,25
Cadáver de loro en mal estado	1,50

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de mapache en perfecto estado	1,20
Piel de mapache en buen estado	0,72
Piel de mapache en mal estado	0,48
Carne correosa	0,25
Cadáver de mapache en perfecto estado	2,50
Cadáver de mapache en buen estado	1,50
Cadáver de mapache en mal estado	1,00

MOFETA

MONSTRUO DE GILA

MURCIÉLAGO

OROPÉNDOLA

OSO

OSO NEGRO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de mofeta en perfecto estado	0,95
Pelaje de mofeta en buen estado	0,57
Pelaje de mofeta en mal estado	0,38
Glándula odorífera	0,25
Carne correosa	0,25
Cadáver de mofeta en perfecto estado	2,50
Cadáver de mofeta en buen estado	1,50
Cadáver de mofeta en mal estado	1,00

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de monstruo de Gila en perfecto estado	1,25
Piel de monstruo de Gila en buen estado	0,75
Piel de monstruo de Gila en mal estado	0,50
Carne de reptil o anfibio	0,25
Cadáver de monstruo de Gila en perfecto estado	2,75
Cadáver de monstruo de Gila en buen estado	1,65
Cadáver de monstruo de Gila en mal estado	1,10

Partes de animales	Precio de venta ($)
Carne correosa	0,25
Ala de murciélago	0,15
Cadáver de murciélago en perfecto estado	0,75
Cadáver de murciélago en buen estado	0,45
Cadáver de murciélago en mal estado	0,30

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de oropéndola	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de oropéndola en perfecto estado	1,00
Cadáver de oropéndola en buen estado	0,60
Cadáver de oropéndola en mal estado	0,40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de oso en perfecto estado	7,50
Pelaje de oso en buen estado	4,50
Pelaje de oso en mal estado	3,00
Grasa animal	0,25
Garra de oso	1,50
Carne de caza mayor	0,75
Piel de oso legendario	60,00
Garra de oso legendario	-

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de oso negro en perfecto estado	3,50
Pelaje de oso negro en buen estado	2,10
Pelaje de oso negro en mal estado	1,40
Grasa animal	0,25
Garra de oso negro	0,60
Carne de caza mayor	0,75

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

OVEJA

PÁJARO CARPINTERO

PALOMA

PANTERA

PATO

PAVO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Lana de oveja en perfecto estado	2,00
Lana de oveja en buen estado	1,20
Lana de oveja en mal estado	0,80
Carne de ovino fibrosa	0,40
Cadáver de oveja en perfecto estado	4,75
Cadáver de oveja en buen estado	2,85
Cadáver de oveja en mal estado	1,90

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de pájaro carpintero	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de pájaro carpintero en perfecto estado	1,00
Cadáver de pájaro carpintero en buen estado	0,60
Cadáver de pájaro carpintero en mal estado	0,40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de paloma	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de paloma en perfecto estado	1,00
Cadáver de paloma en buen estado	0,60
Cadáver de paloma en mal estado	0,40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de pantera en perfecto estado	6,25
Pelaje de pantera en buen estado	3,75
Pelaje de pantera en mal estado	2,50
Carne de caza mayor	0,75
Cadáver de pantera en perfecto estado	14,00
Cadáver de pantera en buen estado	8,40
Cadáver de pantera en mal estado	5,60
Pelaje de pantera legendaria	52,00
Cadáver de pantera legendaria	55,00

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de pato	0,30
Pluma de ave	0,15
Grasa animal	0,25
Carne de caza	0,60
Cadáver de pato en perfecto estado	2,75
Cadáver de pato en buen estado	1,65
Cadáver de pato en mal estado	1,10

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de pavo	0,45
Carne de ave rolliza	0,40
Cadáver de pavo en perfecto estado	2,00
Cadáver de pavo en buen estado	1,20
Cadáver de pavo en mal estado	0,80

PECARÍ

PELÍCANO

PERIQUITO

PETIRROJO

PUMA

RANA TORO

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de pecarí en perfecto estado	1,40
Piel de pecarí en buen estado	0,84
Piel de pecarí en mal estado	0,56
Grasa animal	0,25
Carne de porcino tierna	0,60

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de pelícano	1,20
Pluma de ave	0,15
Carne de ave exótica	0,60
Cadáver de pelícano en perfecto estado	3,75
Cadáver de pelícano en buen estado	2,25
Cadáver de pelícano en mal estado	1,50

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de periquito	1,50
Pluma de ave	0,15
Carne de ave exótica	0,60
Cadáver de periquito en perfecto estado	3,50
Cadáver de periquito en buen estado	2,10
Cadáver de periquito en mal estado	1,40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de petirrojo	0,30
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de petirrojo en perfecto estado	1,00
Cadáver de petirrojo en buen estado	0,60
Cadáver de petirrojo en mal estado	0,40

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de puma en perfecto estado	5,00
Pelaje de puma en buen estado	3,00
Pelaje de puma mal estado	2,00
Carne de caza mayor	0,75
Colmillo de puma	0,50
Cadáver de puma en perfecto estado	13,50
Cadáver de puma en buen estado	8,10
Cadáver de puma en mal estado	5,40
Piel del puma legendario	47,00
Colmillo de puma legendario	-
Cadáver de puma legendario	50,00

Partes de animales	Precio de venta ($)
Carne de reptil o anfibio	0,25
Cadáver de rana toro en perfecto estado	0,50
Cadáver de rana toro en buen estado	0,30
Cadáver de rana toro en mal estado	0,20

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

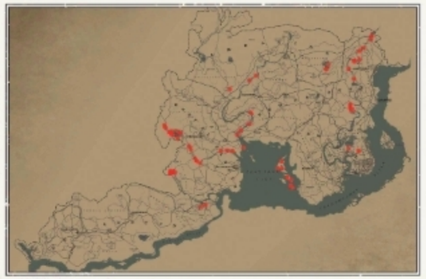
RATA

RATA ALMIZCLERA

SAPO

SERPIENTE

SOMORMUJO



TEJÓN

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de rata en perfecto estado	0,25
Piel de rata en buen estado	0,15
Piel de rata en mal estado	0,10
Carne correosa	0,25
Cadáver de rata en perfecto estado	0,75
Cadáver de rata en buen estado	0,45
Cadáver de rata en mal estado	0,30

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de rata almiclera en perfecto estado	1,95
Pelaje de rata almiclera en buen estado	1,17
Pelaje de rata almiclera en mal estado	0,78
Carne correosa	0,25
Glándulas odoríferas	0,25
Cadáver de rata almiclera en perfecto estado	4,00
Cadáver de rata almiclera en buen estado	2,40
Cadáver de rata almiclera en mal estado	1,60

Partes de animales	Precio de venta ($)
Carne de reptil o anfibio	0,25
Cadáver de sapo en perfecto estado	0,50
Cadáver de sapo en buen estado	0,30
Cadáver de sapo en mal estado	0,20

Partes de animales	Precio de venta ($)
Carne correosa	0,25
Piel de serpiente en perfecto estado	1,15
Piel de serpiente en buen estado	0,69
Piel de serpiente en mal estado	0,46
Cadáver de serpiente en perfecto estado	2,50
Cadáver de serpiente en buen estado	1,50
Cadáver de serpiente en mal estado	1,00

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pluma de somormujo	1,20
Pluma de ave	0,15
Carne de ave de caza	0,25
Cadáver de somormujo en perfecto estado	2,75
Cadáver de somormujo en buen estado	1,65
Cadáver de somormujo en mal estado	1,10

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de tejón en perfecto estado	1,25
Piel de tejón en buen estado	0,75
Piel de tejón en mal estado	0,50
Carne correosa	0,25
Garra de tejón	0,25
Cadáver de tejón en perfecto estado	3,00
Cadáver de tejón en buen estado	1,80
Cadáver de tejón en mal estado	1,20

TORO

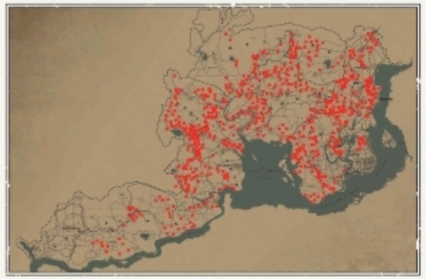
TORTUGA

UAPITÍ

VACA

ZARIGÜEYA

ZORRO



Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de toro en perfecto estado	3,50
Piel de toro en buen estado	2,10
Piel de toro en mal estado	1,40
Cuernos de toro	0,45
Ternera de primera	0,60

Partes de animales	Precio de venta ($)
Carne de reptil o anfibio	0,25
Cadáver de tortuga en perfecto estado	2,25
Cadáver de tortuga en buen estado	1,35
Cadáver de tortuga en mal estado	0,90

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de uapití en perfecto estado	6,50
Piel de uapití en buen estado	3,90
Piel de uapití en mal estado	2,60
Cornamenta de uapití	1,35
Carne de venado adulto	0,60
Piel de uapití legendario	33,00
Asta de uapití legendario	-

Partes de animales	Precio de venta ($)
Piel de vaca en perfecto estado	2,50
Piel de vaca en buen estado	1,50
Piel de vaca en mal estado	1,00
Ternera de primera	0,60

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de zarigüeya en perfecto estado	0,90
Pelaje de zarigüeya en buen estado	0,54
Pelaje de zarigüeya en mal estado	0,36
Carne correosa	0,25
Cadáver de zarigüeya en perfecto estado	2,00
Cadáver de zarigüeya en buen estado	1,20
Cadáver de zarigüeya en mal estado	0,80

Partes de animales	Precio de venta ($)
Pelaje de zorro en perfecto estado	2,25
Pelaje de zorro en buen estado	1,35
Pelaje de zorro en mal estado	0,90
Carne correosa	0,25
Cadáver de zorro en perfecto estado	4,50
Cadáver de zorro en buen estado	2,70
Cadáver de zorro en mal estado	1,80
Piel del zorro legendario	22,00
Garra de zorro legendario	-
Cadáver de zorro legendario	22,75

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

★ ANIMALES LEGENDARIOS ★

Además de todas las criaturas normales que pueblan el mundo de *Red Dead Redemption 2*, hay también unos cuantos especímenes únicos, llamados animales legendarios. Son difíciles de encontrar y la mayoría son, además, muy peligrosos. Cazarlos representa todo un desafío, pero ofrece recompensas únicas que se pueden utilizar para crear mejoras u objetos de valor.

Encontrarás unos cuantos animales legendarios si completas ciertas misiones (hablamos de ellas en el capítulo Guía paso a paso), pero a la mayoría los verás en la naturaleza.

Cuando te adentres en el territorio de un animal legendario, el juego te lo notificará y el mapa se actualizará en consecuencia. Explora la zona en el modo Eagle Eye y pronto encontrarás una primera pista, que se mostrará en el radar con un signo de interrogación y dejará un rastro al descubierto (que también es visible con Eagle Eye) que te llevará a otra pista. Después de encontrar la tercera pista, el rastro te conducirá derecho a la fiera en cuestión.

Cuando te prepares para enfrentarte a un animal legendario, asegúrate de equiparte con armas y munición potentes (fusiles, fusiles de precisión o el arco con flechas envenenadas) y de estar en perfecta forma para el encuentro que se avecina. La calidad de la muerte no es un factor esencial cuando acabes con estas criaturas únicas: los objetos que dan no se ven afectados por la manera en que los mates, de manera que puedes hacerlo con las armas de fuego más mortíferas que tengas. Estos combates suelen ser encarnizados y los animales más resistentes son capaces de aguantar mucho daño.

Te recomendamos que, en la medida de lo posible, lleves lleno el indicador de Dead Eye, sobre todo si has alcanzado el cuarto nivel con esa habilidad. Esto te permitirá identificar las zonas letales del objetivo (el cerebro y el corazón en la mayoría de los casos). Si consigues dar en una de ellas, los matarás al instante (consulta los detalles en la página 146). Dead Eye también puede ayudarte a salir con vida. Si un animal feroz se da cuenta de tu presencia y te ataca, una rápida sucesión de tiros a la cabeza podría detenerlo en el acto.

RESUMEN DE LOS ANIMALES LEGENDARIOS

NOMBRE	HÁBITAT/DISPONIBILIDAD
Caimán gigante legendario	Bayou Nwa, justo al oeste de Lakay, en las Cacerías campestres (misión del Modo Historia, página 82)
Puma legendario	Gaptooth Ridge, al oeste de Tumbleweed
Lobo legendario	Manantial de la Cotorra, al oeste del puente de Baco
Jabalí legendario	Pantano de Bluewater, al norte de Lagras
Osa parda legendaria Bharati	Este de Grizzlies, justo al norte de O'Creagh's Run (después de completar "Sale, perseguido por un orgullo herido")
Pantera legendaria Giaguaro	Lemoyne, al oeste de Shady Belle (después de completar el nivel 9 del desafío de Maestro cazador)
Alce legendario	Roanoke Ridge, en la punta noreste del mapa
Berrendo legendario	Del Lobo Rock en río Bravo, al este de Fort Mercer
Carnero muflón legendario	Estanque de Cattail, al oeste de Valentine
Bisonte legendario Tatanka	Hennigan's Stead, justo al sureste del rancho MacFarlane.
Bisonte blanco legendario	Lago Isabella, en el extremo occidental de Grizzlies
Castora legendaria	Justo al suroeste de Butcher Creek
Ciervo macho legendario	Al noroeste de Strawberry
Coyote legendario	Scarlett Meadows, al noroeste de Rhodes
Uapiti legendario	Justo al este de la estación de Baco
Zorra legendaria	Justo al norte del perista de Rhodes

Ten en cuenta que los animales legendarios son únicos en su especie: una vez que los mates, no volverán a aparecer. Asegúrate de despellejarlos y no dejarte olvidado nada de botín. De ser así, las partes necesarias para crear los talismanes y abalorios correspondientes se enviarán de manera automática al trampero.

UBICACIÓN DE LOS ANIMALES LEGENDARIOS

PESCA

La pesca es una actividad muy atractiva que tiene varios niveles de complejidad y en la que debes prestar mucha atención al equipo que utilizas y conocer el hábitat donde puedes pescar cada especie. Encontrarás una introducción a esta actividad en el capítulo de Conceptos básicos (en la página 23), donde aprenderás todos lo fundamental, como los controles de pesca y las diferencias entre cebos y señuelos. En este apartado te proporcionaremos la información que necesitas para pescar todas las especies de peces, incluidos los especímenes legendarios. Ten en cuenta que, además, puedes usar armas para matar peces, aunque técnicamente esto sea más parecido a la caza que a la pesca.

★ CEBOS Y SEÑUELOS ★

El primer paso para pescar es conseguir los mejores incentivos posibles para captar la atención de los peces. Puedes comprar toda clase de cebos y señuelos distintos en la tienda de cebos y aparejos que hay en la orilla oeste de Lagras. Te recomendamos que adquieras los tres señuelos especiales en cuanto puedas (lo cual requiere que actives "Pescador de peces", disponible a principios del capítulo 3). Con estos señuelos tendrás mayor probabilidad de pescar muchos tipos de peces por un precio muy asequible.

RESUMEN DE LOS CEBOS Y SEÑUELOS

NOMBRE	EN GENERAL, VA BIEN PARA...	DISPONIBILIDAD/ PRECIO
Cebo de queso	Peces de lago más pequeños	Se encuentra
Cebo de pan	Peces de río más pequeños	Se encuentra
Cebo de maíz	Peces de pantano más pequeños	Se encuentra
Gusanos vivos	Peces de lago medianos	0,50 $
Grillos vivos	Peces de río medianos	0,50 $
Cangrejo de río	Peces de pantano medianos	0,25 $
Señuelo de lago	Peces de lago medianos y grandes	2,50 $
Señuelo de río	Peces de río medianos y grandes	2,50 $
Señuelo de pantano	Peces de pantano medianos y grandes	2,50 $
Señuelo de lago especial	Peces de lago medianos y grandes y peces legendarios	20 $*
Señuelo de río especial	Peces de río medianos y grandes y peces legendarios	20 $
Señuelo de pantano especial	Peces de pantano medianos y grandes y peces legendarios	20 $
Señuelo giratorio especial	Todos los peces más grandes y los peces legendarios	Recompensa**

* También se puede conseguir gratis en una misión de Forastero ("El veterano", página 190).
** Recompensa por completar "Pescador de peces" (página 164).

★ ESPECIES DE PECES Y ZONAS DE PESCA ★

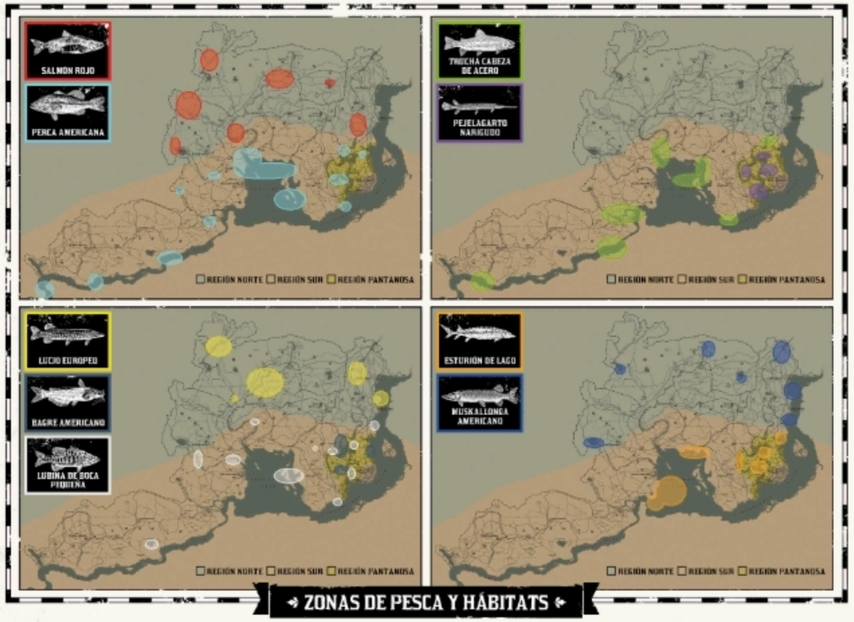
Por lo general, los peces pequeños valen poco, están disponibles en casi cualquier masa de agua y se ven atraídos sobre todo por los cebos de comida, aunque no solo por ellos. Los peces incluidos aquí son: el lucio americano de aleta roja, la perca, el bagre cabeza de toro, el lucio cadena, la lubina de roca y el pez sol. Los peces más grandes son más difíciles de pescar. Debes acudir a hábitats concretos, utilizar determinados señuelos y tener en cuenta las condiciones climáticas.

La tabla siguiente expone todos los parámetros importantes que debes contemplar al pescar. Puedes consultarla siempre que quieras atrapar a un pez en particular. Además, incluye la tasa de efectividad de cada cebo o señuelo para todas las especies, desde la A (el más efectivo) a la F (el menos efectivo).

RESUMEN DE LOS PECES

ESPECIE	HÁBITAT				CEBO O SEÑUELO FAVORITO	TASA DE EFECTIVIDAD DEL CEBO/SEÑUELO												PESO	
	Región norte	Región sur	Región pantanosa	Tiempo preferido		Queso	Pan	Maíz	Gusanos	Grillo	Cangrejo de río	Señuelo de lago	Señuelo de río	Señuelo de pantano	Señuelo de lago especial	Señuelo de río especial	Señuelo de pantano especial	Señuelo giratorio especial	Peso de los normales (libras)	Peso de los legendarios (libras)
Lucio americano de aleta roja	-	Ríos	-	-	Pan	D	A	C	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,5-2,0	4,62 kg
Perca	Lagos, ríos	-	-	-	Pan	D	A	C	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,5-2,0	1,16 kg
Bagre cabeza de toro	-	-	Pantanos	-	Maíz	C	D	A	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,5-2,0	2,78 kg
Lucio cadena	Lagos	Ríos	Pantanos	-	Maíz	C	D	A	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,5-2,0	4,11 kg
Lubina de roca	Lagos	Lagos	-	-	Queso	A	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,5-2,0	1,50 kg
Pez sol	Lagos, ríos	Lagos, ríos	Pantanos	-	Queso	A	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F	D	0,5-2,0	1,87 kg
Muskellunge americano	Lagos	-	-	Soleado	Señuelo de lago	F	F	F	D	D	D	A	B	C	A	B	C	A	14,0-20,0	16,53 kg
Esturión de lago	-	Lagos	Pantanos	Nublado	Señuelo de lago	F	F	F	D	D	D	A	B	C	A	B	C	A	14,0-20,0	20,87 kg
Lucio europeo	Ríos	-	-	Soleado	Señuelo de río	F	F	F	D	D	D	C	A	B	C	A	B	A	14,0-20,0	21,06 kg
Salmón rojo	Ríos	-	-	Soleado	Señuelo de río	F	F	F	D	D	D	C	A	B	C	A	B	A	4,0-6,0	24,61 kg
Pejelagarto nariguda	-	-	Pantanos	Nublado	Señuelo de pantano	F	F	F	D	D	D	B	C	A	B	C	A	A	14,0-20,0	18,82 kg
Bagre americano	-	-	Pantanos	Nublado	Señuelo de pantano	F	F	F	D	D	D	B	C	A	B	C	A	A	14,0-20,0	81,85 kg
Perca americana	-	Lagos, ríos	Pantanos	Lluvioso	Cangrejo de río	E	E	E	C	B	A	D	D	D	C	C	C	B	4,0-6,0	11,37 kg
Lubina de boca pequeña	Ríos	Ríos	-	Lluvioso	Grillos	E	E	E	B	A	C	D	D	D	C	C	C	B	4,0-6,0	10,15 kg
Trucha cabeza de acero	Lagos, ríos	Lagos, ríos	-	Lluvioso	Gusanos	E	E	E	A	C	B	D	D	D	C	C	C	B	4,0-6,0	13,38 kg

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES



ZONAS DE PESCA Y HÁBITATS

★ PECES LEGENDARIOS ★

Cada especie de pez tiene un espécimen legendario único, el más grande y difícil de pescar de todos ellos. Necesitarás un señuelo especial para atraer a los peces legendarios.

Tu búsqueda de peces legendarios empezará oficialmente al inicio de la misión llamada "Pescador de peces". Habla con Jeremy Gill, el hombre que está pescando en el muelle de la orilla noreste del lago Flat Iron. Te dará un mapa en el que se indica la ubicación de 13 peces legendarios y te pedirá que se los envíes por correo una vez que los pesques.

Puedes usar cualquier señuelo especial para capturarlos, pero equiparte con el modelo adaptado a la masa de agua donde estés atraerá a menos peces normales, lo que facilitará que captures el espécimen que buscas. Los controles son los mismos de siempre. Mira la página 23 si necesitas un repaso.

A diferencia de los peces corrientes, los legendarios suelen ser tan grandes que no caben en el zurrón: debes guardarlos en la grupa de tu caballo, ir a una oficina de correos y enviárselos a Jeremy Gill.

Cuando hayas pescado las 13 especies y se las hayas enviado a Gill, te invitará a su cabaña y luego a un viaje a Río Bravo para pescar el bagre americano legendario. Esto lo podrás hacer durante el epílogo 1 como muy pronto.

RECOMPENSAS

HAZAÑA	RECOMPENSA
Enviar 1 pez legendario por correo	Señuelo de lago
Enviar 10 peces legendarios por correo	45 $ y 5 pescados suculentos
Enviar 13 peces legendarios por correo y acompañar a Jeremy Gill	Señuelo giratorio especial

RESUMEN DE LOS PECES LEGENDARIOS

NOMBRE	SEÑUELO ÓPTIMO	HÁBITAT/ZONA DE PESCA
Bagre cabeza de toro	Señuelo de río especial	Isla de Sisika, justo al oeste de la penitenciaría
Lucio cadena	Señuelo de río especial	Río Dakota, al noroeste de la estación Flatneck
Esturión de lago	Señuelo de río especial	El puente del ferrocarril del sur, que lleva a Saint Denis (ponte en el borde del puente por si pasa un tren)
Perca americana	Señuelo de río especial	Río San Luis, justo al sureste del lago Don Julio
Pejelagarto narigudo	Señuelo de pantano especial	Lagras, en la punta noroeste de la península de Lakay
Muskallonga americano	Señuelo de río especial	Puesto comercial de Van Horn, al pie del faro
Perca	Señuelo de lago especial	Remanso Elysian, al suroeste de Annesburg
Lucio americano de aleta roja	Señuelo de lago especial	Arroyo Stillwater, en la cuenca más grande, al este del rancho MacFarlane
Lubina de roca	Señuelo de lago especial	Muelle de Aurora Basin, al oeste de Blackwater
Lubina de boca pequeña	Señuelo de lago especial	Lago Owanjila, al oeste de Strawberry
Salmón rojo	Señuelo de lago especial	Lago Isabella, en el extremo occidental de Grizzlies
Trucha cabeza de acero	Señuelo de río especial	Willard's Rest, junto a la cascada que hay en el extremo noreste del mapa del mundo, directamente al norte de Annesburg
Pez sol	Señuelo de lago especial	Lago Flat Iron, entre la orilla y la isla al sur de Clemens Point

TÉCNICA AVANZADA DE RECOGIDA DE SEDAL

Como norma, los peces legendarios son *mucho* más difíciles de pescar que los normales. Cuando el objetivo se resiste tanto que tu carrete se queda sin sedal y amenaza con romperse, son de esperar largos combates. Con los especímenes más grandes y fieros, estos duelos de pesca pueden convertirse en guerras de desgaste en las que perderás cada palmo de terreno ganado cada vez que el pez se debata.

No obstante, hay una técnica que te ayudará a ganar estos enfrentamientos. Cuando el pez se canse, no te limites a recoger sedal de la manera normal. En su lugar, mueve L hacia abajo para tirar de la caña hacia arriba y recoge sedal con rapidez. Después de un segundo o dos, vuelve a hacerlo: tira y recoge. Repítelo todas las veces que puedas antes de que el pez reanude la lucha y empiece un nuevo ciclo. Pronto te darás cuenta de que repetir este movimiento hacia arriba te da una ventaja importante y te permitirá conseguir los mejores ejemplares, incluso los peces legendarios más formidables.

UBICACIÓN DE LOS PECES LEGENDARIOS

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ATRIBUTOS

En el juego tienes tres atributos principales:

Salud: la cantidad de daño que puedes soportar.

Resistencia: el nivel de desgaste físico que puedes resistir, como cuando esprintas, nadas o saltas.

Dead Eye: la cantidad de tiempo que puedes pasar en el modo Dead Eye.

Estos atributos se representan mediante indicadores dinámicos que aparecen en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Cada indicador se compone en realidad de dos medidores: el indicador principal del atributo y el núcleo del atributo.

Indicadores principales de los atributos: se representan mediante un medidor circular. Se agotan si recibes daño (en el caso de la salud), si realizas actividades agotadoras, como esprintar, (resistencia) o si activas el estado de cámara lenta propio de Dead Eye. Los indicadores principales de atributos pueden reponerse de tres maneras: durmiendo, utilizando tónicos o de manera automática con el tiempo, mediante el efecto reponedor de los núcleos de los atributos (y la velocidad será mayor si descansas en el acto manteniendo Ⓐ/Ⓨ). Los indicadores de atributos del personaje empiezan a un nivel bajo, pero se pueden mejorar. Hablaremos de ello en breve.

Núcleos de los atributos: los núcleos son los iconos que aparecen dentro del indicador de cada atributo. Tienen dos funciones: en primer lugar, sirven como última reserva del atributo correspondiente (si un indicador se agota, los siguientes usos que se hagan o daños que se sufran empezarán a agotar el núcleo); en segundo lugar, determinan la velocidad de recuperación del indicador de atributo. Cuando estén llenos, gozarás de la velocidad de recuperación más alta posible; si están agotados, tendrás que esperar más tiempo. Los núcleos se van gastando lentamente con el tiempo, y necesitan por tanto un "mantenimiento" regular. Para reponer los núcleos, puedes dormir, bañarte o ingerir la comida apropiada.

AGOTAMIENTO DE LOS NÚCLEOS

ESTADO	NÚCLEOS AFECTADOS	TIEMPO DE AGOTAMIENTO (DE LLENO A VACÍO)	NOTAS
Normal	Todos	90 minutos	Estado predeterminado.
Enfermo	Todos	85 minutos	Después de "Adiós, paraíso infernal" (capítulo 5).
Muy enfermo	Todos	75 minutos	Después de "Un cruce en el camino" (capítulo 5).
Calor/Frío	Salud	10 minutos	Cuando te expones a temperaturas altas o bajas.
Envenenado	Salud	10 minutos	Cuando te muerde una serpiente.
Montado	Todos	25 % más lento	Cuando vas a caballo.
En el campamento	Todos	-	No se agotan.

FUNCIONES ESPECIALES DE DEAD EYE

A diferencia de los indicadores de salud y resistencia, el de Dead Eye no se repone de manera automática con el tiempo (aunque sí parcialmente mientras duermes).

- El indicador de Dead Eye se llena con cada muerte que consigas, a una velocidad que va en función de lo lleno que esté el núcleo de Dead Eye.
- Durante el modo Dead Eye, la velocidad de agotamiento del indicador aumenta en un 5 % más por cada objetivo que marques, hasta un máximo de un 40 %.
- La habilidad de Dead Eye mejorará a medida que avances en la trama principal y te ofrecerá nuevas funciones que te harán ser todavía más efectivo en los tiroteos.

NIVEL	DESBLOQUEADO	EFECTO
1	Durante "Viejos amigos" (capítulo 1)	Mejoran los reflejos y la percepción, lo que se traduce en un efecto de cámara lenta durante el cual los objetivos quedan marcados de manera automática al pasar la retícula de apuntado sobre ellos.
2	Durante "Derramando petróleo" (capítulo 2)	Capacidad de marcar de forma manual a varios objetivos con R1/RB, lo que mejora la puntería.
3	Durante "Los bancos: el viejo arte americano" (capítulo 4)	Capacidad de seguir en Dead Eye al disparar el arma si no has marcado ningún objetivo.
4	Durante "Alegría efímera" (capítulo 5)	Las zonas en las que se inflige daño letal se resaltan mientras estás en Dead Eye.
5	Durante "Adiós, querido amigo" (capítulo 6)	Las zonas en las que se inflige daño crítico se resaltan mientras estás en Dead Eye.

★ CRECIMIENTO DE LOS ATRIBUTOS ★

Los indicadores principales se componen de segmentos, conocidos como "depósitos". Cuando empieza la partida, tienes los siguientes:

- ★ **Indicador de salud:** 3 depósitos (nivel 3)
- ★ **Indicador de resistencia:** 2 depósitos (nivel 2)
- ★ **Indicador de Dead Eye:** 2 depósitos (nivel 2)

Puedes aumentar de manera permanente los indicadores realizando ciertas acciones que te hacen ganar puntos de experiencia de atributos (EXP). Es posible seguir los progresos que has hecho mediante el visor que aparece en pantalla. El círculo segmentado que rodea al atributo en cuestión se irá llenando de manera gradual y en sentido de las agujas del reloj a medida que lleves a cabo las acciones apropiadas. Este proceso se explica en el diagrama siguiente, que muestra la progresión de experiencia del atributo de Dead Eye del nivel 4 al 5.

PROGRESIÓN VISUAL DE EXP (DEAD EYE)

Cada vez que llegues a un umbral específico de EXP, el atributo en cuestión subirá de nivel y en el indicador correspondiente aparecerá un depósito nuevo.

El crecimiento natural de los tres atributos llega hasta el nivel 8. No obstante, puedes conseguir dos depósitos adicionales (y llegar por tanto al nivel 10) si completas desafíos (consulta la página 171).

CRECIMIENTO DE LOS INDICADORES DE ATRIBUTOS

INDICADOR EN EL NIVEL 3 | INDICADOR EN EL NIVEL 4 | INDICADOR EN EL NIVEL 7 | INDICADOR EN EL NIVEL 10

En las tablas siguientes se detallan todas las acciones que otorgan EXP para los atributos.

HITOS DE NIVEL DE LOS ATRIBUTOS

NIVEL DEL ATRIBUTO	EXP TOTAL NECESARIA
1	0
2	50
3	100
4	200
5	350
6	550
7	800
8	1100

SALUD: ACCIONES QUE OTORGAN EXP

ACCIÓN	¿PUEDE REPETIRSE?	EXP ADQUIRIDA
Beber un elixir de ginseng	Objeto disponible en cantidades limitadas	Un 25 % de la experiencia necesaria para alcanzar el siguiente nivel
Completar un desafío relacionado (página 172)	Cada desafío solo se puede completar una vez	30
Remar 100 metros en barca	Sí	20
Matar con un arco o arma arrojadiza	Sí	20
Noquear/matar cuerpo a cuerpo	Sí	10
Pescar un pez	Sí	De 10 a 30, en función del tamaño
Saltar 50 veces	Sí	5
Noquear/matar sigilosamente	Sí	5
Impactar con un arco o arma arrojadiza	Sí	5
Conseguir una muerte limpia al cazar	Sí	3

RESISTENCIA: ACCIONES QUE OTORGAN EXP

ACCIÓN	¿PUEDE REPETIRSE?	EXP ADQUIRIDA
Beber ron añejo de pirata	Objeto disponible en cantidades limitadas	Un 25 % de la experiencia necesaria para alcanzar el siguiente nivel
Completar un desafío relacionado (página 172)	Cada desafío solo se puede completar una vez	30
Sobrevivir a un combate con salud menor de 25	Sí	20
Esprintar durante 100 metros	Sí	20
Nadar durante 15 segundos	Sí	20

DEAD EYE: ACCIONES QUE OTORGAN EXP

ACCIÓN	¿PUEDE REPETIRSE?	EXP ADQUIRIDA
Beber raíz de valeriana	Objeto disponible en cantidades limitadas	Un 25 % de la experiencia necesaria para alcanzar el siguiente nivel
Completar un desafío relacionado (página 172)	Cada desafío solo se puede completar una vez	30
Crear un objeto	Sí	1
Cocinar	Sí	1
Completar tareas del campamento	Sí	5
Encontrar un objeto coleccionable especial (página 199)	Sí	5
Conseguir una baja con puntería libre	Sí	1
Despellejar un animal	Sí	De 1 a 10, en función del animal
Conseguir un tiro a la cabeza a más de 50 metros	Sí	De 1 a 5, en función de la distancia

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

★ EFECTOS DE ESTADO ★

Existen efectos de estado especiales relacionados con los atributos que pueden afectarte. Su influencia puede ser positiva, negativa o ambas cosas a la vez. Cuando un estado determinado está activo, habrá un icono intermitente en el núcleo correspondiente.

Atributos fortalecidos: consumir determinados objetos fortalecerá uno de tus atributos o más. Esto tiene el efecto de subir los atributos afectados hasta el nivel 10 de manera artificial durante cierto tiempo.

Núcleos dorados: hay ciertos objetos consumibles y servicios de gran calidad que pueden otorgar núcleos especiales, de color dorado. Cuando dispongas de un núcleo dorado, no tendrás que hacer mantenimiento de ese núcleo durante cierto tiempo. En el momento que el efecto desaparezca, el núcleo subyacente aparecerá lleno y se reanudará el funcionamiento normal.

Peso: este parámetro oscila entre 0 (flaco) y 20 (con sobrepeso). Se considera que el personaje se encuentra en condiciones óptimas cuando su peso es 10 (lo que hace que sus núcleos se agoten un 15 % más despacio). De manera natural pierdes un punto de peso por cada 24 minutos de juego. No obstante, puedes compensar esta pérdida al ingerir comida. Cada tipo de alimento tiene un valor calórico. Si comes demasiado o no lo suficiente, el personaje irá poco a poco adquiriendo sobrepeso o tendrá un peso inferior al debido, aunque verás que los ajustes están limitados a uno por hora de juego y por cambio de pantalla. Las bonificaciones o penalizaciones debidas al peso actual se gradúan en incrementos de un punto entre 9 y 0 (de normal a flaco) y 11 y 20 (de normal a sobrepeso).

Tener sobrepeso gastará más rápido los núcleos (hasta un 25 % más) y el indicador de resistencia (un 0,75 % más rápido por cada incremento, hasta un máximo de 7,5 %), pero te dará más resistencia al daño (un 0,75 % menos de daño por cada incremento, hasta un máximo de 7,5 %).

Estar por debajo del peso óptimo consumirá los núcleos más rápido (hasta un 25 %) y aumentará el daño que sufras (un 0,75 % más por cada incremento, hasta un máximo de 7,5 %), pero te dará la ventaja de perder resistencia con más lentitud (un 0,75 % más lento por incremento, hasta un máximo de 7,5 %).

Inclemencias del tiempo: cuando te ves expuesto al calor ( ) o al frío ( ) sin llevar la ropa apropiada, ligera o abrigada, el núcleo de salud se agotará en 10 minutos, en vez de los 90 minutos que tarda en condiciones normales.

Veneno ( ): cuando una serpiente te envenene, el núcleo de salud se agotará en 10 minutos. Puedes curarte con varias hierbas (ginseng, macis inglesa, asclepia, flor de vainilla o milenrama) o durmiendo, regresando al campamento o empezando una misión.

Embriaguez: cada bebida alcohólica tiene una graduación que se acumula cuando consumes varias bebidas seguidas.

BEBIDA	GRADO DE ALCOHOL
Cerveza de taberna	0,10
Whisky de taberna	0,10
Ron de Guarma (abierto)	0,10
Buen brandi (abierto)	0,10
Ginebra (abierta)	0,10
Bourbon de Kentucky (abierto)	0,13
Ron de Guarma	0,17
Brandi	0,17
Ginebra	0,17
Bourbon de Kentucky	0,25
Licor casero	0,30
Botella de whisky	0,40
Ron añejo de pirata	0,50

Hay cuatro estados de embriaguez, en una escala del 0 al 1:

- ★ **Sobrio** – 0 to 0,49
- ★ **Bebido** – 0,50 to 0,74
- ★ **Borracho** – 0,75 to 0,99
- ★ **Inconsciente** – 1

Los diferentes estadios de embriaguez están acompañados de efectos visuales que distorsionan la percepción de lo que te rodea, lo cual dificultará tus movimientos, por no hablar de conseguir algo importante. Los efectos de la ebriedad seguirán activos un mínimo de 90 segundos. El nivel total de alcohol descenderá en 0,25 cada 24 segundos, pero no podrá bajar a menos de 0,5 o 0,75 hasta que haya transcurrido el periodo inicial de 90 segundos.

RESUMEN

La tabla siguiente documenta la manera en que los atributos y sus indicadores respectivos pueden verse afectados.

RESUMEN DE LAS MECÁNICAS DE LOS ATRIBUTOS

ATRIBUTO	OTORGAN EXP AL ATRIBUTO PRINCIPAL	AGOTAN EL INDICADOR DE ATRIBUTO	RELLENAN EL INDICADOR DE ATRIBUTO	AGOTAN EL NÚCLEO	RELLENAN EL NÚCLEO	EFECTOS DE ESTADO RELACIONADOS
Salud	• Remar • Matar con cuchillo arrojadizo/arco • Noquear/matar cuerpo a cuerpo • Noquear/matar sigilosamente • Pescar peces • Elixir de ginseng • Desafíos relacionados	• Recibir daño	• Tónicos (fortalecimiento) • Dormir • Descansar	• Hambre • Cansancio	• Dormir • Baño de lujo • Comida	• Núcleo dorado (no se agota) • Sobrepeso (efecto positivo) • Delgadez (efecto negativo) • Temperaturas altas o bajas (efecto negativo)
Resistencia	• Esprintar • Nadar • Ron de pirata • Desafíos relacionados	• Esprintar • Nadar • Saltar • Trepar • Saltar en combate	• Tónicos (fortalecimiento) • Dormir • Descansar	• Hambre • Cansancio	• Dormir • Bañarse • Comida	• Núcleo dorado (no se agota) • Sobrepeso (efecto negativo) • Delgadez (efecto positivo) • Temperaturas altas (efecto negativo)
Dead Eye	• Crear/cocinar • Despellejar animal • Tareas del campamento • Matar con puntería libre • Objeto coleccionable especial • Tiro a la cabeza a larga distancia • Raíz de valeriana • Desafíos relacionados	• Utilización de Dead Eye	• Tónicos (fortalecimiento) • Dormir • Matar	• Hambre • Cansancio	• Dormir • Baño de lujo • Comida	• Núcleo dorado (no se agota) • Temperaturas bajas (efecto negativo)

★ CRECIMIENTO DEL PELO ★

El crecimiento del pelo, que se desbloquea al principio del capítulo 2, es más que una cuestión de simple estética. Si tienes la necesidad acuciante de evitar que te identifiquen, cambiar de apariencia de forma radical hará más difícil que los interesados te reconozcan.

Tanto el cabello como el vello facial tienen múltiples fases de crecimiento.

- ★ Consumir tónicos para el pelo dobla la velocidad de crecimiento hasta en dos fases. El efecto se acumula si consumes dos o tres tónicos para el pelo, y la velocidad de crecimiento se multiplica por 4 y por 8, respectivamente.
- ★ La barba te dejará de crecer por su cuenta en la fase 6. La única manera de ir más allá es consumir tónicos.
- ★ La gomina que te pongan los barberos te durará cinco días de juego (solo dura dos si te la pones tú).
- ★ El pelo solo te puede crecer un incremento a la vez. La siguiente fase de crecimiento empezará después de un cambio de pantalla (por ejemplo, tras dormir, reaparecer, hacer un viaje rápido, un interludio, etc.).

FASES DE CRECIMIENTO

FASES (CABELLO)	FASES (BARBA)	TIEMPO DE JUEGO	TIEMPO REAL
0	0*	-	-
1	1	2 días	1,6 horas
2	2	2 días	1,6 horas
3	3	4 días	3,2 horas
4	4	8 días	6,4 horas
5	5	12 días	9,6 horas
6	6	20 días	16 horas
7	7	20 días	16 horas
-	8	16 días	12,8 horas
-	9	16 días	12,8 horas
-	10	26 días	20,8 horas

* Solo se puede obtener si compras el estilo de afeitado muy apurado en una barbería.

HONOR

Este sistema mide cómo perciben los personajes del juego tus acciones en términos morales. Como norma general, las acciones que se consideran honestas (como salvar a lugareños o entregar delincuentes a las autoridades) se sumarán al cómputo de tu honor; y a la inversa, las actividades que se consideren deshonestas (como matar inocentes o molestarlos) conllevarán reducciones.

★ NIVELES Y RECOMPENSAS DE HONOR ★

Cada vez que alcances ciertos valores de honor, lograrás un nivel concreto. Algunos niveles te proporcionarán beneficios únicos.

NIVELES	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
PUNTOS	-320	-280	-240	-200	-160	-120	-80	-40	0	+40	+80	+120	+160	+200	+240	+280	+320

EFECTOS DEL NIVEL DE HONOR

NIVEL	PUNTOS DE HONOR	EFECTOS
8	320	-
7	280	50 % de descuento en todas las tiendas.
6	240	Nuevos atuendos disponibles en ciertas tiendas: pendenciero, herrador, tahúr, Deauville, Faulkton, vagabundo, arroyo Dewberry y arriero.
5	200	25 % de descuento en todas las tiendas.
4	160	-
3	120	Nuevos atuendos disponibles en ciertas tiendas: Bulldogger, McLaughlin, caballero, Corson, Cumberland, ganadero, Valentine y Roscoe.
2	80	10 % de descuento en todas las tiendas.
1	40	Cuando saqueas cuerpos, aumenta la frecuencia de aparición de tónicos potentes, objetos restauradores, joyas y comida.
0	0	Cuando saqueas cuerpos, obtienes principalmente tónicos normales, joyas baratas, consumibles básicos para caballos y tabaco y alcohol usados.
-1	-40	Cuando saqueas cuerpos, aumenta la frecuencia de aparición de tónicos de Dead Eye, armas arrojadizas, alcohol y tabaco. También obtendrás más dinero y joyas de los agentes de la ley.
-2	-80	-
-3	-120	-
-4	-160	-
-5	-200	-
-6	-240	-
-7	-280	-
-8	-320	-

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

★ EVENTOS DE HONOR ★

Hay muchos acontecimientos y acciones que conllevan pérdidas o ganancias de honor, tal y como se detalla en las tablas siguientes. Ten en cuenta que, durante el capítulo 6, todos los valores se multiplican por 1,5. Muchos encuentros fortuitos pueden causar ajustes en el honor, los cuales se explican en un apartado dedicado a ellos (consulta la página 223).

EVENTOS DE LAS MISIONES: VALORES DE HONOR

CAPÍTULO	MISIÓN	EVENTO	HONOR
1	¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?	Matar al personal del tren	-5
		No salvar a Lenny	-20
2	Sociedad educada, estilo Valentine	Rescatar al caballo huido	+10
		Devolver el caballo huido calmándolo y guiándolo	+10
		Devolver el caballo huido arrastrándolo con el lazo	+5
		Enfrentarse al hombre después de devolver el caballo huido	-10
		Rescatar al testigo del acantilado	+10
		No rescatar al testigo del acantilado	-40
		Perdonarle la vida al testigo después de rescatarlo del acantilado	+10
		Matar al testigo después de rescatarlo del acantilado	-10
		Quedarse con el caballo robado después de la misión	-5
		Devolver el caballo robado después de la misión	+10
	Amor único y verdadero – Parte II	Acceder a rescatar a Jamie	+10
3	El camino del amor verdadero – Parte I	Vender el regalo, en vez de dárselo a Penelope	-5
	¿Sodoma? De vuelta a Gomorra	Optar por forzar las cajas fuertes	+5
		Optar por abrir las cajas fuertes con dinamita	-5
4	La paternidad y otros sueños	Ayudar a Mary a recuperar el legado de su padre	+10
		Pagar al comprador por el broche	+5
	Todos somos hermanos	Devolver el crucifico de la hermana Calderón	+20
6	Furia descontrolada	Acceder a ayudar a Lluvia Repentina	+10
		Negarse a ayudar a Lluvia Repentina	-10
	Arqueología para principiantes	Acceder a ayudar a Monroe	+20
		Negarse a ayudar a Monroe	-20
		Matar soldados al recuperar los objetos sagrados	-5
	Sadie Adler, viuda	Acceder a ayudar a Sadie	+20
	Sadie Adler, viuda	Negarse a ayudar a Sadie	-20
	No busques redención – Parte I	Ayudar a Archie	+10
	No busques redención –Parte II	Rescatar a Edith	+10
	De hombres y ángeles	Realizar una donación	+20
	El camino del amor verdadero – Parte IV	Escoltar a Beau y a Penelope en el tren	+10
		Negarse a aceptar el pago de Penelope	+10
	Honor entre ladrones	Matar a los conductores del carro	-5
	Red Dead Redemption	Proteger a John en vez de ir a por el dinero	Conseguir un nivel
		Ir a por el dinero en vez de ayudar a John	Perder un nivel
Epílogo 1	¿El hogar de la burguesía?	Pagar a los usurpadores	+5
Epílogo 2	Veneno americano	Optar por no colgar a Cleet	+5
-	Cazarrecompensas - Todas las misiones	Volver con un objetivo vivo o muerto	+5
-	Cazarrecompensas - Mark Johnson	Permitir que el buscado se despida	+1
-	Préstamos de usura - Algie Davison	Matar al hijo de Algie	-5
-	Préstamos de usura - J. John Weathers	Perdonarle la deuda	+10
		Cobrar la deuda	-5
-	Préstamos de usura - Arthur Londonderry	Darle más dinero a la familia	+20
-	Robo en casas - Willard's Rest	Enseñar a la viuda a cazar y luego a disparar	+20, luego +10
-	Misión de Forastero - Los lazos que nos unen	Darles la medicina a los convictos	+10

EVENTOS DE AMBIENTACIÓN: VALORES DE HONOR

EVENTO	HONOR
Hacer una donación a la banda mediante la caja de diezmo	+10
Desarmar a un oponente en un duelo	+10
Rendirse pacíficamente ante un agente de la ley y cumplir tu condena en prisión	+5
Matar ratas en la ciudad o completar tareas del campamento	+5
Pagar tus deudas por cometer delitos	+5
Ver cómo un animal muere desangrado	-1
Disparar cerca de un civil y asustarlo	-1
Robar un caballo atado a un poste	-1
Noquear a civiles y saquearlos	-1
Atropellar a un inocente con el caballo	-1
Intimidar o pegarle una paliza a alguien durante un atraco	-5
Matar animales domésticos, como perros, vacas y cerdos	-5
Profanar a los muertos (disparando contra tumbas o cadáveres o usando explosivos contra ellos)	-10
Asaltar a un tendero y robar de cajas registradoras o cajas fuertes	-20
Provocar o intimidar a alguien gratuitamente	Pérdida creciente*
Ver a tu caballo retorcerse de dolor y no ayudarlo	Pérdida creciente*
Matar a un animal e irse sin despellejarlo o cargarlo en el caballo	Pérdida creciente*
Matar a un civil o a un agente de la ley (no se aplica si estás en busca y captura o durante las misiones)	Pérdida creciente*

* Hay penalizaciones al honor crecientes si llevas a cabo estos actos de manera repetida.

DESAFÍOS

Los desafíos son hazañas del juego que puedes completar de forma consecutiva para conseguir recompensas.

Hay nueve categorías en total, y cada una cuenta con diez desafíos. Completar los diez dentro de una categoría te proporcionará diversas recompensas, aumentos de atributos, pagos en dólares y –lo que es más importante– complementos de equipo reforzados que podrás obtener en la tienda del trampero una vez desbloqueados.

COMPLEMENTOS DE EQUIPO REFORZADOS

A medida que completes los diez desafíos de una categoría, irás desbloqueando piezas de equipo reforzadas en función del tema en cuestión (por ejemplo, el equipo de bandido para los desafíos de Bandido). A partir de entonces, el trampero dispondrá de ellas para que puedas comprarlas. Forman conjuntos de cuatro piezas: una bandolera, una cartuchera, una funda y una funda izquierda, cada una con sus propias ventajas. Estas ventajas son superiores a las que proporcionan los complementos de equipo del armero, como se muestra en la tabla de la derecha.

★ ★ ★

BONIFICACIONES DE LOS CONJUNTOS

Al conseguir los conjuntos mejorados completos, puedes añadir dos depósitos de bonificación permanentes a los indicadores de tus atributos principales. Cada atributo tiene asociados tres conjuntos. Se te premiará con el primer depósito extra cuando consigas las cuatro piezas de uno de los conjuntos relacionados y el segundo cuando te hagas con los tres, tal y como se muestra en la tabla siguiente.

★ ★ ★

ATUENDO LEYENDA DEL ESTE

Después de completar todos los desafíos de cada categoría, recibirás el atuendo Leyenda del Este. Conseguirlo te dará varias bonificaciones importantes:

- ★ **Núcleos:** disminuye en un 10 % la velocidad a la que se agotan todos los núcleos de los atributos (incluidos los del caballo).
- ★ **Daño:** disminuye en un 10 % el daño recibido cuerpo a cuerpo.
- ★ **Dead Eye:** disminuye en un 10 % la velocidad a la que se agota el indicador de Dead Eye durante tres segundos (también se aplica a Eagle Eye, pero de forma permanente).
- ★ **Experiencia de atributos:** aumenta en un 10 % la experiencia (EXP) que consigues para los tres atributos.
- ★ **A caballo:** disminuye en un 10 % el daño que te infligen cuando vas montado.
- ★ **Botín:** aumenta en un 10 % el dinero conseguido al saquear.
- ★ **Armas:** ralentiza en un 10 % el deterioro de todas las armas.

VENTAJAS DE LOS COMPLEMENTOS DE EQUIPO

TIPO DE COMPLEMENTO	VENTAJA POR MEJORA (ARMERO)	VENTAJA POR REFUERZO (TRAMPERO)
Bandolera	Capacidad de munición para armas largas: +50 %	Capacidad de munición para armas largas: +100 %
Cartuchera	Capacidad de munición para armas cortas: +50 %	Capacidad de munición para armas cortas: +100 %
Funda	Velocidad de deterioro del arma: -10 %	Velocidad de deterioro del arma: -20 % (se acumula)
Funda izquierda	-	Velocidad de deterioro del arma: -10 % (se acumula)

BONIFICACIONES A LOS ATRIBUTOS POR LOS CONJUNTOS

ATRIBUTO	CONJUNTOS REFORZADOS RELACIONADOS	PRIMER DEPÓSITO EXTRA	SEGUNDO DEPÓSITO EXTRA
Salud	• Jinete • Tirador • Experto en armas	Consigue las cuatro piezas de uno de estos conjuntos.	Consigue las cuatro piezas de estos tres conjuntos.
Resistencia	• Bandido • Tahúr • Maestro cazador	Consigue las cuatro piezas de uno de estos conjuntos.	Consigue las cuatro piezas de estos tres conjuntos.
Dead Eye	• Explorador • Herbolario • Superviviente	Consigue las cuatro piezas de uno de estos conjuntos.	Consigue las cuatro piezas de estos tres conjuntos.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

★ LISTA DE TODOS LOS DESAFÍOS ★

DESAFÍOS DE BANDIDO

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Asalta a cinco ciudadanos.	Bandolera de bandido
2		Asalta dos diligencias en caminos o completa dos misiones de asalto a la diligencia.	25 EXP de Dead Eye, 5 $
3		Desvalija la caja registradora de cuatro tiendas en un día.	Funda de bandido
4		Asalta tres diligencias en un día.	50 EXP de Dead Eye, 10 $
5		Acumula una recompensa de 250 $ por tu cabeza en un estado.	50 EXP de Dead Eye, 10 $
6		Roba cinco caballos y véndeselos al perista de caballos de Clemens Cove.	100 EXP de Dead Eye, 15 $
7		Atraca a los ciudadanos y viajeros, y sácales 50 $ en dinero y objetos de valor.	Funda izquierda de bandido
8		Roba siete carros y véndeselos al perista del rancho Emerald.	100 EXP de Dead Eye, 15 $
9		Ata a alguien y déjalo sobre las vías del tren tres veces.	150 EXP de Dead Eye, 20 $
10		Completa cinco asaltos a trenes sin morir ni ser atrapado.	Cartuchera de bandido

DESAFÍOS DE EXPLORADOR*

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Encuentra un mapa del tesoro.	Funda de explorador
2		Encuentra un tesoro.	25 EXP de resistencia, 5 $
3		Encuentra un tesoro.	Bandolera de explorador
4		Encuentra un tesoro.	50 EXP de resistencia, 10 $
5		Encuentra un tesoro.	50 EXP de resistencia, 10 $
6		Encuentra un tesoro.	100 EXP de resistencia, 15 $
7		Encuentra un tesoro.	Cartuchera de explorador
8		Encuentra un tesoro.	100 EXP de resistencia, 15 $
9		Encuentra un tesoro.	150 EXP de resistencia, 20 $
10		Encuentra un tesoro.	Funda izquierda de explorador

*Consulta en la página 196 todos los detalles sobre la caza de tesoros.

DESAFÍOS DE TAHÚR*

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Gana cinco manos de póquer.	Funda de tahúr
2		En el blackjack, duplica la apuesta y gana la mano cinco veces.	25 EXP de Dead Eye, 5 $
3		Gana tres rondas del juego del cuchillo.	Bandolera de tahúr
4		Gana a un jugador al póquer en cada ubicación (estación Flatneck, Saint Denis y Valentine).	50 EXP de Dead Eye, 10 $
5		Gana tres rondas de dominó sin robar ni una ficha, contra dos o menos oponentes.	50 EXP de Dead Eye, 10 $
6		Gana al crupier de blackjack en dos ubicaciones (Rhodes y Van Horn).	100 EXP de Dead Eye, 15 $
7		Gana al jugador del juego del cuchillo en cada ubicación (Strawberry, Valentine y Van Horn).	Cartuchera de tahúr
8		Gana tres manos de blackjack robando tres cartas o más.	100 EXP de Dead Eye, 15 $
9		Gana tres partidas de dominó consecutivas.	150 EXP de Dead Eye, 20 $
10		Gana tres manos de póquer consecutivas.	Funda izquierda de tahúr

*Consulta en la página 220 todos los detalles sobre los juegos de mesa.

DESAFÍOS DE HERBOLARIO*

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Recoge seis milenramas.	Funda izquierda de herbolario
2		Recoge y come cuatro tipos de bayas.	25 EXP de salud, 5 $
3		Crea siete objetos usando la salvia como ingrediente.	Cartuchera de herbolario
4		Recoge y dale cinco setas a tu caballo.	50 EXP de salud, 10 $
5		Crea nueve objetos usando el tabaco indio como ingrediente.	50 EXP de salud, 10 $
6		Recoge 15 tipos de hierbas distintos.	100 EXP de salud, 15 $
7		Crea y usa cinco tónicos milagrosos especiales.	Funda de herbolario
8		Usa salvia de ádelfa para crear sois armas envenenadas.	100 EXP de salud, 15 $
9		Recoge una hierba de cada tipo.	150 EXP de salud, 20 $
10		Cocina y sazona los 11 tipos de carne.	Bandolera de herbolario

*Consulta en la página 320 todos los detalles sobre la creación de objetos.

DESAFÍOS DE JINETE

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Abate a cinco conejos mientras cabalgas.	Cartuchera de jinete
2		Salta tres obstáculos en 15 segundos.	25 EXP de resistencia, 5 $
3		Cabalga de Valentine a Rhodes en menos de cinco minutos.	Funda de jinete
4		Arrastra a una víctima 3300 pies (1006 m) usando el lazo mientras cabalgas.	50 EXP de resistencia, 10 $
5		Pisotea a cinco animales mientras cabalgas.	50 EXP de resistencia, 10 $
6		Cabalga de Strawberry a Saint Denis en menos de nueve minutos sin tocar el agua.	100 EXP de resistencia, 15 $
7		Mata a siete enemigos mientras cabalgas y sin desmontar.	Bandolera de jinete
8		Abate a nueve depredadores mientras cabalgas.	100 EXP de resistencia, 15 $
9		Cabalga de Van Horn a Blackwater en menos de 17 minutos sin tocar el agua.	150 EXP de resistencia, 20 $
10		Doma a un caballo salvaje de cada raza (ver página 134).	Funda izquierda de jinete

DESAFÍOS DE MAESTRO CAZADOR*

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Despelleja a tres ciervos.	Funda izquierda de maestro cazador
2		Consigue tres pieles de conejo en perfecto estado.	25 EXP de salud, 5 $
3		Rastrea a 10 especies distintas de animales usando los prismáticos.	Bandolera de maestro cazador
4		Abate a cinco animales con un tiro limpio tras haberlos llamado.	50 EXP de salud, 10 $
5		Despelleja a tres osos negros o pardos.	50 EXP de salud, 10 $
6		Mata a cinco pumas con el arco y despelléjalos.	100 EXP de salud, 15 $
7		Usa cebo para atraer tanto a un depredador como a un herbívoro y abátelos a ambos.	Cartuchera de maestro cazador
8		Pesca tres peces sin usar una caña de pescar.	100 EXP de salud, 15 $
9		Abate a una zarigüeya que se haga la muerta.	150 EXP de salud, 20 $
10		Busca y mata a la pantera legendaria "Giaguaro".	Funda de maestro cazador

*Consulta las páginas 146 y 163 para ver más detalles sobre la caza y la pesca.

DESAFÍOS DE TIRADOR

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Abate a tres pájaros en pleno vuelo.	Bandolera de tirador
2		Mata a dos especies distintas de animales usando el mismo Dead Eye.	25 EXP de Dead Eye, 5 $
3		Mata a cinco pájaros en pleno vuelo desde un tren en marcha.	Funda de tirador
4		Mata a un enemigo a más de 80 pies (25 m) de distancia con un tomahawk arrojadizo.	50 EXP de Dead Eye, 10 $
5		Abate a seis animales sin cambiar de arma ni recargarla.	50 EXP de Dead Eye, 10 $
6		Mata a una persona desde al menos 660 pies (202 m) de distancia con un fusil de precisión con mira.	100 EXP de Dead Eye, 15 $
7		Consigue siete tiros a la cabeza consecutivos.	Funda izquierda de tirador
8		Desarma a tres enemigos sin cambiar de arma ni recargarla.	100 EXP de Dead Eye, 15 $
9		Quítales el sombrero a tres personas disparando durante el mismo Dead Eye.	150 EXP de Dead Eye, 20 $
10		Mata a tres pájaros al vuelo con tres disparos de fusil de precisión consecutivos.	Cartuchera de tirador

DESAFÍOS DE SUPERVIVIENTE*

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Pesca tres peces sol.	Cartuchera de superviviente
2		Entrega cinco animales al campamento o al trampero.	25 EXP de resistencia, 5 $
3		Mata a cinco animales con un fusil Varmint.	Funda izquierda de superviviente
4		Crea todos los tipos de flecha siguientes: explosiva, incendiaria, mejorada, envenenada y para presas pequeñas.	50 EXP de resistencia, 10 $
5		En el bayou, pesca a un pez desde un barco fluvial y desde las vías del tren.	50 EXP de resistencia, 10 $
6		Abate a cinco animales cuando estén comiendo carroña.	100 EXP de resistencia, 15 $
7		Abate a ocho presas pequeñas con disparos consecutivos de flechas para presas pequeñas.	Bandolera de superviviente
8		Crea un tomahawk dirigido, un tomahawk mejorado, un cartucho de dinamita inestable y una botella incendiaria inestable.	100 EXP de resistencia, 15 $
9		Pesca un pez que pese al menos 19 libras (8,6 kg).	150 EXP de resistencia, 20 $
10		Captura un tipo de cada pez por todo el mapa.	Funda de superviviente

*Consulta las páginas 146 y 163 para ver más detalles sobre la caza y la pesca.

DESAFÍOS DE EXPERTO EN ARMAS

NIVEL	ICONO	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA O DESBLOQUEO
1		Mata a tres enemigos con un cuchillo.	Funda de experto en armas
2		Mata a tres enemigos usando solo cuchillos arrojadizos en 10 segundos.	25 EXP de salud, 5 $
3		Mata a tres aves de presa usando solo un tomahawk.	Cartuchera de experto en armas
4		Mata a 10 enemigos con munición que hayas creado para escopeta.	50 EXP de salud, 10 $
5		Mata a cinco enemigos a caballo usando un único cuchillo arrojadizo para cada uno.	50 EXP de salud, 10 $
6		Mata a cuatro enemigos a la vez usando solo un cartucho de dinamita.	100 EXP de salud, 15 $
7		Mata a cuatro enemigos consecutivamente con el mismo tomahawk, arrojándolo y recuperándolo.	Funda izquierda de experto en armas
8		Mata a 15 enemigos usando un arma corta de cañón largo.	100 EXP de salud, 15 $
9		Mata a nueve enemigos desprevenidos usando el arco.	150 EXP de salud, 20 $
10		Mata a un oso pardo usando solo cuchillos arrojadizos y sin recibir daños.	Bandolera de experto en armas

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

AGENTES DE LA LEY

Como integrante de la banda de Van der Linde, tus compañeros necesitarán con frecuencia que participes en actividades delictivas. Cada vez que las autoridades sepan de uno de tus delitos, irán a buscarte y darán una recompensa por tu cabeza. En este apartado ofrecemos un análisis detallado de las fases de este proceso, ilustrando las consecuencias de tus posibles decisiones.

EL SISTEMA DE SE BUSCA

Cada vez que cometas un delito, se desencadenarán sucesos con numerosas consecuencias en función de cómo decidas comportarte.

Como norma general, los encuentros con las autoridades son muy peligrosos y muchos de ellos pueden hacer que acabes superado por completo en cuestión de minutos si optas por resistirte. Y, lo que es peor, cada uno de los delitos adicionales que cometas (en este caso, matar a agentes de la ley), se sumará a la recompensa ofrecida por tu cabeza. Esto te puede costar mucho en poco tiempo, por lo que es preferible huir en casi todas las situaciones.

Ten en cuenta que la recompensa máxima que puedes alcanzar está limitada a 300 $ durante el capítulo 2, a 500 $ durante el capítulo 3 y a 1500 $ después de "¿Sodoma? De vuelta a Gomorra", hacia el final del mismo capítulo.

REFUERZOS

Si plantas cara a los agentes de la ley que han enviado a por ti y empiezas a matarlos, pronto llegarán refuerzos. Si persistes, la recompensa que darán por tu cabeza aumentará y las fuerzas que envíen a encargarse de ti serán mucho más despiadadas.

- **Rhodes:** aparecen ayudantes temporales del sheriff y turbas de ciudadanos de forma periódica durante los mayores tiroteos que tengas con las autoridades.
- **Strawberry:** aparecen ayudantes temporales del sheriff y turbas de ciudadanos de forma periódica durante los mayores tiroteos que tengas con las autoridades.
- **Valentine:** aparecen ayudantes temporales del sheriff y turbas de ciudadanos de forma periódica durante los mayores tiroteos que tengas con las autoridades.
- **Cumberland Forest:** llegan perros en una cantidad que depende de la gravedad del delito.
- **Scarlett Meadows:** llegan perros en una cantidad que depende de la gravedad del delito.
- **Annesburg:** los comisarios llegarán a caballo cuando hayas acumulado una recompensa alta.
- **Blackwater:** los comisarios llegarán a caballo cuando hayas acumulado una recompensa alta.
- **Saint Denis:** los comisarios llegarán a caballo cuando hayas acumulado una recompensa alta.
- **Tumbleweed:** los comisarios llegarán a caballo cuando hayas acumulado una recompensa alta.

EL CICLO DEL SE BUSCA

Las fuerzas de la ley no saben nada de ti.

Cometes un delito.

Un personaje cercano presencia la escena (◀▶) e investiga. Si no te ve, el testigo se va a informar del delito sin saber quién es el delincuente (◀▶).

Un personaje presencia el delito, te identifica (◀▶) y echa a correr para informar del mismo.

Si no hay testigos, el delito suele pasar desapercibido para los fuerzas del orden y, por tanto, queda impune.

El testigo no te identifica con claridad y los agentes de la ley no te pillan *in situ* al investigar.

No hay recompensa por tu cabeza ni penalización.

El testigo te identifica, pero impides que informe de tu delito (mediante violencia o amenazas).

El testigo te identifica y consigue escapar e informar del delito. Ofrecen una recompensa por tu cabeza y el sistema de Se busca se activa en ese estado. Cada delito "vale" una recompensa determinada. Cada vez que cometas un delito de ese tipo, la recompensa aumentará en ese valor. Para ver el valor de la recompensa que dan por ti en cada momento, pulsa ⌧. También lo puedes ver si entras en una zona nueva.

Los agentes de la ley llegan al lugar.

Te resistes luchando o huyes.

No te resistes y te detienen (solo es posible con los delitos menores).

Te llevan a la cárcel más cercana y te encierran.

Cumples tu condena en prisión y ya no dan una recompensa por ti.

Tu banda te rescata.

Fase 1 de Se busca: persecución activa. Se alerta de un delito a los agentes de la ley y estos intentan matarte de manera activa. En el radar apareces rodeado por un círculo de radio rojo. Mientras los agentes te tengan a la vista, el círculo quedará centrado en tu posición. Si te pierden de vista, el círculo se quedará en tu última posición conocida.

Además de los agentes de la ley normales, se puede enviar a fuerzas adicionales si te resistes y matas a los primeros: ayudantes del sheriff, carros, turbas de ciudadanos, perros y comisarios. Las fuerzas que se envían varían en función del lugar (consulta "Refuerzos").

Fase 2 de Se busca: en búsqueda pasiva. Si consigues escapar del círculo rojo y permaneces sin que te vean hasta que se vacíe el indicador, los agentes de la ley dejarán de buscarte de manera activa.

Mientras sigan ofreciendo una recompensa por ti, te encontrarás con más agentes y cazarrecompensas por los caminos y los puestos de control de ese estado. Transcurridas 12 horas, a veces una cuadrilla de cazarrecompensas irá a por ti si estás en plena naturaleza (solo para los delitos más graves). Si cometes 12 crímenes de gran gravedad en menos de 60 minutos, ciertas ciudades quedarán confinadas. Un confinamiento implica que tendrás menos opciones e interacciones disponibles (hay menos personajes disponibles y las tiendas están cerradas). Si algún agente de la ley te ve, se reanudará la persecución activa. El confinamiento termina pasados 350 minutos de juego.

Cruzar las fronteras de un estado acabará con la persecución activa, pero no con la fase pasiva.

Pagas la recompensa por tu cabeza en cualquier oficina de correos. Cada estado del juego lleva la cuenta de su propio nivel de Se busca y de la recompensa que dan por ti.

Las fuerzas de la ley vuelven a no saber nada de ti.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

SISTEMAS ADICIONALES

Los sistemas siguientes no están documentados en el juego mediante avisos en pantalla, pero tienen un papel esencial:

- **Puntuación de Se busca:** este parámetro aumenta de la misma manera que una recompensa, pero se reinicia en cuanto termina la persecución activa. Representa el total de delitos consecutivos que has cometido y se utiliza para graduar la gravedad de la respuesta de las autoridades.
- **Nivel de Se busca:** hay cinco niveles ocultos de respuesta por parte de la ley y cada uno se activa cuando la recompensa llega a un umbral determinado.

UMBRALES DEL NIVEL DE SE BUSCA

NIVEL	NIVEL DE RECOMPENSA
1	0 $
2	50 $
3	150 $
4	250 $
5	1000 $

NIVEL DE SE BUSCA Y CONFINAMIENTO

Cuando aumente tu nivel de Se busca, la población del lugar y los agentes de la ley reaccionarán en consecuencia. En los niveles más altos –los cuales se alcanzan con rapidez si empiezas a asesinar descontroladamente o si cometes 12 delitos graves distintos en menos de 60 minutos–, la zona en la que te encuentres en ese momento quedará confinada. Esto volverá de color rojo esa área del mapa, te impedirá utilizar los comercios del lugar y restringirá el acceso a los eventos hasta que haya transcurrido el tiempo suficiente (350 minutos de juego), mueras o se pague tu recompensa. Durante el confinamiento, además, los agentes reforzarán la zona con más guardias. Si un agente te ve, pasarás a estar buscado de inmediato, lo cual te dificultará mucho hacer algo digno de mención en los alrededores.

En el nivel 1 de Se busca, aparecerá un perfil rojo alrededor de la ciudad en la que se te haya visto cometer un delito, tanto en el mapa principal como en el radar. También se mostrará un contorno rojo alrededor del estado correspondiente. Cuando avances por los niveles 2 y 3, te enfrentarás a refuerzos más peligrosos (y en mayor número).

En el nivel 4 de Se busca, el distrito del lugar quedará confinado y sombreado en rojo si las autoridades te han identificado como el culpable. Durante el confinamiento, aumenta el alcance de la detección por parte de los agentes de la ley y hay más guardias patrullando la ciudad.

Ten en cuenta que hay ciertas zonas que siempre están confinadas: Fort Wallace y la penitenciaría de Sisika de manera permanente, y Blackwater hasta que llegues al epílogo. Además, hay situaciones en las que un confinamiento durará más de lo normal o cubrirá un territorio mayor después de que completes ciertas misiones del Modo Historia (como "Las ovejas y las cabras", "¿Sodoma? De vuelta a Gomorra", "¿Bienaventurados los mansos?" y "Breve paseo en una bonita ciudad").

GRAVEDAD DE LOS DELITOS

Los crímenes se clasifican en tres niveles de gravedad: baja, media y alta. Cuanto más grave es un delito, mayor es el valor que se suma a la recompensa que ofrecen por ti. Con los crímenes de gravedad baja, tienes la posibilidad de intentar calmar la situación cuando los agentes de la ley se enfrenten a ti. En ese momento se te dará la posibilidad de irte, sin más consecuencias. Si optas por no irte cuando se te permita o eliges oponer resistencia durante la interacción, la gravedad del delito aumentará, lo que implicará una detención o un combate.

MUERTE

Cuando mueras, es posible que debas pagar un porcentaje de los ahorros que tengas en ese momento. Aunque puedes morir de muchas maneras, la causa más frecuente es por enfrentarte a los enemigos, en especial a las autoridades.

Si mueres antes de que transcurra una hora desde la última vez que te mataron, aumentará el porcentaje de dinero que pierdes. Esto puede ser muy costoso, por lo que es importante evitar, por lo general, los enfrentamientos que no puedas ganar.

Existe una excepción importante a esta norma: **no se te penaliza económicamente si mueres durante las misiones**. Estos costes solo se aplican cuando vagas libremente por el mundo. Si quieres sembrar el caos durante tus viajes, suele ser recomendable que inviertas dinero en nuevas adquisiciones o mejoras antes de empezar.

PENALIZACIÓN ECONÓMICA POR MORIR

MUERTES EN UNA HORA	PÉRDIDA DE AHORROS
1	5 %
2	7 %
3	10 %
4	13 %
5	15 %
6 o más	20 %

A continuación se dan algunos ejemplos que ilustran cómo se aplica el incremento porcentual solo si te matan en el lapso de una hora o menos tras tu anterior muerte:

- Si mueres en el minuto 1, pierdes un 5 % de tu dinero.
- Si mueres en el minuto 30, pierdes un 7 % de tu dinero.
- Si mueres en el minuto 45, pierdes un 10 % de tu dinero.
- Si mueres en el minuto 110, pierdes un 5 % de tu dinero, ya que ha transcurrido más de una hora (65 minutos) desde que te mataron por última vez.

La cantidad máxima de dinero que se puede cargar a tus fondos se limita mediante los sistemas siguientes:

- No puedes perder más de un 20 % de tus ahorros ni de 150 $, la cantidad que sea más baja.
- No pagas nada si tienes 10 $ o menos.
- Y, repetimos, tampoco pagas nada si mueres durante una misión.

VALORES DE LAS RECOMPENSAS POR LOS DELITOS

DELITO	GRAVEDAD	RECOMPENSA
Crueldad animal	Baja (media si hay muerte)	5 $
Incendio	Baja (en la naturaleza)/Media (en las ciudades)	5 $
Asalto	Alta	5 $
Atraco a banco	Alta	25 $
Estafa	Baja	5 $
Alteración del orden	Baja	5 $-10 $
Intimidación	Media	5 $
Huida de la cárcel	Alta	25 $
Secuestro	Alta	10 $ (15 $ si es un agente de la ley)
Saqueo	Baja	5 $
Asesinato	Alta	15 $ (20 $ si es un agente de la ley)
Atraco	Media	5 $-10 $
Robo de ganado	Baja	5 $
Robo	Baja (media si es robo de caballos)	5 $ (10 $ si es robo de caballos)
Asalto a tren	Alta	50 $
Allanamiento	Baja	5 $
Vandalismo	Baja	5 $
Asalto sin armas	Baja (en las ciudades)/Media (en la naturaleza)	5 $

RENDIRSE Y HUIR

Dada la rapidez con la que pueden subir de intensidad los conflictos con las autoridades y alcanzarse recompensas excesivas (sobre todo en las ciudades, en las que los refuerzos son virtualmente infinitos), lo más aconsejable es evitar las confrontaciones.

Después de cometer un delito menor, una posibilidad es enfundar el arma de manera inmediata y permanecer en calma. Elige la opción de conversación "Tranquilizar" si un agente de la ley lo investiga; puede que solo te pida que te vayas, cosa que pone fin al incidente si obedeces. Si tus actos son tan graves que los agentes de la ley tienen que encañonarte, siempre puedes rendirte con △/Y. Si lo haces, te encarcelarán, pero evitarás que la situación vaya a peor.

Si no te puedes permitir el lujo de que te detengan, huir es una alternativa excelente. Los siguientes consejos te serán de ayuda:

- Las persecuciones activas solo durarán mientras los perseguidores te vean. En ese momento, el círculo rojo del radar se centrará en tu última posición conocida –es decir, no directamente en ti– y los agentes de la ley empezarán a buscar por las inmediaciones. Por eso, es esencial que los pierdas de vista cuando te persigan. Los obstáculos sólidos, como paredes y casas, son las opciones más obvias, pero cuando estés en campo abierto o en zonas con pocos edificios, puedes agazaparte tras los arbustos como alternativa para evitar que te detecten. Si te ocultas de manera adecuada, los agentes de la ley pasarán al lado de tu escondite sin verte la mayoría de las veces.
- Cuando consigas salir de la zona de búsqueda (que se representa en el mapa mediante el círculo rojo), el indicador de Se busca de la pantalla empezará a vaciarse. Cuando esté vacío del todo, los perseguidores se darán por vencidos y el incidente terminará. Por otro lado, si te ven antes de que el indicador se agote, la persecución activa se reanudará de inmediato.
- Si las autoridades envían sabuesos de San Huberto a por ti, casi siempre acabarán encontrándote. Si ves u oyes perros que te siguen el rastro, la mejor opción es huir a caballo... o matar a tus perseguidores.
- Galopar entre los árboles o por la maleza, saltar vallas y cruzar masas de agua son también buenas maneras de quitarse de encima a los perseguidores montados. Los agentes de la ley aminoran la velocidad cuando tienen que salvar terreno peligroso a caballo.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ROBOS Y ATRACOS

★ ASALTOS A DILIGENCIAS ★

Puedes asaltar cualquier diligencia con la que te encuentres durante tus viajes, aunque al principio no esperes sacar mucho provecho de ello. Cuando completes "Las columnas de América", en el capítulo 2, empezará a ser más lucrativo: a partir de ese momento, podrás llevar todas las diligencias y similares que robes al perista de carros del rancho Emerald. Una vez que termines "Amigos en los bajos fondos", en el capítulo 3, podrás desbloquear seis misiones más de asalto a diligencias. Estas siempre se componen de dos pasos:

- Primero, tienes que conseguir un soplo de un empleado de correos que esté dispuesto a venderte la información. Hay dos trabajadores así de "desmotivados", y cada uno te lleva a tres misiones, lo que hace un total de seis.
- Segundo, abre el zurrón y lee la nota correspondiente. Esto te revelará detalles de la misión y la ubicación de la diligencia en el mapa.

MISIÓN 1 DE HECTOR (STRAWBERRY): después de pagarle a Hector por el soplo dentro de la oficina de correos de Strawberry, ve al lugar de la emboscada, al noroeste de Blackwater. Espera en la zona resaltada hasta que llegue la diligencia. Deberás matar a los cuatro hombres que hay en el vehículo, pero puedes conseguir que los dos guardias montados se vayan si engañas al conductor: salúdalo mientras estás desarmado y elige la opción de diálogo correspondiente. Cuando se hayan ido, elimina a los cuatro individuos restantes y saquea el cofre que hay en la parte de atrás de la diligencia, ya sea con un rompecerraduras o pegándole un tiro al cierre.

MISIÓN 2 DE HECTOR (STRAWBERRY): esta vez, Hector te señala un puente de ferrocarril, al noreste de Strawberry. Hay varias maneras de robar el dinero de la caja fuerte que hay en la parte de atrás de la diligencia. Una solución efectiva consiste en llamar al conductor mientras estás desarmado para que detenga el vehículo y entonces matar a todos los guardias por sorpresa, empezando por el conductor.

MISIÓN 3 DE HECTOR (STRAWBERRY): ahora Hector te da un chivatazo sobre el carruaje blindado de un banco que se dirige a Strawberry. Para completar esta misión necesitarás dinamita. Ve a caballo hasta el lugar de la emboscada, al oeste. El conductor no se detendrá aunque lo llames. Puedes matarlo (junto con los demás guardias) u optar por un enfoque más creativo: pon un cartucho de dinamita en la carretera (R2 / RT) y pégale un tiro cuando la diligencia pase por encima. Acaba con todos los objetivos y, cuando esté todo despejado, vuela las puertas de la diligencia.

MISIÓN 1 DE ALDEN (RHODES): habla con Alden, en la oficina de correos de Rhodes, y págale por el soplo. Mira la nota que te aparecerá en el zurrón para descubrir el lugar de la emboscada, al norte de Rhodes. Espera en la zona resaltada hasta que llegue la diligencia; va algo protegida, con un par de conductores y dos guardias más. Para facilitar las cosas, saluda al conductor y engáñalo. Así la diligencia se detendrá y un guardia inspeccionará una de las ruedas del vehículo. Si permaneces detrás del convoy, podrás acabar con los cuatro enemigos sin armar mucho revuelo o, si quieres, hazlo al instante con Dead Eye. Cuando hayan caído todos, conduce hasta el perista de carros del rancho Emerald con cuidado, dada la naturaleza del cargamento que llevas. Si te topas con las autoridades, asegúrate de bajar de la diligencia durante el combate para evitar dañarla.

MISIÓN 2 DE ALDEN (RHODES): el soplo de Alden te lleva a poca distancia al sur de Rhodes. Esta diligencia lleva un solo conductor y un pasajero. Hazla parar como quieras. Placa al pasajero cuando huya y convéncelo de que te diga dónde guarda el dinero. Cuando te cuente que la caja fuerte está escondida debajo de la diligencia, hazte con el contenido de esta antes de marcharte.

MISIÓN 3 DE ALDEN (RHODES): el último chivatazo de Alden te lleva al puente del ferrocarril que hay al norte de la ciudad. Se trata de un convoy de dos diligencias con muchos guardias. Para detenerlo, mata a los conductores del vehículo delantero y luego encárgate de los demás uno por uno. Una estrategia efectiva consiste en apostarse en el puente y equiparse con un fusil de precisión, lo cual te permitirá acabar con los conductores desde una distancia segura. De esta forma, el combate será más manejable, pues los guardias montados irán a por ti primero y luego podrás encargarte de los guardias restantes cuando estés listo. Saquea ambas diligencias antes de irte.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

★ ROBOS EN CASAS ★

Todos los robos en casas, con una notable excepción, están disponibles desde el principio del capítulo 2. El objetivo principal es recuperar un alijo y escapar, pero algunos de estos encargos te darán también la oportunidad de volver a visitar el edificio en diversas ocasiones para proseguir las tramas secundarias que allí se desarrollan y, en ocasiones, hacerte con más botín.

GRANJA DE CERDOS ABERDEEN: esta casa se encuentra al sureste del rancho Emerald. El gran premio que se puede saquear aquí consiste en unos cuantos sujetabilletes que hay en una caja fuerte que está sin vigilar, pero escondida, y que puedes desvalijar sin incidentes (ver captura de pantalla). Aunque, si decides saquear toda la casa, tendrás que vértelas con sus dos ocupantes. La fuerza bruta es una opción, claro, pero te sugerimos que dejes que el escenario se desarrolle de forma natural. En tu primera visita, la pareja te invitará a comer y te ofrecerá una bebida muy fuerte. Si rechazas la invitación y vuelves en otro momento, la mujer te pedirá que pruebes un plato, a lo cual podrás negarte de nuevo, si quieres. Si aceptas cualquiera de las dos ofertas, asegúrate de volver a la casa después de la secuencia y busca detrás del retrato que hay en la pared de enfrente de la puerta principal antes de centrarte en otra cosa.

CATFISH JACKSONS: esta casa, que se encuentra justo al sur de la mansión Braithwaite, también se visita durante una misión de préstamos de usura, la cual lleva a más escenarios (ver página 194). En ella hay dos ocupantes: un padre y su hijo. Los objetos más valiosos se encuentran en el dormitorio del hijo y en un cofre que hay escondido en el entresuelo. También puedes coger una escopeta de dos cañones de encima de la chimenea y amenazar al hijo para descubrir el dinero escondido. Lo que acontece aquí cambia con el tiempo. Al principio, oirás una discusión desde el exterior. Si vuelves en un momento posterior, el padre estará inconsciente en el porche mientras que el hijo lee en su habitación. Más tarde, el padre estará solo y se mostrará agresivo. La última vez, podrás visitar la casa y ver cómo el hijo sigue los pasos de su padre.

CHEZ PORTER: esta finca se encuentra al norte de Valentine, al otro lado del río Dakota. Puedes robar en ella por tu cuenta, pero debes saber que así no podrás acceder a su alijo oculto; solo es posible hacerlo si vienes aquí con Javier en una actividad con compañero (ver página 182). La familia que vive aquí te disparará nada más verte. No obstante, es posible colarse en la parte de atrás, en especial de noche. Entonces, podrás acabar con dos individuos, uno fuera del granero y otro dentro. Después, recoge los objetos de valor que hay escondidos en un cofre en la plataforma superior del granero (a la que se accede mediante una escalerilla). También encontrarás una escopeta de corredera en la casa principal, subiendo por una escalera que hay en el dormitorio principal.

CHOZA DE LONNIE: esta choza se encuentra en un claro, al sur de la estación Emerald. Puedes visitarla por tu cuenta o con Sean en una actividad con un compañero durante el capítulo 3 (ver página 183). Cuando te acerques, oirás a cuatro hombres en medio de una discusión acalorada. Si quieres evitar un derramamiento de sangre, espera a que todos estén dormidos. Entonces podrás entrar sigilosamente y caminar agachado entre ellos. Si matas a todos menos a uno, puedes interrogarlo para que te diga la ubicación de un alijo de dinero. En la choza hay, además, varios objetos coleccionables y un arma nueva (el revólver de doble acción), que está escondida debajo de una de las dos literas.

MANSIÓN VAN HORN: encontrarás esta mansión a poca distancia al sur de Van Horn. Si la visitas de noche, sus dos ocupantes estarán durmiendo en el piso de abajo. Puedes pecar de prudente y deshacerte de ellos primero, pero es perfectamente posible saquear el edificio en silencio. Hay varios objetos que se pueden recoger, así como dinero encima de la mesa de madera.

CABAÑA DE WATSON: esta cabaña se encuentra situada al noroeste de la estación Wallace. En un principio, su única ocupante es una anciana que te confunde con otra persona y te deja entrar en los cuartos traseros sin protestar. Baja la escalera para acceder al sótano, donde te aguarda un arma, la escopeta semiautomática. En una visita posterior, oirás a la mujer y a sus cuatro hijos discutir dentro de la cabaña (o a los hijos solos, si la anciana no sobrevivió a vuestro encuentro anterior). Como intentes entrar, te atacarán de inmediato. Elimínalos y podrás saquear toda la casa, incluida la caja fuerte que hay sobre la mesa de la cocina. Si no llegas a matar a la mujer, encontrarás su cadáver en descomposición en la cama durante el epílogo.

WILLARD'S REST (CAPÍTULO 6): esta casa se encuentra cerca del borde noreste del mapa. Puedes interactuar con su única ocupante después de completar la misión del Modo Historia "Un cruce en el camino" durante el capítulo 6. Primero, tendrás que enseñarle a cazar. Si vuelves al menos dos días más tarde, le darás una clase de tiro y tendrás la oportunidad de agenciarte un joyero. En una visita posterior, al menos cuatro días más tarde, Charlotte te invitará a que cojas cualquier objeto de la casa que te guste. Tendrás ocasión de repetir esto durante el epílogo del juego.

★ ROBOS EN TIENDAS ★

Aunque puedes atracar tiendas siempre que quieras, algunas tienen pequeñas historias que contar... y recompensas extras esperándote. En cada caso, antes tendrás que investigar determinadas pistas. Cuando tengas información suficiente (cosa que te indicará una notificación en pantalla), podrás asaltar al tendero y descubrir su secreto.

ARMERÍA DE RHODES: interactúa con el joven a través de la ventana del sótano (ver captura de pantalla). Después de que te cuente lo que ha sucedido, entra en la tienda y pulsa ✪ mientras amenazas al armero para ordenarle que te conduzca a la habitación. Rompe las cadenas del joven a tiros si quieres y luego saquea el sótano. La caja contiene un arma, el Lancaster de repetición.

ARMERÍA DE SAINT DENIS: dentro de la propia armería, ve hasta el otro extremo de la habitación y llama a la puerta de seguridad. Regresa con el dueño de la tienda y pulsa ✪ mientras lo amenazas para obligarlo a que abra la puerta. Deshazte en silencio del guardia que hay al otro lado (lo derribarás rápidamente mediante un ataque cuerpo a cuerpo con un arma de fuego) y luego sube al piso superior. Abre la segunda puerta y allí descubrirás una timba de póquer ilegal. Deja fuera de combate al segundo guardia con rapidez para asegurarte de que no haga ningún disparo y no alerte a las autoridades. Puedes recoger dinero de la mesa, pero conseguirás mucho más si amenazas a los jugadores hasta que te enseñen una caja fuerte en la pared de al lado. Hazte con los demás objetos antes de irte.

TIENDA DE STRAWBERRY: asómate por la ventana del sótano de la tienda para descubrir una bodega clandestina de licor. Sube las escaleras y pulsa ✪ mientras asaltas al tendero para hacer que te abra la trampilla que lleva al sótano. Entonces tendrás que amenazarlo para que te hable de la existencia de un ladrillo suelto en la pared que hay junto al alambique. Inspeccionalo para completar el asalto y saquea si quieres el resto de la bodega al salir.

CONSULTA DEL MÉDICO DE VALENTINE: hay dos puertas de seguridad distintas con las que puedes interactuar aquí, una en el quirófano del médico y otra en la parte de atrás del edificio. Llama a cualquiera de ellas, dirígete al médico y pulsa ✪ mientras lo amenazas para que te abra el cuarto trasero. Dispone a enfrentarte a un puñado de enemigos dentro (Dead Eye te será de mucha ayuda aquí), pero ten en cuenta que este tiroteo llevará a un roce inevitable con la ley. Antes de escapar, coge con rapidez el dinero y el revólver Schofield que hay en la caja fuerte de encima de la mesa. Te sugerimos que salgas esprintando y huyas a caballo para evitar tener una recompensa cuantiosa por tu cabeza.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ASALTO A TRENES

Como ocurre con las diligencias, eres libre de asaltar los trenes que encuentres durante tus viajes. Esta función se desbloquea después de completar la misión del Modo Historia "Derramando petróleo", durante el capítulo 2.

A continuación, puedes ver unas observaciones que te serán útiles:

- Tienes dos maneras de subir al tren que pretendes asaltar. La primera opción consiste en saltar al tren mientras cabalgas al lado de este: pulsa □/X cuando aparezca el mensaje correspondiente en pantalla. Luego podrás saquear el tren en marcha, pero la mayoría de las veces es mejor pararlo antes para evitar cualquier posibilidad de toparse con las autoridades. Para ello, dirígete a la locomotora y amenaza o incapacita al maquinista.
- También puedes subir a un tren cuando se detenga en una estación, pero esto tiene el inconveniente de que habrá más testigos y será difícil que pases desapercibido.
- Los trenes suelen ir protegidos por un grupo de hombres de los que tienes que deshacerte. Ten en cuenta que, si tiras a uno de ellos de un tren en marcha y no muere, es bastante probable que informe de tu delito.
- Siempre es mejor obligar al tren a pararse lejos de las zonas pobladas, ya que se disminuye la respuesta de las fuerzas de la ley si algún testigo informa del asalto.
- Si se trata de un tren de mercancías, encontrarás unos cuantos objetos y, por lo general, un solo cofre. Los trenes de pasajeros suelen ser más interesantes, ya que contienen más cofres y, además, puedes asaltar a los pasajeros. Amenázalos o golpéales, según sea necesario, para despojarlos de sus objetos de valor.

★ ROBOS Y ASALTOS DE OPORTUNIDAD ★

Algunos compañeros de la banda te ofrecerán actividades con ellos durante la historia, muchas de las cuales implican delitos, como robos y asaltos. Ten en cuenta que se trata de misiones con "fecha de caducidad"; es decir, solo podrás completarlas mientras la banda se encuentre en un campamento en concreto (o, en otras palabras, durante un capítulo determinado del juego). Mira la tabla que se incluye aquí para asegurarte de que no te pierdes ninguna de estas oportunidades.

ROBOS Y ATRACOS - RESUMEN

DISPONIBILIDAD	ICONO	COMPAÑERO	ACTIVIDAD
Capítulo 2: campamento del Mirador de la Herradura		Javier	Robo en casas*
Capítulo 3: campamento de Clemens Point		Sean	Asalto a diligencia
		Bill	Asalto a diligencia
		Sean	Robo en casas
Capítulo 4: campamento de Shady Belle		Charles	Atraco a banco**
		Micah	Asalto a diligencia
		Lenny	Asalto a diligencia

* También disponible durante el capítulo 3.
** Solo para quienes tengan la Special Edition o la Ultimate Edition del juego.

ROBO EN CASAS (JAVIER, CAPÍTULO 2 O 3): habla con Javier en el campamento y síguelo hasta la finca Chez Porter, la norte de Valentine. Observa el granero con los prismáticos, y ve a pie con Javier hasta detrás del cobertizo antes de cubrirte tras la roca indicada. Cuando abra fuego, dispara a los dos hombres que vengan a investigar y encárgate del resto de la familia que se ha hecho fuerte en la cabaña y el granero. Encontrarás tu recompensa en el granero, en un alijo que hay escondido debajo de una caja de almacenamiento. Ayuda a Javier a apartar este último obstáculo con △/Y. En ese momento, Javier se irá, pero hay más objetos de valor cerca. En el granero, sube por la escalerilla que hay al lado y encontrarás un cofre lleno de monedas en la plataforma superior. Puedes registrar la cabaña y la casa principal para conseguir diversos objetos.

ASALTO A DILIGENCIA (SEAN, CAPÍTULO 3): habla con Sean en el campamento, monta a caballo y síguelo hacia Valentine. En el lugar de la emboscada, equípate con tu arma favorita y cúbrete detrás del tronco que se te indique. Cuando Mary-Beth detenga la diligencia, puedes esperar a que Sean dispare primero o hacerlo tú. Cuando empiece el combate, elimina a todos los guardias. El último intentará tomar a Mary-Beth como rehén; activa Dead Eye y acaba con él de un tiro a la cabeza. Saquea la diligencia con △/Y y pon pies en polvorosa.

ASALTO A DILIGENCIA (BILL, CAPÍTULO 3): habla con Bill en el campamento y ve a caballo con él hasta el noroeste del arroyo Dewberry. Cuando llega la diligencia, las cosas no salen conforme a lo planeado, por lo que no tienes más remedio que perseguirla a caballo y matar a los guardias. A galope tendido, acertar los tiros a la cabeza puede resultar un poco difícil, por lo que puedes apuntar al cuerpo o activar Dead Eye si quieres. Como alternativa, puedes aprovechar el momento en el que Bill y Tilly están discutiendo para sacar ventaja, antes de que llegue la diligencia. Corre hasta el cruce, a poca distancia por delante, para interceptar el convoy. Desde esta posición, hasta con un uso de Dead Eye para acabar con todos los guardias de una vez. Cuando te hayas encargado de ellos, deja que Bill coloque un cartucho de dinamita y pégale un tiro desde una distancia segura. Saquea la diligencia y vete para cerciorarte de que no te vean cerca de la escena del crimen.

ROBO EN CASAS (SEAN, CAPÍTULO 3): habla con Sean en el campamento y síguelo hasta la choza de Lonnie, que se encuentra entre Rhodes y la estación Emerald. Cúbrete tras los troncos mientras Sean habla con el matón en la entrada de la choza. Esto te dejará en una posición perfecta para eliminar a todos los enemigos cuando empiece el tiroteo. Asegúrate de dejar a un forajido vivo e interrógalo para descubrir dónde está el alijo. A continuación, examina la tabla que hay en la esquina suroeste de la casa para completar la misión. No desperdicies la oportunidad de registrar las dos habitaciones antes de irte, ya que hay diversos objetos valiosos en ellas, incluido un revólver de doble acción que se encuentra escondido debajo de una de las literas.

ATRACO A BANCO (CHARLES, CAPÍTULO 4*): sigue a Charles hasta el banco de Rhodes. Acaba con el guardia sigilosamente y por la espalda (de un flechazo, por ejemplo), ve hasta Charles y desenrolla el cable hasta la posición señalada. Después de darle al pistón para activar la detonación, cruza la brecha en la pared. Dentro del banco, fuerza las tres cajas fuertes pulsando X/A una y otra vez. Cuando lleguen las autoridades, esprinta hasta el caballo y huye. Si cabalgas directo hacia el sur, escaparás de la zona de búsqueda con relativa rapidez. Cuando esté todo despejado, regresa al campamento para completar el encargo.

* Solo para quienes tengan la Special Edition o la Ultimate Edition del juego.

ASALTO A DILIGENCIA (MICAH, CAPÍTULO 4): habla con Micah en el campamento y ve a caballo con él hasta que te pida que te cubras tras un árbol. Espera a que llegue la diligencia y alinea la retícula con la dinamita que Micah ha puesto antes. En cuanto la diligencia pase por encima de los explosivos, dispárales para detener el vehículo. Mata a los supervivientes con tiros a la cabeza rápidos, saquea la diligencia y sal de ahí.

ASALTO A DILIGENCIA (LENNY, CAPÍTULO 4): encontrarás a Lenny en el interior de la mansión de Shady Belle. Síguelo hasta el lugar de la emboscada y apóstate con él detrás de la roca designada. Unos segundos después de que empiece a asaltar la diligencia, varios agentes de la ley saldrán del vehículo. Empieza a disparar en cuanto veas al primero. Una andanada de Dead Eye bien sincronizada hará más fácil acabar con todos ellos. Cuando el aciago asalto haya terminado, escapa a toda velocidad.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

CAZARRECOMPENSAS

Los primeros encargos de cazarrecompensas se desbloquean después de completar "Aceite de serpiente bueno y auténtico", una misión con "fecha de caducidad" que está disponible desde el capítulo 2 hasta el final del capítulo 5 ("Territorio Murfree"). Todos ellos tienen la misma estructura en general:

- Primero, tienes que inspeccionar un cartel de fugitivos en un tablón de anuncios de una oficina del sheriff o de una oficina de correos.
- Entonces se señalará en el mapa la ubicación aproximada del individuo en cuestión. Dirígete a la zona especificada, localiza al objetivo y llévalo hasta las autoridades (vivo o muerto, según requiera la misión). Siempre es preferible llevarlo vivo: conlleva un poco más de trabajo (ya que tendrás que aturdir al forajido o echarle el lazo, y luego atarlo), pero disfrutarás de una conversación con el prisionero en el viaje de vuelta.
- Después de entregar a un fugitivo, no te olvides de cobrar la recompensa en la oficina del agente de la ley encargado de ello.

Ten en cuenta que las misiones de cazarrecompensas dejarán de estar disponibles durante un tiempo cuando llegues al capítulo 6 de la trama principal. Podrás reanudarlas tras completar "Empleo con ganancias", hacia el final del epílogo 1.

LINDSEY WOFFORD (VIVO O MUERTO)

Disponibilidad: completa "Aceite de serpiente bueno y auténtico" (capítulo 2).
Guía paso a paso: este cartel se encuentra en la oficina del sheriff de Saint Denis. Ve hasta la zona resaltada, al este de la estación Emerald. El objetivo se encuentra en un fuerte bien protegido. Empezará un tiroteo importante cuando te acerques a la única entrada que tiene el edificio, en la cara norte. Te sugerimos que te cubras detrás de cualquier pared de la entrada para evitar que te flanqueen. Da prioridad al Saqueador de Lemoyne que maneja la torreta y luego encárgate de los demás. Cuando solo quede Wofford, esprinta hasta el lugar donde está, en la torre suroeste, y déjalo fuera de combate con un arma en la mano antes de atarlo y volver.

ELLIE ANNE SWAN (VIVA)

Disponibilidad: completa "Aceite de serpiente bueno y auténtico" (capítulo 2).
Guía paso a paso: este cartel está disponible en la oficina del sheriff de Valentine. Dirígete a la zona señalada, a poca distancia al este de la estación Wallace. Ellie se encuentra en medio de una discusión con su novio bajo un saliente en la roca, al lado del río. El objetivo es capturarla viva a ella; el novio es casi irrelevante. Corre hacia la mujer arma en mano y noquéala con un ataque cuerpo a cuerpo; luego podrás dejar fuera de combate a su compañero. Ten en cuenta que te atacará con un cuchillo si te encargas de su novio primero, lo cual la hace mucho más peligrosa.

JOSHUA BROWN (VIVO)

Disponibilidad: completa "¿Bienaventurados los mansos?" (capítulo 2) y espera a que Strawberry deje de estar en confinamiento.
Guía paso a paso: este cartel se encuentra en la cárcel de Strawberry. Ve hasta la mina abandonada que hay al noroeste de la ciudad e investiga la hoguera que hay a la entrada. Después de la secuencia, se activará un momento Dead Eye automático. Mantén pulsado R2/RT levemente cuando se te indique para llenar el medidor y luego a fondo para iniciar el efecto de cámara lenta propiamente dicho. Entonces podrás alinear la retícula con la mano derecha de Brown y disparar antes de que este llegue a coger el arma. Persíguelo cuando escape y detenlo con un placaje (○/B) o con el lazo.

MARK JOHNSON (VIVO)

Disponibilidad: completa "Los placeres de la civilización" (capítulo 4).
Guía paso a paso: encontrarás este cartel en la estación de tren de Rhodes. El fugitivo ha acampado en la zona indicada, al noreste. Se rendirá de inmediato y te preguntará si se puede despedir de su familia. Si aceptas, ganarás una cantidad simbólica de honor, pero te tenderán una emboscada en el camino de vuelta. Si te niegas, el viaje de regreso será menos accidentado. De cualquier modo, equípate con el lazo, átalo y regresa a Rhodes. Después de pasar por debajo del puente del ferrocarril, Johnson se liberará. Captúralo con el lazo y vuelve a cargarlo en el caballo. Si le has dejado hablar con su hijo, este será el momento de la emboscada. Un puñado de hombres te atacará; mátalos o déjalos atrás, como prefieras.

ROBBIE LAIDLAW (VIVO)

Disponibilidad: completa la misión de cazarrecompensas de Mark Johnson y saquea la choza de Old Harry Fen (ver página 339).
Guía paso a paso: este cartel se encuentra en una pared de la estación de tren de Rhodes. Dirígete a la cabaña que hay junto a la carretera, justo al sureste de la mansión Braithwaite. Cuando entres, te atacarán y el fugitivo podrá escapar. Equípate con un arma para noquear con rapidez al atacante con un golpe cuerpo a cuerpo, llama a tu caballo con un silbido y dirígete a la zona resaltada que hay al noroeste. El fugitivo se encuentra escondido en un campo de algodón, en el borde noroeste de la zona resaltada, para ser exactos. Cuando te acerques, te tirará una botella incendiaria. Desde ese momento, no lo pierdas de vista (aunque también aparecerá señalado en el radar) hasta que puedas echarle el lazo y atarlo, y luego llévalo de vuelta a Rhodes.

ANTHONY FOREMAN (VIVO)

Disponibilidad: completa "Empleo con ganancias" (epílogo, parte 1), que solo está accesible si no mataste a Anthony Foreman al final de "No, no y mil veces no", durante el capítulo 4.
Guía paso a paso: encontrarás este cartel en la oficina del sheriff de Saint Denis. Dirígete a la taberna de Doyle, a poca distancia al noreste, y pregunta al camarero. Foreman echará a correr durante la conversación: persíguelo de inmediato, primero a pie y luego a caballo. Cuando lo alcances, detenlo con el lazo y átalo como siempre antes de entregarlo.

OTIS SKINNER (VIVO O MUERTO)

Disponibilidad: completa "Empleo con ganancias" (epílogo, parte 1).
Guía paso a paso: coge este cartel en la oficina del sheriff de Blackwater y dirígete a la zona resaltada, al suroeste del puesto comercial de Manzanita. Acércate desde el este, ya que esto te permitirá combatir contra el grupo de los Skinner desde lo alto de una gran roca que da justo a su campamento. Desde esta posición, acaba con los enemigos mediante tiros a la cabeza, procurando no darle al fugitivo si lo quieres vivo (fíjate en que es el único que no lleva un sombrero alto). Dispone a luchar contra los perros y contra los enemigos que empuñan machetes si se te acercan. Cuando tengas vía libre, esprinta hasta el fugitivo. Equípate con un arma, déjalo fuera de combate con ○/B cuando estés a poca distancia y átalo. Llegarán más Skinner de refuerzo; mátalos si es necesario. Si no, carga al fugitivo en el caballo y regresa a la oficina del sheriff de Blackwater.

ELIAS GREEN (VIVO O MUERTO)

Disponibilidad: completa "Empleo con ganancias" (epílogo, parte 1).
Guía paso a paso: encontrarás este cartel en la oficina del sheriff de Blackwater. Dirígete a la zona designada, justo al oeste de Beecher's Hope. Investiga el pequeño campamento en modo Eagle Eye para descubrir rastros. Centrar la vista en ellos con R1/RB te revelará una nueva zona resaltada, más al interior del territorio de los Skinner, al suroeste. Varios Skinner están ahí reunidos con tu objetivo. Acércate en silencio y podrás matar a alguien antes de que empiecen las hostilidades, ya sea al propio Elias si lo quieres muerto (es el que lleva un gorro de piel de oso) o a uno de sus cómplices. Si pretendes capturarlo vivo, acaba con los Skinner con tiros a la cabeza rápidos (a ser posible, con Dead Eye). Elias correrá de inmediato hacia su caballo en un intento de huir. Si acabas con los demás pronto, podrás ir corriendo y dejarlo fuera de combate antes de que pueda montar.

JOAQUIN ARROYO (VIVO)

Disponibilidad: después de completar "Empleo con ganancias" (epílogo 1) y ser testigo del encuentro fortuito de la "Ejecución de Del Lobo" en Tumbleweed (ver página 226).
Guía paso a paso: este cartel se encuentra en la cárcel de Tumbleweed. Dirígete al granero que hay directamente al suroeste de Benedict Point. Cuando estés cerca, podrás oír a escondidas una conversación entre dos Del Lobo que discuten si deben a matar a un joven, que está muerto de miedo. Mátalos e interroga a la víctima para enterarte del inminente asalto a un tren. Ve galopando al punto de destino que hay al oeste, donde encontrarás a otros tres Del Lobo junto al ferrocarril. Joaquin Arroyo es el que lleva una camisa roja, así que no le dispares si piensas entregarlo con vida. En su lugar, permanece subido al caballo y acaba con los otros dos mediante tiros a la cabeza rápidos y captura a Arroyo cuando huya.

ESTEBAN CORTEZ (VIVO O MUERTO)

Disponibilidad: después de completar "Empleo con ganancias" (epílogo 1) y ser testigo del encuentro fortuito de la "Ejecución de Del Lobo" en Tumbleweed (ver página 226).
Guía paso a paso: este cartel se encuentra en la cárcel de Tumbleweed. Te llevará hasta una mina al suroeste de Tumbleweed, donde encontrarás a miembros de la banda de los Del Lobo pegándoles tiros a cartuchos de dinamita que lanzan al aire. Aprovecha el revuelo para cogerlos por sorpresa. Cuando esté todo despejado, entra en la mina y acaba con los guardias. Tu objetivo te aguarda al final del túnel. Esprinta hacia él y golpéale con un arma en la mano para noquearlo al instante, y luego podrás atarlo. Cuando salgas de la mina, tras Del Lobo te atacarán desde arriba. Date la vuelta y acaba con ellos con tiros a la cabeza rápidos de tu mejor arma corta. Luego vuelve con Cortez a Tumbleweed.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

MISIONES DE FORASTERO

Estas misiones son encargos opcionales en los que aparecen personajes pintorescos. En este apartado se detallan las condiciones necesarias para desbloquearlas y se ofrecen guías paso a paso para completarlas. Todos los proveedores de misiones se identifican al principio como "personas desconocidas" o forasteros y aparecen marcados con (?) cuando te acercas por primera vez al lugar donde están. Solo se revela su nombre después de interactuar con ellos.

Ten en cuenta que las misiones de Forastero que dependen del momento se explican en el capítulo de esta guía dedicado a las misiones del Modo Historia. Estas son:

- ★ "Amor único y verdadero" (página 48)
- ★ "La paternidad y otros sueños" (página 77)
- ★ "Ayuda a un hermano" (página 76)
- ★ "Todos somos hermanos" (página 76)
- ★ "El camino del amor verdadero" (página 100)
- ★ "De hombres y ángeles" (página 100)
- ★ "No busques redención" (página 99)

Algunos cometidos que se califican técnicamente como misiones de Forastero (o empiezan con estas) son de tanta envergadura que se explican en sus propios apartados en este mismo capítulo.

ARCADIA PARA AFICIONADOS – PARTES I A V

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Guía paso a paso: encontrarás a esta persona desconocida, Albert Mason, junto al río, justo al sureste de Strawberry (I). Después de vuestra primera conversación, dirígete a la zona resaltada. El coyote que le ha robado la bolsa a Mason huirá hacia el oeste, entre dos chozas. Dale con cualquier arma, recupera la bolsa y llévasela de vuelta al fotógrafo. Dos días de juego más tarde, Mason se encontrará al noroeste de la estación Wallace (II). Cuando los lobos ataquen, acaba con ellos como estimes más apropiado, aunque usar breves ráfagas de Dead Eye puede resultarte útil. El siguiente encuentro se producirá a poca distancia al norte del rancho Emerald, transcurridas al menos 48 horas de juego (III). Después de la conversación, monta, ve hasta los caballos salvajes que hay al noroeste y llévalos al punto de destino. Albert Mason aparece por cuarta vez en la parte este de los pantanos de Lagras, tras otras 48 horas de juego como mínimo (IV). Una vez en la barca, el objetivo es ir remando hasta cada una de las tres zonas resaltadas. En la que hay más al oeste, Mason te pedirá que saltes de la barca para hacer de señuelo para el caimán. En el último encuentro, consistente solo en una secuencia, Mason se encuentra contemplando un hermoso paisaje, justo al norte del Mirador de la Herradura (V), pasados al menos dos días de la fase anterior.

EL OLOR DEL MAQUILLAJE ARTÍSTICO – PARTES I Y II

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Guía paso a paso: la señorita Marjorie, la persona desconocida que te encomendará esta misión, está discutiendo con su amigo Bertram en la taberna de Van Horn (I). Cuando termina la secuencia de introducción, derrota a Bertram a puñetazo limpio. Para cada uno de sus ataques y sigue con contraataques largos para acabar con él en un periquete. Después, ve a la zona resaltada al sureste de Van Horn y encuentra a Magnífico, que ha acampado en el bosque (II). En cuanto escape, persíguelo hasta llegar al río. Si lo pierdes de vista debido al humo, consulta el radar. Cruza el río, busca tres nubes de humo de colores y reanuda la persecución. Cuando vuelva a desaparecer, búscalo en el árbol que hay cerca. Corre tras él una última vez, siguiendo los iconos en el radar, hasta que se active una secuencia. Si después de esto te diriges al teatro de Saint Denis, tendrás la ocasión de presenciar una actuación de la señorita Marjorie y su compañía. Después del espectáculo, habla con el revisor para que te dé una carta de la señorita Marjorie y la parte de lo recaudado que te prometió.

HERMANO – PARTES I A III

Disponibilidad: a partir del capítulo 4.
Guía paso a paso: acércate a los dos hermanos que discuten delante de la tienda de Valentine (I). Después de la secuencia, dispara a las botellas que tienen encima de la cabeza, activando Dead Eye para asegurarte de no matarlos sin querer. En una visita posterior a Valentine, al menos 24 horas de juego después, volverás a encontrarte con Proetus y Acrisius, pero ahora estarán en el patio trasero de la taberna (II). Esta vez te pedirán que les pegues un puñetazo. Otras 24 horas de juego más tarde, en el momento que te venga bien, los gemelos afrontarán su último desafío en las cataratas de Cumberland, al oeste de Valentine (III). Empuja los barriles, sube al caballo y ve con Helen hasta la zona resaltada, río abajo.

RECAUDACIÓN DE FONDOS

Disponibilidad: desde el inicio del capítulo 2 a finales del capítulo 6.
Guía paso a paso: dirígete a la parte noroeste de Saint Denis, cerca de la sastrería, donde encontrarás a una mujer que recauda fondos para construir un edificio para los veteranos de guerra y sus familias. Donarle los 20 $ que pide te proporcionará una pequeña recompensa de honor. Si en vez de eso, decides vaciar la caja fuerte, recibirás unos dólares... pero perderás una gran cantidad de honor y te perseguirán las autoridades.

ES BRITÁNICO, POR SUPUESTO – PARTES I Y II

Disponibilidad: completa "El nuevo sur" (capítulo 3).
Guía paso a paso: te encontrarás con esta persona desconocida entre la estación Emerald y Rhodes, sentada en una caravana del circo que ha volcado. Después de conversar juntos, dirígete a la zona resaltada, al suroeste de la estación Emerald, donde encontrarás la "cebra". Camina hasta el animal y cálmalo o captúralo con el lazo antes de volver montado sobre él hasta Margaret.

ES BRITÁNICO, POR SUPUESTO – PARTE III

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión.
Guía paso a paso: dirígete a la linde noreste de Rhodes y encuentra a la ayudante de Margaret. Busca el rastro por los arbustos cercanos usando Eagle Eye y luego síguelo hacia el norte hasta encontrar al "león" muerto. Mete el cadáver en el carro y luego cúbrete tras el tronco indicado. Cuando el "tigre" salte dentro, cierra la puerta para atraparlo. Vuelve al campamento de Margaret para completar el encargo.

ES BRITÁNICO, POR SUPUESTO – PARTES IV Y V

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión.
Guía paso a paso: el último animal que le falta a Margaret se encuentra en el rancho Emerald, dentro del granero. Síguele el rastro, vuelve al exterior y corre a los establos que hay justo al norte del granero. Marca la cabeza de la fiera varias veces durante el momento automático de Dead Eye y dispara para acabar con ella. No te olvides de recoger el trofeo antes de regresar al campamento de Margaret para poner fin a la misión y recibir una esmeralda.

SIN BUENAS ACCIONES

Disponibilidad: completa "Destilación americana" (capítulo 3) y otras dos misiones del Modo Historia cualesquiera; solo puede iniciarse entre las 6:00 y las 18:00.
Guía paso a paso: encontrarás a esta persona desconocida sentada sobre una caja de madera, al noreste de la taberna de Rhodes. Después de la secuencia, dirígete al destino que hay al noreste. El carro que buscas está junto al río, en el lado suroeste de Macomb's End, aunque para llegar hasta ahí tendrás que derrotar a un grupo de matones. El sigilo no es una opción en este caso, así que acércate por delante, acaba con un objetivo para iniciar el combate y cúbrete tras un árbol. Sigue avanzando cuando tengas el camino despejado hasta que hayan caído todos y después devuélvele el carro al médico. Te atacarán un par de enemigos montados a caballo durante el viaje de regreso, pero no suponen un gran peligro.

LAS INIQUIDADES DE LA HISTORIA

Disponibilidad: completa "Un error sin mala intención" (capítulo 3).
Guía paso a paso: esta persona desconocida resulta ser Jeremiah Compson, y está tirado sobre un banco, fuera de la estación de tren de Rhodes. Después de hablar con él, dirígete a su antigua casa, al norte. Entra en ella por la puerta trasera y empieza a buscar las pertenencias de Compson. La primera, el **reloj de bolsillo antiguo**, se encuentra en la chimenea del salón. Además, hay cuatro cartas que puedes recoger para descubrir más sobre Jeremiah. A continuación, dirígete a la segunda chimenea. Cuando examines la foto que hay en ella, aparecerán dos matones armados con cuchillos. Puedes pelear limpiamente, alternando paradas y contraataques, o sacar un arma para acabar con ellos al instante mediante tiros a la cabeza. Después del combate, coge la **pistola rota de Compson** y ve hasta la trampilla que hay en el suelo de madera. Ábrela y baja las escaleras; encontrarás un sótano secreto, donde se encuentra el **libro de cuentas** (junto con un diario). Cuando tengas los tres objetos, ve a hablar con Jeremiah en el lugar de destino. Ten en cuenta que ganarás honor si lo matas después de enfrentarte a él.

LOS LAZOS QUE NOS UNEN – PARTES I Y II

Disponibilidad: completa "Los placeres de la civilización" (capítulo 4).
Guía paso a paso: puedes encontrar dos prisioneros (el señor Black y el señor White) a las afueras de Rhodes. Te pedirán que quites cinco carteles de Se busca que hay colgados en la ciudad. Uno de ellos está en manos de un cazarrecompensas que hay delante de la taberna. Se negará a dártelo, así que tendrás que arrebatárselo después de aplicar cualquier medida de fuerza que estimes necesaria con él. Hay dos carteles en postes de telégrafo: uno frente a la consulta del médico y el otro en el exterior de la armería. Antes tendrás que pegarle una paliza al hombre que está apoyado en el segundo, así que ten cuidado con los testigos. Los dos últimos carteles están clavados en tablones de anuncios: uno está en la estación de tren y el otro justo al lado de la oficina del sheriff. Cuando te hayas hecho con los cinco, ve a ver a los dos fugitivos, que se encuentran junto a una hoguera, directamente al sur de la estación de tren. En ese momento, podrás o bien capturar a los dos convictos para cobrar la recompensa que se ofrece por ellos (y entonces la trama argumental terminará aquí) o bien quemar los carteles para activar la siguiente parte de esta misión.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

LOS LAZOS QUE NOS UNEN – PARTES III A V

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión eligiendo quemar los carteles y espera al menos 24 horas de juego.
Guía paso a paso: los dos fugitivos han acampado ahora junto al arroyo Dewberry, al norte de Rhodes (III) y (IV). Los dos están enfermos y te piden una medicina. Si decides ayudar, puedes darles el objeto de inmediato o, si no lo tienes a mano, puedes crearlo o comprarle uno a cualquier médico. Hacer esto activa un posible encuentro final con el señor Black y el señor White al menos un día de juego después. Este sucede en plena naturaleza, al noroeste de Strawberry (V). Dirígete a la cabaña de madera construida entre los árboles y sé testigo de sus discusiones por última vez.

EL CAMINO DEL ARTISTA – PARTES I A IV

Disponibilidad: completa "Los placeres de la civilización" (capítulo 4).
Guía paso a paso: la persona desconocida responsable de esta trama argumental se encuentra en la taberna de Doyle, en Saint Denis. Un día de juego después de este primer encuentro (I), podrás volver a ver a Charles Châtenay en un callejón del centro de la ciudad, esta vez en una situación precaria (II). Encárgate del hombre que lo apunta con un arma para salvarlo. Otras 24 horas de juego después, hazle una visita en una galería de arte que hay cerca (III), entre las 6:00 y las 18:00. Ayúdalo durante la pelea y luego vete a pie con él. Por último, tras 48 horas de juego, lo encontrarás disfrazado de mujer, cerca de la armería (IV), desde donde deberás escoltarlo hasta los muelles. En cuanto subas a su barco, te atacarán unos hombres. Pégales con un arma que lleves equipada para noquearlos al instante. Pasados dos días de juego, recibirás una carta de Charles. En ella te informa de que el dibujo que te dio durante la secuencia de apertura ahora vale mucho más. Si necesitas dinero, se lo puedes vender a un perista.

UN BRILLANTE SALTIMBANQUI – PARTE I

Disponibilidad: completa "Los placeres de la civilización" (capítulo 4); solo entre las 6:00 y las 18:00.
Guía paso a paso: esta persona desconocida, que se llama Marko Dragic, se encuentra durante el día en el parque que hay al suroeste de Saint Denis. Tras la secuencia, pasarás a pilotar una embarcación en el lago. Los controles son más o menos iguales que cuando montas a caballo y tu objetivo consiste en destruir los barcos de guerra inmóviles (X) mientras evitas o haces estallar las minas que encuentres por el camino. Estas irán hacia ti si te acercas demasiado, así que mantén una distancia prudencial en todo momento. Cuando termines, lleva la embarcación al muelle y repite la misma tarea, pero esta vez con veleros en movimiento. Espera en la posición de salida para que las minas no se te crucen en el camino y deja que los veleros vayan a por ti. Ten en cuenta su velocidad cuando dispares.

UN BRILLANTE SALTIMBANQUI – PARTE II

Disponibilidad: pasadas 24 horas de juego tras completar la parte anterior de esta misión, durante una tormenta.
Guía paso a paso: visita a Marko Dragic en Doverhill, en la esquina noreste del mapa del mundo, entre las 22:00 y las 5:00. Necesita que pongas pararrayos en unos campos electrostáticos. Para encontrarlos, tienes un detector con el que puedes apuntar manteniendo (L2)/(LT): la bobina parpadeará más rápido a medida que te acerques a un campo electrostático. Dirígete a la zona resaltada que hay justo delante de tu posición inicial y usa el aparato para localizar el primer campo. Pulsa (A)/(Y) para poner un pararrayos y repite esto mismo con los dos siguientes. El segundo se encuentra colina arriba, justo al noroeste de donde has puesto el primer pararrayos, y el tercero se encuentra al este. Regresa al laboratorio cuando hayas puesto los tres. A continuación, tendrás que subir a la torre que hay al otro lado de la entrada del laboratorio, usando la larga escalerilla que hay en el pilar central. Inspecciona la batería de interruptores y acciónalos de la siguiente manera: primero los dos interruptores de los lados en cualquier orden y luego el que hay en medio. Cuando termines, regresa al laboratorio. En una visita posterior a este lugar, transcurridas al menos 48 horas de juego, tendrás la posibilidad de hacerte con la lámpara eléctrica y descubrir qué le ha ocurrido a Marko en ese tiempo. Esto lleva a la aparición de un personaje especial, del que hablamos en la página 234.

LAS BONDADES DEL CONOCIMIENTO – PARTES I A IV

Disponibilidad: completa "Los placeres de la civilización" (capítulo 4).
Guía paso a paso: esta persona desconocida es un profesor que se encuentra en los suburbios de Saint Denis, al noreste de la ciudad. Tras la secuencia, dirígete a la estación de tren de Rhodes entre las 6:00 y las 18:00 y pregunta por el licor a Alden, el empleado. Lee la nota que aparecerá en tu zurrón y luego dirígete al lugar de la emboscada, en el cruce de tres caminos que hay en el pantano de Bluewater, al norte de Saint Denis. Se trata del asalto a una diligencia bastante rutinario. Llama al conductor para que detenga el carro, busca una posición donde tengas un buen ángulo para disparar a los guardias y acaba con ellos en rápida sucesión. Mientras llevas el carro al profesor Bell, ten en cuenta que la carga es frágil. Tendrás que moverte lenta y cuidadosamente para evitar los baches. Después de la secuencia, ve a la comisaría y habla con el jefe de policía que hay detrás del mostrador. Pedirá un pago de 100 $ a cambio del permiso que necesita el profesor. Si negocias, podrás regatear y bajarlo hasta 50 $; por el contrario, si preguntas con agresividad, el precio subirá a 150 $. Págale y regresa con Bell.

LAS BONDADES DEL CONOCIMIENTO – PARTES V A VII

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión.
Guía paso a paso: el profesor, que sigue en los suburbios de Saint Denis, te pedirá ahora que captures a un sujeto para su experimento, un fugitivo llamado McDaniels. Lee el cartel que has guardado en el zurrón para descubrir el paradero del objetivo, que se encuentra al noroeste de la estación Emerald. El hombre está acampado con varios compañeros justo al norte de las vías del tren. Aquí no es posible la opción del sigilo, y el fugitivo intentará escapar tan pronto como te detecten. Por tanto, lo más sensato es permanecer a caballo en todo momento. Acaba con unos cuantos enemigos y persigue al objetivo en cuanto eche a correr. Debes capturarlo con vida, así que échale el lazo, átalo y luego llévaselo al profesor, en Saint Denis, y prepárate para la posibilidad de que te tiendan una emboscada por el camino. El final de esta misión tiene lugar delante de la horca del centro de Saint Denis, transcurridas al menos 24 horas de juego del paso anterior. Saquea el cuerpo del profesor antes de irte para hacerte con el plano de la silla eléctrica.

LA SABIDURÍA DE LOS ANCIANOS – PARTE I

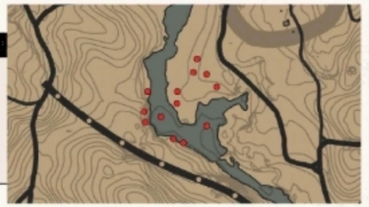
Disponibilidad: completa "Alegría efímera" (capítulo 5).
Guía paso a paso: dirígete a la base del puente largo del ferrocarril que hay justo al oeste de Van Horn. Recoge al hombre cuando se derrumbe y llévalo a Butcher Creek, a poca distancia hacia el norte.

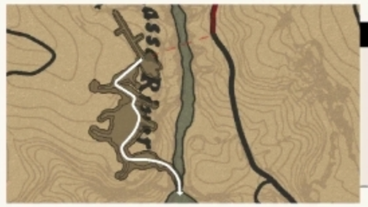
LA SABIDURÍA DE LOS ANCIANOS – PARTE II

Disponibilidad: pasadas 24 horas de juego tras completar la parte anterior de esta misión, solo entre las 12:00 y las 19:00.
Guía paso a paso: dirígete a la zona resaltada que hay detrás de la casa y mata a los perros samosos que te ataquen. Ten cuenta que los ataques cuerpo a cuerpo seguidos por disparos sin apuntar van bien para rechazarlos si se acercan demasiado. Entonces, aparecerá una segunda zona resaltada, esta vez junto al puente. Ve corriendo ahí y salva al aldeano. Luego, ayuda a una segunda persona que huye por el puente. Después, escolta a los dos de vuelta a su edificio.

LA SABIDURÍA DE LOS ANCIANOS – PARTE III

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión.
Guía paso a paso: ve al bosque que hay al suroeste de Butcher Creek, donde tienes que destruir 13 amuletos malditos en la zona resaltada. Todos están colgados de árboles, y aparecerá su carillón de viento cuando actives Eagle Eye, aunque la manera más fiable de detectarlos es no perder de vista el radar: cuando estés cerca de un amuleto maldito, aparecerá un punto rojo en el minimapa que te revelará su posición exacta durante unos instantes. Cuando termines, regresa con Obediah.





LA SABIDURÍA DE LOS ANCIANOS – PARTE IV

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión.
Guía paso a paso: ve a la mina que hay al noroeste de Butcher Creek. Pulsa (X)/(A) repetidamente para quitar un tablón de la entrada y accede al interior. Tras la explosión, dirígete a la abertura que tienes a la izquierda. Pronto notarás que los gases van pasando factura poco a poco a tu indicador de salud. Esto te sirve como límite de tiempo, pero aun así deberías pararte a sequear los cuerpos que encuentres, ya que algunos de ellos guardan objetos valiosos. Sigue avanzando por la red de túneles hasta llegar a la salida. Se activará una secuencia en cuanto regreses a Butcher Creek. Cuando termine, recoge los fajos de billetes y la carta que hay encima de una mesa cercana antes de irte.

IDEALISMO Y PRAGMATISMO PARA PRINCIPIANTES – PARTE I

Disponibilidad: completa "Jaula de oro" (capítulo 4) y abre la carta del alcalde Lemieux. Solo está disponible entre las 22:00 y las 5:00.
Guía paso a paso: esta misión empieza en la casa del alcalde, en el límite noroeste de Saint Denis. Tras la secuencia, ve a la galería de arte, al este. Cuando llegues hasta donde está el profesor Shiftacre, síguelo desde una distancia prudencial. Después de que se desvíe a la izquierda y se dirija a la fuente, sin testigos a la vista, enfréntate a él. Tendrás que golpearle unas cuantas veces para intimidarlo lo suficiente. Vuelve con Jean-Marc para completar este encargo.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

IDEALISMO Y PRAGMATISMO PARA PRINCIPIANTES – PARTE II

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión y abre la segunda carta del alcalde Lemieux. Solo está disponible entre las 22:00 y las 5:00.
Guía paso a paso: después de visitar la casa del alcalde, dirígete a la zona resaltada, al norte de Saint Denis. Cuando llegue la diligencia roja, trota a su lado y pulsa ⊟/Ⓧ para subirte a ella de un salto. Sigue las indicaciones que aparecen en pantalla para intimidar a Hector Fellowes.

IDEALISMO Y PRAGMATISMO PARA PRINCIPIANTES – PARTE III

Disponibilidad: completa la parte anterior de esta misión y visita la casa del alcalde entre las 22:00 y las 5:00.
Guía paso a paso: esta vez el objetivo es Jean-Marc, el hombre que te acompañó en la anterior "reunión" con el profesor Shiftacre. Dirígete a la Rue de Zacharie, un par de manzanas al sur, y enfréntate a Jean-Marc, que está a punto de entrar en su casa. Luego deberás llevarlo a la casa del alcalde sin que te detecten. Para ello, cruza el parque que tienes delante, usa la salida del lado noreste y dirígete al oeste y luego al norte para llegar a tu destino. Tras seguir a Lemieux hasta la parte de atrás de su casa, deberás elegir entre matar a Jean-Marc (en cuyo caso tendrás que tirar su cuerpo al agua) o dejarlo ir (lo cual te supondrá ganar honor). Si optas por matar a Jean-Marc, perderás una pequeña cantidad de honor, pero disfrutarás de un descuento permanente del 10 % en todos los comercios de Saint Denis.

EL VETERANO – PARTE I

Disponibilidad: a partir del capítulo 6.
Guía paso a paso: encontrarás a esta persona desconocida sentada en una roca en O'Creagh's Run, al oeste de Annesburg. Después de conversar, corre hacia la zona resaltada, al este. Pronto verás al caballo del hombre, Buell, junto al lago. Ve hacia él mientras mantienes L2/LT y pulsa ⊟/Ⓧ cuando se te indique para calmarlo y acariciarlo. Cuando te acepte, llévaselo al veterano, que se presentará como Hamish Sinclair.

EL VETERANO – PARTE II

Disponibilidad: pasadas 24 horas de juego tras completar la parte anterior de esta misión, solo entre las 6:00 y las 18:00.
Guía paso a paso: visita a Hamish Sinclair en su cabaña. Cuando estés en la barca, rema hasta la zona resaltada, equípate con la caña y con el señuelo de lago especial y empieza a pescar. En el momento en que tu compañero se caiga al agua, pulsa Ⓐ/Ⓨ para ponerte a los remos e ir hasta él. Rema hasta la zona de pesca y vuelve a montar los aparejos. Esta vez, picará el lucio europeo legendario y no te lo pondrá nada fácil. Para vencerlo, te recomendamos encarecidamente que uses la técnica avanzada de recogida de sedal. Para resumir, la idea es mejorar la eficiencia de las fases de recogida de sedal inclinando de manera regular L hacia abajo para tirar de la caña hacia arriba (consulta la página 165 para ver más detalles).

EL VETERANO – PARTE III

Disponibilidad: pasadas 24 horas de juego tras completar la parte anterior de esta misión, solo entre las 6:00 y las 18:00.
Guía paso a paso: si vas a visitar otra vez a Hamish Sinclair a su cabaña, pronto te encontrarás siguiendo el rastro de un lobo. Cuando Hamish te pregunte si quieres rastrear al animal tú solo, acepta la oferta si te apetece; con Eagle Eye podrás hacerlo a tu propio ritmo. Al acercarte al lobo que hay al final del camino, prepárate para una emboscada en la que te atacará toda la manada. Son rápidos y pueden llegar a ti en una fracción de segundo. Si uno consigue morderte, realiza un ataque cuerpo a cuerpo seguido por una andanada de disparos sin apuntar. Prepárate para un momento de Dead Eye automático cuando el líder de la manada se abalance sobre ti.

EL VETERANO – PARTE IV

Disponibilidad: pasadas 24 horas de juego tras completar la parte anterior de esta misión, solo entre las 6:00 y las 18:00.
Guía paso a paso: puedes visitar a Hamish Sinclair una última vez en su cabaña. Después de la secuencia, ve tras el jabalí legendario hasta que su rastro te lleve de vuelta a Hamish. Monta en el caballo e inspecciona el lobo muerto señalado, en la cima de la colina que hay cerca. Cuando oigas disparos, galopa hacia la zona resaltada hasta encontrarte con Hamish. Durante el momento de Dead Eye automático, marca la cabeza del jabalí varias veces para acabar con él al instante. No te olvides de mantener pulsado Ⓐ/Ⓨ cuando estés cerca para llevarte un trofeo de este animal. También podrás quedarte con el caballo de Hamish si quieres, o al menos llevarlo a un establo para mantenerlo a salvo.

INFIERNO AMERICANO, QUEMADO – PARTES I A V

Disponibilidad: completa "Las clases terratenientes" (epílogo 1).
Guía paso a paso: esta persona desconocida se encuentra encima de un promontorio rocoso, al suroeste de Strawberry (I), entre las 6:00 y las 18:00. Evelyn Miller te invita a visitarlo pasadas 24 horas de juego. Su cabaña se encuentra en Tanner's Reach, justo al oeste de puesto comercial de Manzanita (II). Sigue a caballo y, por el camino, libera al animal atrapado. Cuando llegues al campamento de los cazadores, prepárate para un pequeño combate en el que podrás noquear a los oponentes arma en mano o matarlos directamente. En una visita posterior, como mínimo 24 horas de juego más tarde (III), encontrarás a Miller tan atareado que no tiene tiempo ni para comer. Déjale comida en la puerta, si tienes. De lo contrario, compra, caza o cocina algo para dárselo. Tendrás que repetir esto cuando vuelvas a hacerle una visita, un día después (IV). Regresa una última vez, pasadas al menos 48 horas de juego, para concluir esta historia (V). Coge el reloj de bolsillo de platino que hay en su escritorio antes de prender fuego a las cortinas, según las instrucciones de Miller.

SUEÑOS AMERICANOS

Disponibilidad: completa los tres encuentros fortuitos de "escenarios de homicidio" (consulta la página 223); solo está disponible entre las 22:00 y las 5:00.
Guía paso a paso: cuando hayas reconstruido el mapa, tras completar los tres encuentros fortuitos de "escenarios de homicidio", podrás abrir las puertas del sótano que se muestran en esta imagen y que se encuentran en la cabaña de Lucky, a poca distancia al suroeste de Valentine. En su interior, encontrarás un par de objetos y, lo que es más importante, un cuchillo que deberás inspeccionar. Tras la secuencia, pulsa ◎/Ⓑ para aturdir al atacante durante unos instantes y luego noquéalo con una andanada de puñetazos. Átalo y llévalo al punto de destino, en Valentine. Cuando el asesino ataque al sheriff, activa Dead Eye y dispárale a la cabeza. Te darán un puñado de billetes como agradecimiento. Si no consigues hacer algo útil, el sheriff acabará derrotando y matando al atacante igualmente, pero tú no recibirás esa recompensa.

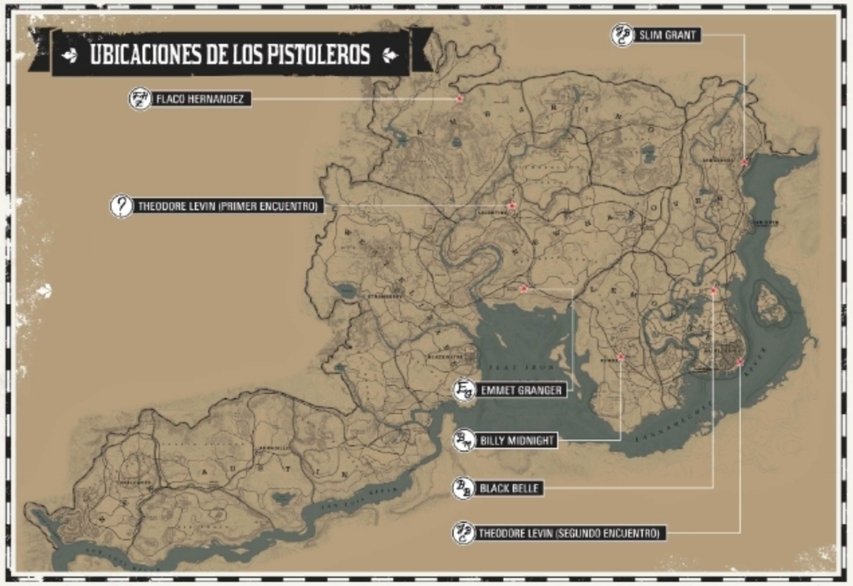
UNA AGRADABLE NOCHE PARA BEBER

Disponibilidad: completa uno de los encuentros fortuitos siguientes: "Procesión de antorchas", "Sombras acechantes", "Caballo asustado" o "Voz" (página 223). La misión solo está disponible entre las 22:00 y las 5:00.
Guía paso a paso: tras completar cualquiera de los encuentros fortuitos referidos con anterioridad, dirígete de noche hasta esta persona desconocida que ha acampado en el bayou, al noroeste de Lagras. Escucha su historia y accede a ayudarlo. Síguelo hasta que llegues a su finca. Un puñado de integrantes del Pueblo de la Noche ocupa la zona; acaba con uno por sorpresa y mata a los demás cuando esprinten hacia ti con tiros a la cabeza. Después de entrar en la casa, llegarán refuerzos. Cúbrete tras la valla y elimínalos uno a uno, dando prioridad a los que empuñan machetes, ya que pueden matarte de un golpe.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

PISTOLEROS

Puedes iniciar esta línea de misiones a partir del capítulo 2 si hablas con Theodore Levin, la "persona desconocida" que se encuentra sentada en la barra de la taberna de Keane, en la parte este de Valentine. Te dará cuatro fotos y una cámara. Esto activará una misión de varios pasos llamada "Los hombres más nobles... y una mujer".



LOS HOMBRES MÁS NOBLES... Y UNA MUJER — PARTES I Y II

Los primeros cuatro encargos siguen todos la misma estructura:

- Primero, abre el zurrón y examina una de las fotos que Levin te dio: pulsa Ⓧ/Ⓐ mientras la sostienes para girarla y leer el texto que hay en la parte de atrás. Esto activa de manera oficial la misión de Pistolero asociada.
- Ve al destino que aparece en el mapa y da todos los pasos necesarios, tal y como se describen en las guías de este apartado.
- Cada vez que termines con un pistolero, **asegúrate de recoger su arma del suelo** (con una excepción, que se detalla en la guía correspondiente). Esta será la *única* posibilidad de conseguir dichas armas de fuego, que tienen diseños únicos. Si las dejas y vuelves a por ellas más tarde, habrán desaparecido.
- Antes de irte, saca una foto de cada pistolero. Necesitas una fotografía de cuerpo entero y de cerca para que se considere válida.

EMMET GRANGER

Tras leer el texto que hay en el reverso de la foto de Emmet Granger, dirígete a la pequeña hacienda que hay en la zona resaltada, justo al este de la estación Flatneck, y habla con el hombre. Cuando te pida que limpies la pocilga, coge la horqueta. Pulsa Ⓡ/Ⓧ cuando estés cerca del estiércol para recogerlo y déjalo en la carretilla. Después de la secuencia, coloca la dinamita en el estercolero manteniendo R2/RT. Los acontecimientos siguientes te llevarán a un duelo inevitable, y no tendrás más remedio que matar a Emmet. Desarmarlo queda descartado, ya que es muy agresivo. En cuanto empiece el duelo, mantén R2/RT levemente cuando se te señale para llenar el indicador y púlsalo a fondo para activar el efecto de cámara lenta propiamente dicho. Esto te dará un margen de tiempo considerable para conseguir un tiro a la cabeza limpio. Cuando Emmet haya caído, coge su arma. A continuación, equípate con la cámara mediante el dial de objetos y haz una foto del cadáver.

BILLY MIDNIGHT

Visita la estación de tren de Rhodes y habla con el empleado que hay en la taquilla. Mantén L2/LT y pulsa Ⓧ/Ⓐ para preguntar por Billy Midnight. Sube al tren que llega a la estación y dirígete al coche comedor para dar con el pistolero. Después de hablar con él, persíguelo hasta que los dos acabéis en el techo de un vagón. A continuación, habrá un duelo y, una vez más, antes tendrás que llenar el indicador (mantén R2/RT levemente), activar Dead Eye (pulsando con firmeza) y disparar. Midnight se agachará, así que prepárate para disparar bajo. Es inevitable que muera; aunque lo desarmes, se quitará la vida con otra arma o morirá al segundo disparo que le pegues en la mano. Saca una foto de su cuerpo y apodérate de la pistola antes de irte.

FLACO HERNANDEZ

Flaco Hernández se esconde cerca del lago de Cairn, a poca distancia al sureste de Colter (donde se encuentra tu campamento durante el capítulo 1). El lugar está vigilado por unos cuantos hombres. Amenázalos y te dejarán pasar, o acaba con ellos si así lo deseas. Flaco se encuentra dentro de la choza, llámalo con tus armas enfundadas para que salga y seguirá un duelo. Llena el indicador manteniendo R2/RT levemente y luego púlsalo a fondo para activar Dead Eye. Lo ideal es que apuntes para matar al pistolero de un tiro a la cabeza. Si lo desarmas, sacará otra arma y volverá a atacar. Coge el revólver y haz una foto apropiada del cadáver antes de irte.

LOS HOMBRES MÁS NOBLES... Y UNA MUJER — PARTES III Y IV

Cuando tengas las fotos de los cuatro pistoleros y completes la misión del Modo Historia del capítulo 4 llamada "Una agradable noche de desenfreno", se activará esta siguiente parte. Regresa a la vieja taberna de Valentine y pregunta al camarero por Calloway. Este te dirá dónde puedes encontrar a Levin y a Calloway: en el barco fluvial Grand Korrigan, en Saint Denis. Al llegar, habla con el guardia que hay en la entrada para activar una secuencia en la que te enterarás de cosas del siguiente objetivo, Slim Grant.

BLACK BELLE

Black Belle se encuentra en una cabaña construida sobre pilares en el pantano de Bluewater, justo al norte de Saint Denis. Después de encontrarte con ella, llegarán los cazarrecompensas. Pulsa Ⓡ/Ⓧ para detonar los explosivos cuando ella te lo diga y ayúdala a terminar con varias oleadas de refuerzos. En cuanto entre en la refriega la ametralladora Gatling que va montada en un carro, acaba con rapidez con el individuo que la maneja. Seguirán llegando más enemigos de todas direcciones. Acaba con ellos, dando prioridad a los que intenten dirigirse a la torreta. Cuando se calmen las cosas, hazle una foto a Black Belle. En esta ocasión, no hay arma de la que apoderarse.

SLIM GRANT

Dirígete a la oficina del sheriff de Annesburg y habla con el agente de la ley que hay dentro. Después de conversar, dirígete al campamento de forajidos que aparecerá resaltado en el mapa, al oeste de Annesburg, en el lado norte del río. Aquí el objetivo consiste en capturar a Slim Grant, que está atado a un árbol. Solo tienes que eliminar a un puñado de matones, por lo que no debería representar un gran problema. Cuando estén todos muertos, libera a Grant, cárgalo en tu caballo y llévalo al punto de entrega indicado, que se encuentra al noreste, al lado del salto de Brandywine. En el momento en que empiece el duelo, tras la secuencia, procede como de costumbre: pulsa R2/RT levemente cuando se te indique para llenar el medidor y luego a fondo para iniciar el efecto de cámara lenta propiamente dicho. Después, podrás quedarte con su arma.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

PRÉSTAMOS DE USURA

Todas estas misiones te las encomendará Strauss, un miembro de la banda de Van der Linde. La mayoría de estos encargos están relacionados con la trama principal –y, por tanto, se explican en el capítulo de esta guía dedicado a las misiones–, aunque hay algunos que son opcionales. Para facilitar las cosas, hablaremos de todos aquí. En todas las tramas de "Prestar dinero y otros pecados", el objetivo es cobrar dinero de los deudores.

Estas misiones tienen "fecha de caducidad" y deben completarse antes de que llegues a un punto crítico en la trama principal, durante el capítulo 6. Si es necesario, consulta el diagrama de flujo de la página 94 del capítulo sobre las misiones para obtener más información.

SEÑOR WRÓBEL

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados - Partes I y II (capítulo 2).
Guía paso a paso: Wróbel vive una casita en medio de una de las zonas señaladas, al oeste del campamento. Enfréntate a él y saquea su casa para soldar la deuda. Ten en cuenta que también puedes coger su caballo del establo, que está fuera.

CHICK MATTHEWS

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados - Partes I y II (capítulo 2).
Guía paso a paso: encontrarás a Chick Matthews bajo una techumbre de madera, en la zona marcada al oeste del rancho Emerald. Para identificarlo, primero tienes que hablar con el hombre que está sentado en un árbol arrancado que hay cerca. Matthews aprovechará esta oportunidad para escapar a caballo. Galopa tras él de inmediato y, en cuanto lo alcances, detenlo con el lazo. También puedes matarlo, pero perderás honor. En cualquier caso, obtendrás un mapa del tesoro, que podrás examinar si lo seleccionas en el zurrón. Tras mirar el mapa del tesoro, dirígete al destino y examina el agujero en el árbol.

LILLY MILLET

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados – Partes I y II (capítulo 2).
Guía paso a paso: Lilly Millet está sentada en un banco, al lado de una casa en la linde norte del rancho Emerald. Enfréntate a ella para comenzar una lucha a puñetazo limpio con Cooper. Céntrate en una táctica defensiva y en los contraataques para noquearlo; luego, quédate con lo que lleve para recuperar el dinero. Si te ve un testigo, asegúrate de detenerlo antes de que avise a las autoridades.

THOMAS DOWNES

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados – Parte III (capítulo 2).
Guía paso a paso: busca a Thomas Downes en el área señalada, al suroeste de Valentine. Lo encontrarás a poca distancia, al este de la casa. Intenta convencerlo de que pague sus deudas de la manera que consideres apropiada. Después de la secuencia, vuelve a ver a Strauss en el campamento para completar la misión.

GWYN HUGHES

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados (la parte IV en el capítulo 3 o la parte V en el capítulo 4).
Guía paso a paso: Gwyn Hughes se encuentra en Rhodes, en el exterior de la casa que hay junto a la armería. Después de enfrentarte a él, síguelo hasta el cementerio, acaba con los ciudadanos que hay en la zona y regresa con él. Cuando desentierre un cadáver, ponte a montar guardia en la entrada e impide que nadie entre. Dos hombres intentan pasar de todas formas; pégales una paliza o apunta hacia ellos con tu arma para asustarlos. Coge el broche de diamantes de Gwyn para completar el encargo.

WINTON HOLMES

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados (la parte IV en el capítulo 3 o la parte V en el capítulo 4).
Guía paso a paso: Winton Holmes ha acampado en las cumbres, justo al norte de Strawberry. Síguelo hasta el cubil del puma, pero asegúrate de estar bien preparado antes de entrar. Esta es probablemente la misión más difícil de esta serie. El depredador al que estás a punto de enfrentarte es ágil y peligroso en extremo, y la falta de luz en la cueva complica las cosas todavía más. Después de que os dividáis en la intersección, oirás que están atacando a Winton. Cuando encuentres su cuerpo, quédate ahí, ya que su farol ilumina la zona. Equípate con un arma potente y que dispare rápido y busca un punto rojo en el radar. En cuanto aparezca, encárate hacia la dirección correspondiente y activa de inmediato Dead Eye para acabar con el puma. Una vez muerto, despelléjalo y vende la piel al carnicero de Strawberry.

ALGIE DAVISON

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados – Parte V (capítulo 4).
Guía paso a paso: Algie Davison está bebiendo junto a la orilla del río, justo al sur de la mansión Braithwaite y te pedirá que lo sigas hasta su casa. Cuando te entregue una caja o su hijo te sirva una bebida, cógela para activar un combate. Noquéalo y luego registra la casa para cobrar su deuda. Hay una escopeta de dos cañones en el salón y varios objetos por ahí, pero el premio gordo se encuentra escondido en un cofre del dormitorio del hijo.

J. JOHN WEATHERS

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados – Partes VI y VII (capítulo 6).
Guía paso a paso: este sujeto se encuentra cerca del estanque Moonstone. Cuando te enfrentes a Weathers, un grupo de soldados que lo anda buscando lanzará un ataque por sorpresa. Elimina a los intrusos y luego elige entre perdonarle la deuda o cobrarla.

ARTHUR LONDONDERRY

Disponibilidad: Prestar dinero y otros pecados – Partes VI y VII (capítulo 6).
Guía paso a paso: para dar con Arthur Londonderry, dirígete a la entrada de la mina de Annesburg. Tras interrogar al guardia, entra en la cantera y habla con el capataz. Tu siguiente destino es la viuda del deudor, que está en el exterior de una pequeña cabaña, en Butcher Creek, a poca distancia de tu posición actual. Tras conversar con ella, Arthur decide perdonarle la deuda, pero también puedes optar por darle dinero (y ganar honor por ello). Regresa al campamento con Strauss para completar este hilo de misiones.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

CAZA DE TESOROS

Estas misiones son actividades muy lucrativas que están disponibles desde el principio del capítulo 2 y que puedes completar cada vez que encuentres un mapa del tesoro. Abre el zurrón para ver el documento, que contará con dibujos y pistas. El objetivo es sacar algo en claro de esos datos para identificar la zona en cuestión. Dirígete a ese lugar y encontrarás otro mapa, con más pistas que deberás descifrar. Después de resolver los rompecabezas de los tres primeros mapas, conseguirás el cuarto y último, que lleva al tesoro de verdad.

Es mejor afrontar estos desafíos sin ningún tipo de ayuda, aunque resolverlos puede ser bastante difícil hasta que no hayas visto mucho mundo. Si te quedas atascado por completo, los mapas y explicaciones siguientes detallan el emplazamiento de todos los escondites.

★ BANDA DE JACK HALL ★

MAPA DE LA BANDA DE JACK HALL 1

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Guía paso a paso: para empezar esta misión, debes hablar con Máximo, una persona desconocida que está mirando por unos prismáticos y que se encuentra a poca distancia hacia el oeste de la estación Flatneck. Se ofrecerá a venderte un mapa del tesoro por 10 $. Si lo rechazas, bajará el precio a 5 $. Siempre puedes robárselo si quieres, aunque esto te costará un poco de honor. Si no consigues recuperar el mapa de Máximo (por ejemplo, si lo matas y no saqueas su cadáver), podrás comprarlo en los peristas.

MAPA DE LA BANDA DE JACK HALL 2

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: si abres el zurrón y consultas el mapa 1 de la banda de Jack Hall, tal vez reconozcas Asiento de Calibán, justo al norte del Mirador de la Herradura. Desde la cima del acantilado puedes recorrer unos salientes estrechos para llegar a una brecha en la pared, dentro de la cual te aguarda el segundo mapa.

MAPA DE LA BANDA DE JACK HALL 3

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: el segundo mapa de la banda de Jack Hall te llevará al manantial de la Cotorra, al oeste del puente de Baco. El mapa está escondido en uno de los apilamientos de rocas que hay cerca de los géiseres.

TESORO DE LA BANDA DE JACK HALL

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: el tercer mapa muestra un lugar llamado O'Creagh's Run, a gran distancia al norte de la estación Emerald, al este de Grizzlies. Nada hasta el islote que hay en medio del lago y examina los arbustos. Encontrarás el tesoro de la banda de Jack Hall bajo una roca y conseguirás dos lingotes de oro de paso.

★ TESORO DE ALTO RIESGO ★

MAPA DE ALTO RIESGO 1

Disponibilidad: completa "El nuevo sur" (capítulo 3).
Guía paso a paso: para conseguir el primer mapa, tendrás que completar el encuentro fortuito de Cazatesoros, que te puede aparecer de manera aleatoria en diversos sitios (consulta el mapa anterior). Cuando te topes con un hombre que está mirando por unos prismáticos, esprinta hacia él y derríbalo de inmediato o átalo para quitarle el mapa. Si tardas demasiado, se escapará a caballo y te verás obligado a perseguirlo. Si no logras recuperar el mapa en tres intentos, podrás comprarlo en los peristas.

MAPA DE ALTO RIESGO 2

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: el primer mapa te lleva a las cataratas de Cumberland, a poca distancia al este de la estación Wallace. Camina por detrás de la cascada y trepa hasta el saliente que hay arriba para encontrar una pequeña oquedad. El segundo mapa se encuentra escondido tras una roca.

MAPA DE ALTO RIESGO 3

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: el objetivo siguiente requiere que asciendas las montañas nevadas para llegar a la laguna Barrow, un lago helado que se encuentra en el corazón del oeste de Grizzlies, al noroeste de Valentine. Sube hasta el tronco que hace de puente entre tierra firme y el islote del centro. El mapa se encuentra en un pequeño agujero del puente.

TESORO DE ALTO RIESGO

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: el lugar al que apunta el tercer mapa es un sendero sinuoso y traicionero que recorre el borde de un risco que se encuentra al suroeste de la estación de Baco. Desciende por los salientes con cuidado hasta llegar a una pequeña cornisa en la roca que requiere que te agaches para entrar. Mira en el lado alejado de la cornisa y encontrarás tres lingotes de oro escondidos en una pequeña grieta en la cara del acantilado.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

★ LE TRÉSOR DES MORTS ★

MAPA DE LE TRÉSOR DES MORTS 1

Disponibilidad: esta es una misión extra, exclusiva para los jugadores que reservaron la versión digital o los que poseen la Special Edition o la Ultimate Edition de *Red Dead Redemption 2*.
Guía paso a paso: visita el asentamiento quemado que hay justo al suroeste del Mirador de la Herradura. El único edificio que sigue en pie es una cárcel de piedra. Entra en ella y coge el mapa que hay junto a uno de los dos muertos del interior.

MAPA DE LE TRÉSOR DES MORTS 2

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: el mapa siguiente se encuentra en los muelles de Saint Denis. Está escondido en un pasadizo subterráneo que comunica el patio de maniobras de la estación de mercancías de Cornwall y el puerto. Obtendrás el documento si examinas la pared que al lado de la única caja de madera que hay en el pasadizo.

TESORO DE LE TRÉSOR DES MORTS

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: descifrar el segundo mapa te llevará al cementerio de Saint Denis, en concreto, al mausoleo que tiene una vidriera, al oeste de la cúpula central, justo al norte del pasillo principal. Examina la pared de la izquierda para descubrir un agujero y conseguir cinco lingotes de oro.

OBJETOS ESPECIALES

El mundo de *Red Dead Redemption 2* está lleno de objetos únicos que puedes coleccionar para completar misiones opcionales... y ganar algunas recompensas sustanciosas por las molestias.

ESTAMPAS DE CIGARRILLOS

En el mundo hay 144 estampas de cigarrillos, repartidas en 12 colecciones de 12 estampas cada una. Cada estampa se encuentra en un lugar en concreto. No obstante, ten en cuenta que una estampa de cada colección no aparecerá hasta que actives la misión "Fumar y otras aficiones".

Este encargo estará disponible después de que completes "El que esté libre de pecado...", una de las primeras misiones del Modo Historia del capítulo 2. Para iniciarla, habla con la persona desconocida que está sentada en un banco en el exterior de la estación Flatneck. Te pedirá que le envíes por correo cada colección de 12 estampas que completes y te ofrecerá un pago a cambio. Esta es una tarea a largo plazo, en la que irás acumulando estampas durante tus viajes, aunque algunas de ellas serán mucho más difíciles de encontrar.

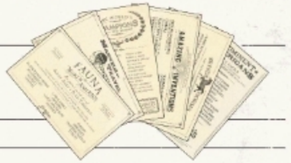
Las estampas se pueden conseguir de dos maneras:

- Recogiéndolas por el mundo, ya que cada estampa se encuentra en un lugar concreto. Te mostramos esos 144 lugares en el mapa de la página 204.
- Comprando, recogiendo o saqueando paquetes de cigarrillos de primera, ya que cada uno contiene una estampa al azar al abrirlo. Las estampas que se consiguen de esta manera pueden ser de cualquier tipo, literalmente. Hasta pueden ser estampas repetidas respecto a las que ya tienes, aunque las repetidas se las puedes vender a los peristas.

RECOMPENSAS POR LAS COLECCIONES DE ESTAMPAS DE CIGARRILLOS

COLECCIÓN	RECOMPENSA
Primera colección (cualquiera)	Esposas antiguas de la Guerra de Secesión
Pistoleros famosos	Aceite especial de serpiente, 50 $
Artistas, escritores y poetas	Elixir de ginseng, 100 $
Vistas de Norteamérica	Pepita de oro, 100 $
Flores más bellas	Cadena de platino, 100 $
Flora de Norteamérica	Tónico milagroso especial, 50 $
Estrellas del escenario	Bolsa de joyas pequeña, 50 $
Fauna de Norteamérica	Piel de conejo en perfecto estado, 50 $
Maravillas del transporte	Ron añejo de pirata, 50 $
Campeones del mundo	Raíz de valeriana, 50 $
Inventos increíbles	Dinamita inestable, 100 $
Caballos	Medicina especial para caballo, 50 $
Americanos famosos	3 plumas de águila, 50 $
Todas las colecciones	200 $

LISTA DE ESTAMPAS DE CIGARRILLOS



PISTOLEROS FAMOSOS

001 Frank Heck
En una lápida

002 Hombres de Otis Miller
En la parte trasera del carro azul

003 Banda de Jack Hall
Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza

004 Hermanos Butcher
En un barril, en el porche de la choza

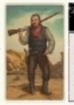
005 Flaco Hernández
En el borde del tejado del banco (escalera en la parte trasera)

006 Slim Grant
En un barril, junto a la entrada de la choza abandonada

007 Landon Ricketts
En un barril, detrás de la casa que da al sepulturero

008 Black Belle
En un barril, al final del muelle | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

009 Billy Midnight
En la plataforma de la torre del molino



010 Emmet Granger
En una mesa bajo un refugio, frente a dos tiendas blancas en Fort Wallace (solo disponible durante el capítulo 6, desde "El hijo del rey" hasta que empiezas con "Nuestra mejor versión"), también se encuentra en un barril, en el porche de una pequeña granja al sur de Valentine

011 Jim "Boy" Calloway
Dentro del mausoleo que tiene una vidriera, al oeste de la cúpula central

012 Bart Love
Junto al sofá, dentro de la casa

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ARTISTAS, ESCRITORES Y POETAS

013 Edith Corinne

Debajo de la mesa, junto al tendedero

014 Elsie Rose

Encima de la mesa en lo alto de la escalera del hotel | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

015 W. G. Hoyt

Encima de una mesa, dentro de la cabaña abandonada

016 Aldous Bramley

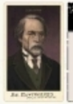
Encima de una mesa en el porche, entre dos sillones

017 Preston T. Stephenson

Encima de un escritorio, en la oficina

018 Evelyn Miller

Encima de una mesa, junto al tendedero



019 Slick Hutton

En una caja, en el lado noreste del balcón

020 Laurence Carson

En un callejón, encima de una mesa detrás de un muro de madera

021 Srta. Maud Delancey

Encima de una mesa, en la casa flotante

022 Charles Châtenay

Encima de una mesa, en el porche delantero

023 George Dixie

Sobre una cama, en la habitación del extremo este de la casa

024 Richard McCullough

Encima de la mesa, al sureste del cenador

VISTAS DE NORTEAMÉRICA

025 Nueva York

Encima de una mesa, en el porche

026 Saint Denis

En la correa

027 Blackwater

En una chimenea, en el tejado del teatro (escalera en la parte trasera)

028 Armadillo

En un barril, dentro de una pocilga

029 Río Bravo

En la plataforma de la torre del molino

030 Grizzlies

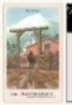
En la mesa, dentro de la choza | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

031 San Francisco

Sobre el alféizar de una ventana, en la torre sureste del fuerte abandonado

032 Tall Trees

En un barril, en el lado sur de la estación de tren



033 Valentine

En una mesa, dentro de la estación de tren

034 Chicago

En la plataforma de la torre del molino

035 Rhodes

En una lápida

036 Annesburg

En un barril, en las vías de la vagoneta

FLORES MÁS BELLAS

037 Leila Stetson

En el alféizar de la ventana que hay junto a la chimenea, en la planta de abajo

038 Isabelle Barlow

En una estantería, dentro del puesto comercial abandonado

039 Hattie Langtry

En la mesa rinconera, dentro de la cabaña

040 Isabelle Standish

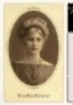
Dentro de la mina, encima de una mesa que hay en la cámara grande, a la izquierda de la entrada

041 Maud Engel

Encima de una mesa, en el lado norte de la choza

042 Sadie Russell

En un barril, dentro del gallinero



043 Geraldine Emerson

En una caja, en la parte de arriba del granero

044 Agnès Guyon

En una caja, dentro de la choza

045 Jennie Willetts

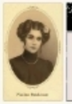
En un barril, en el patio que hay frente a la oficina de correos

046 Ilga Ulmer

En un viejo escritorio, en el callejón | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

047 Fay Delaro

A los pies de la ventana, en la parte de arriba del granero



048 Pauline Henderson

En una caja, en el extremo norte de la estación de tren

FLORA DE NORTEAMÉRICA

049 Grosellero dorado

En una estantería, dentro de la choza al noreste

050 Salvia de colibrí

Encima de una mesa pequeña, en el lado oeste de la choza

051 Salvia de adelfa

En una barandilla enrejada oculta por enredaderas

052 Milenrama

Dentro de la choza, en el alféizar de la ventana al sur

053 Tabaco indio

En una caja directamente al oeste de la cabaña

054 Mangle negro

En la estación de tren, debajo de un banco

055 Pino de hoja larga

En la choza del extremo suroeste de la mina, en una caja en lo alto de la primera escalera

056 Washingtonia de California

Encima de una mesa, en el porche delantero de la casa

057 Secuoya roja

Encima de una mesa, en el porche trasero de la casa del extremo sureste de Strawberry | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

058 Biznaga tonel mancacaballo

Sobre un banco de trabajo, detrás del cobertizo de la choza

059 Montzelia de Lindley

En la barandilla, justo enfrente de la puerta de la choza

060 Vara de Aarón

En el tejado de la oficina del sheriff, detrás del cartel

ESTRELLAS DEL ESCENARIO

061 Laurence Dunn

Dentro de la granja, sobre la repisa de la chimenea

062 Louis Durand

En una caja, en el porche este de la casa abandonada

063 Jesse Raymond

Dentro de la casa quemada, en el alféizar de la ventana junto a la repisa de la chimenea

064 Augusta Tremlow

En la plataforma de la torre del molino

065 Mabel Potter

En el pasillo oeste del teatro, en la mesa auxiliar junto a la chimenea

066 Robin Koninsky

En una mesa en el lateral del escenario del teatro; solo se puede acceder tras ver las cinco actuaciones representadas a lo largo de cinco noches en el Théâtre Rêve de Saint Denis: la última actuación solo se desbloquea tras "La paternidad y otros sueños". Robin Koninsky aparece en escena durante la primera actuación y en la quinta

067 Isadore Reid

En la parte trasera de uno de los dos carros juntos

068 Irone Grubb

En un banco del andén

069 Nettie Palmer

Dentro de la tienda del espectáculo, en una caja justo debajo de la plataforma del proyeccionista

070 Jim Cobb

En un banco del porche delantero de la casa abandonada

071 Mittie Comstock

En un barril, frente a la puerta de la casa

072 Robert Elliot Patchen

En un barril, frente a la puerta de la casa

FAUNA DE NORTEAMÉRICA

073 Viuda negra

Encima de un escritorio, dentro de la choza

074 Sabueso de San Huberto

En la chimenea de la casa en ruinas

075 Arrendajo azul

En la plataforma del árbol, accesible a través de una escalera

076 Bagre

En un barril, en el lado oeste del muelle

077 Serpiente de coral

Encima de una mesa estrecha, dentro de la casa más grande de Lakay

078 Mero

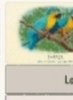
En un barril, en la parte trasera del barco de pesca de madera | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

079 Perca americana

Debajo del sotá, dentro de la cabaña de pesca

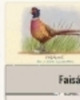
080 Pantera

En una caja, dentro de la choza del fuerte abandonado



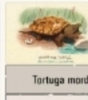
081 Loro

En una caja del muelle



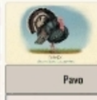
082 Faisán

En la plataforma del árbol, accesible a través de una escalera



083 Tortuga mordedora

Dentro de la casa, en una caja pequeña debajo de una cómoda



084 Pavo

Sobre la repisa de la chimenea, en la parte de arriba de la oficina del sheriff quemada

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

MARAVILLAS DEL TRANSPORTE

085 — **Paquebote**

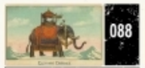
En una caja del muelle

086 — **Goleta**

Debajo de la hamaca, en lo alto del barco de pesca

087 — **Caravana de camellos**

Encima de la mesa, cerca del tendedero

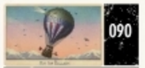


088 — **Howdah**

En lo alto de los escalones que llevan a la puerta trasera del Traders Hotel

089 — **Carro de cabra**

En un banco de trabajo en el extremo oeste de los establos



090 — **Globo aerostático**

En una estantería, en la parte trasera de la taberna

091 — **Fragata de EE. UU.**

En un banco de trabajo, dentro del cobertizo

092 — **Teatro flotante**

Encima de una mesa, en el lado este del muelle | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

093 — **Velero ballenero**

Sobre el alféizar de la ventana de la caseta azul, al final del muelle

094 — **Diligencia**

En un banco del andén

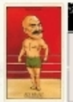
095 — **Locomotora a vapor**

En el muro sur de las ruinas

096 — **Velocípedo**

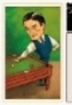
Encima de una mesa, en el porche oeste de la casa

CAMPEONES DEL MUNDO



097 — **Percy Wood – Luchador grecorromano**

En el pozo, en el exterior de la choza



098 — **Edwin A. Rowe – Jugador de billar**

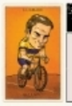
Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza

099 — **Theobaud Getzin – Púgil**

En una estantería del porche

100 — **H. T. Slocum – Remero**

En una caja, debajo de la choza



101 — **R. S. Harradon – Ciclista**

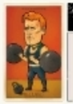
Encima de una mesa, justo a la izquierda del porche de la choza

102 — **E. D. Eving – Funambulista**

En una estantería del sótano, al que se accede por una trampilla en mitad de la cabaña abandonada

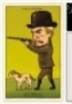
103 — **Patsey Hill – Jugador de tenis sobre hierba**

En una barandilla, en el porche trasero de la choza



104 — **William Sleicher – Levantador de peso**

Encima de una mesa, en el lado norte de la choza



105 — **Edwin Singerly – Tirador de tiro al pichón**

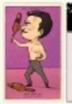
En el suelo, en lo alto de la torre de la mina de carbón

106 — **Felix Hawley – Patinador**

Encima de una mesa, dentro de la cabaña

107 — **Capitán Jack Page – Lanzador de martillo**

Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza



108 — **Axel McCormack – Malabarista**

En el patio trasero de la taberna Bastille, en una caja a los pies de la valla de hierro forjado | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

INVENTOS INCREÍBLES

109 — **Locomotora de vapor – 1814 – George Stephenson**

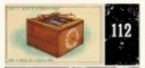
En el nido de un pájaro, en el descansillo superior de la iglesia abandonada; esprinta y salta a la pequeña plataforma

110 — **Cámara – 1814 – Joseph Nicéphore Niépce**

Encima de una mesa, en el balcón del edificio que hay justo al sur del estudio fotográfico

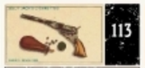
111 — **Aparato de ejecución eléctrica – 1888 – H. P. Brown, A. Kennelly**

Dentro de la casa, debajo de una litera en la parte de arriba



112 — **Máquina de escribir – 1829 – W. A. Burt**

En un barril, justo al lado de la puerta del almacén



113 — **Revólver – 1836 – Daniel Buck**

Encima de una mesa, en el patio trasero de la armería | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

114 — **Telégrafo – 1837 – Samuel Morse**

En un banco del andén abandonado

115 — **Planeador pilotado – 1893 – Charles Kinnear**

En un banco de trabajo en mitad del granero

116 — **Dinamita – 1866 – Alfred Nobel**

En el porche trasero de Shady Belle

117 — **Fonógrafo de cilindros – 1877 – Thomas Edison**

Dentro de la taberna, sobre el alféizar de una ventana que mira a la calle

118 — **Pianola – 1829 – Edward Leveaux**

En el piano

119 — **Bombilla eléctrica – 1878 – Thomas Edison**

En las cajas, justo al lado de la puerta trasera del edificio

120 — **Pluma estilográfica – 1884 – Lewis Waterman**

Encima de un escritorio, dentro de la escuela abandonada

CABALLOS

121 — **Paint horse americano**

En una caja, debajo de la máquina de hilar algodón | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

122 — **Appaloosa**

En un barril, en el extremo sur del muelle

123 — **Andaluz**

En una estantería, dentro del establo

124 — **Trotón americano**

Encima de una mesa, en el dormitorio del chico

125 — **Nokota**

En un banco de trabajo, dentro del establo

126 — **Ardenner**

En la estantería central del andén

127 — **Sangre caliente holandés**

Rancho Downes, sobre la repisa de la chimenea, dentro de la choza

128 — **Turcomano**

En una caja, en la boca de la torre noreste de Fort Wallace (solo disponible durante el capítulo 6, desde "El hijo del rey" hasta que empieces con "Nuestra mejor versión"); también se encuentra en el banco de trabajo de la parte trasera de la cabaña del veterano, cerca de O'Creagh's Run

129 — **Mestizo húngaro**

En el suelo, a través de un agujero en la puerta principal de la herrería

130 — **Mustango**

En un fardo de heno, en la parte de arriba del granero

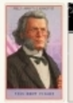
131 — **Purasangre**

En la parte trasera del carro, al lado de las balas de algodón

132 — **Fox trotter de Missouri**

Encima de una mesa, en el dormitorio del chico

AMERICANOS FAMOSOS



133 — **Presidente Fisher**

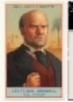
En un barril, en lo alto de la rampa de carga del edificio de Jansen Mills

134 — **Presidente Hardin**

En la barandilla de la esquina noreste del embarcadero de la choza, frente a dos ruedas de carro rotas

135 — **Lillian Powell**

En una caja tras los arbustos, en el lado noreste de la choza

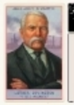


136 — **Leviticus Cornwall**

Sobre un alféizar, en lo alto de la torre suroeste de Fort Wallace (solo disponible durante el capítulo 6, desde "El hijo del rey" hasta que empieces con "Nuestra mejor versión"); también se encuentra sobre una mesa, dentro de la mansión Canebreak, en el pantano de Bluewater

137 — **J. D. McKnight**

Encima de la mesa del cenador



138 — **Luther Covington**

En una caja del muelle

139 — **Harvey Griggs**

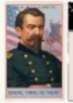
En un banco de trabajo, dentro de la sala de carga | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

140 — **Henrietta Beatrice Woods**

Encima de una mesa, en el porche de la casa

141 — **General Quincy Harris**

A los pies de la torre del pozo petrolífero

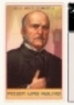


142 — **General Cornelius Palmer**

Encima de la mesa del cobertizo

143 — **Senador Thaddeus Waxman**

Dentro de la cabaña, sobre la repisa de la chimenea del dormitorio



144 — **Presidente Alfred MacAlister**

Dentro de la cabaña del pescador, sobre el alféizar de una ventana que mira al sureste

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

UBICACIÓN DE LAS ESTAMPAS DE CIGARRILLOS*

* La leyenda del mapa se encuentra en las páginas anteriores.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

OBJETOS EXÓTICOS

Los objetos exóticos son artículos raros que pueden coleccionarse como parte de la misión secundaria "Duquesas y otros animales". Dicha misión se activa hablando con una persona desconocida pintoresca llamada Algernon Wasp. Se encuentra en el exterior de un invernadero de hierro forjado, en el patio de una gran casa azul que hay justo al norte de Saint Denis, después de completar "Jaula de oro", una misión del Modo Historia, durante el capítulo 4.

Después de la secuencia en la que Algernon se presenta (y que se considera la fase I de esta misión), hay cinco fases más (II, III, IV, V, y VI), disponibles de manera sucesiva. En cada una de ellas, Algernon te dará una lista de objetos exóticos que le gustaría que le consiguieras. Cuando los tengas todos, llévaselos al coleccionista, que te recompensará generosamente, tal y como se indica en la tabla "Objetos solicitados".

- Las **plumas** proceden de los diversos tipos de aves que puedes cazar en los pantanos del bayou, especialmente en las islas de Lagras y alrededores.
- Los nidos de **huevos de caimán** se encuentran en la misma zona, en las islas de Lagras y alrededores, y los suelen proteger sus progenitores.
- Las **orquídeas** raras se pueden recoger una sola vez por fase en cada punto de aparición. Ten en cuenta que hay más especímenes de ambientación en el mundo, aparte de los que pide Algernon; las orquídeas adicionales que encuentres se las puedes enviar por correo a un comprador misterioso que deja anuncios en las paredes de las oficinas de correos. Algunas de estas flores crecen en el suelo, pero muchas son epífitas y crecen en los troncos de los árboles. Esto se aplica a las siguientes especies de orquídea: cola de rata, Epidendrum acunae, Cyrtopodium punctatum, Prosthechea cochleata, fantasma, dama de noche, caladenia y Epidendrum nocturnum.

OBJETOS SOLICITADOS

FASE	OBJETOS	RECOMPENSAS
II	• 5 plumas de garceta pequeña • 5 plumas de garceta rojiza • 5 plumas de garceta blanca • 15 orquídeas dama de noche	• 110 $
III	• 20 plumas de garza • 7 orquídeas Cypripedioideae • 10 orquídeas sandalia de la Virgen	• 125 $
IV	• 25 huevos de caimán • 3 orquídeas Epidendrum acunae • 7 orquídeas Cyrtopodium punctatum • 5 orquídeas fantasma	• 150 $
V	• 30 plumas de espátula • 5 orquídeas Epidendrum nocturnum • 10 orquídeas cola de rata • 5 caladenias	• 175 $
VI	• 5 orquídeas Prosthechea cochleata • 5 orquídeas Arethusa bulbosa • 5 orquídeas Cattleya • 10 orquídeas Cypripedium passerinum	• 200 $ • Sombrero exótico • Revólver de Algernon

* Solo disponible a partir del epílogo 1.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

HUESOS DE DINOSAURIO

Los huesos de dinosaurio son los objetos coleccionables especiales que necesitas para completar una misión secundaria llamada "Prueba de fe". Esta se puede activar desde el principio del capítulo 2 hablando con una persona desconocida que excava fósiles justo al sureste del Mirador de la Herradura.

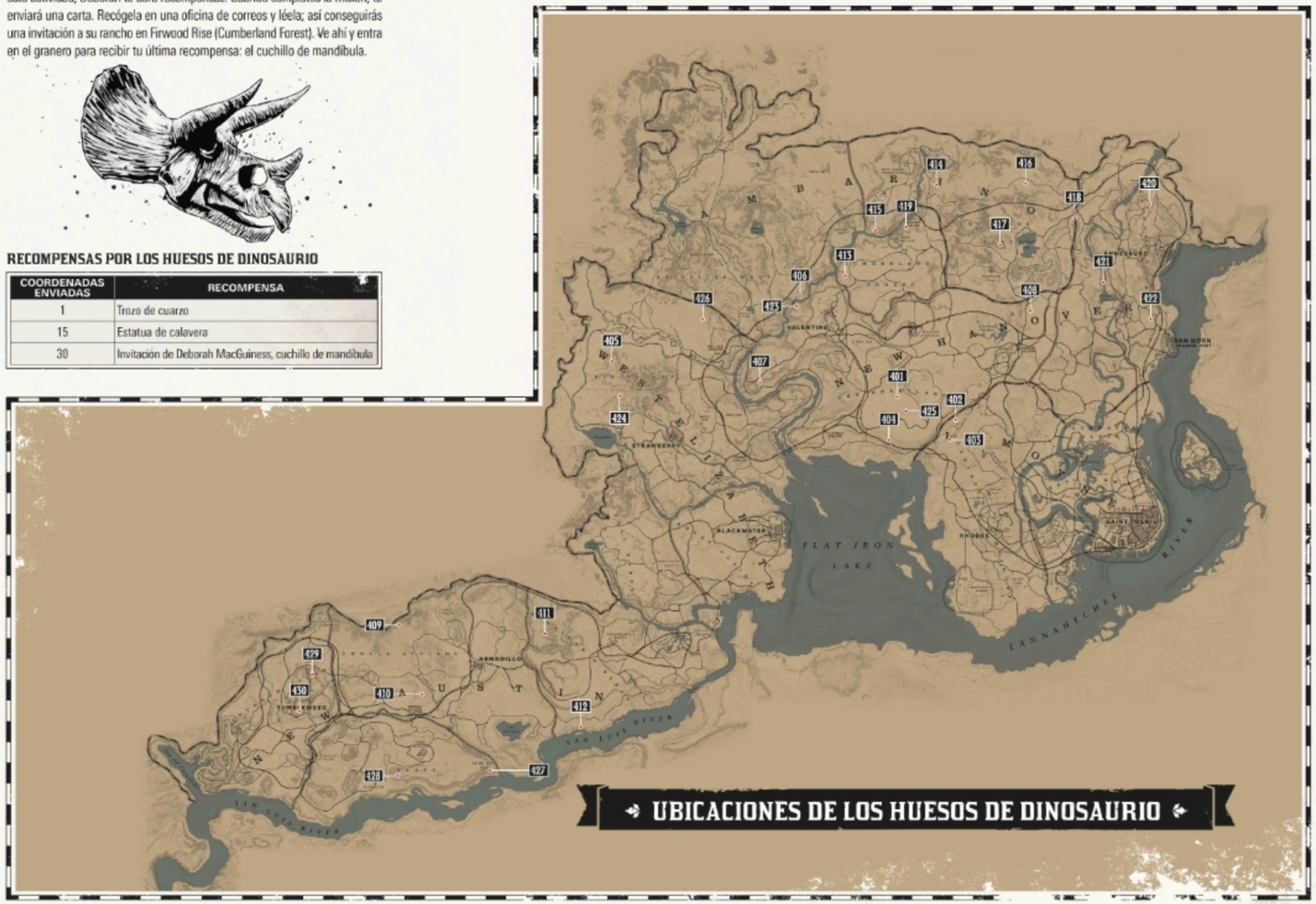
LISTA DE LOS HUESOS DE DINOSAURIO

ICONO	NOMBRE	NOTAS
401	Hueso: campos petrolíferos de Heartlands	En el fondo del pozo, bajo la torre petrolífera
402	Hueso: arroyo Dewberry en Heartlands	Justo al oeste del arroyo Dewberry, a plena vista
403	Hueso: arroyo Dewberry en Scarlett Meadows	Justo al sur del arroyo Dewberry, a plena vista
404	Hueso: colina verde en Heartlands	En una colina cubierta de hierba, a plena vista
405	Hueso: colina en Big Valley	En una colina rocosa, a plena vista
406	Hueso: pared rocosa en Grizzlies	A los pies del acantilado rocoso
407	Hueso: cara de una colina en Heartlands	A los pies del acantilado rocoso
408	Hueso: casucha abandonada en Heartlands	En el suelo, justo al sur de la cabaña
409	Hueso: desierto en Cholla Springs	Dentro de una pequeña pared rocosa a los pies de la colina
410	Hueso: desfiladero de Jorge en Cholla Springs	En una pequeña colina al suroeste del desfiladero de Jorge, oculto entre los arbustos
411	Hueso: Hennigan's Stead en Pike's Basin	En la planicie ligeramente elevada en el extremo oeste del cañón
412	Hueso: Hennigan's Stead en el río San Luis	Justo encima de la orilla del río, al norte del pequeño islote
413	Hueso: Cumberland Forest en Six Point Overlook	En lo alto del acantilado, justo en el borde
414	Hueso: garganta de Calumet en Grizzlies	En el afloramiento rocoso rojizo, casi en lo alto de la colina
415	Hueso: saliente sobre el río Dakota en Grizzlies	En un pequeño saliente, justo debajo de lo alto del acantilado
416	Hueso: Northern Boundary en Grizzlies	En una colina cubierta de hierba, a plena vista
417	Hueso: O'Creagh's Run en Grizzlies	En las colinas, directamente al oeste de O'Creagh's Run
418	Hueso: mirador de Roanoke Ridge	En una pequeña planicie rocosa, al sur del puente del ferrocarril
419	Hueso: estación de Baco en Cumberland Forest	Junto a un pico de piedra en lo alto del acantilado rocoso, al suroeste de la estación de Baco
420	Hueso: mirador del valle en Roanoke Ridge	En un acantilado desde el que se ve el camino que desciende a la cascada del salto de Brandywine
421	Hueso: río Kamassa en Roanoke Ridge	En el nivel intermedio de los acantilados, en el lado oeste del río Kamassa
422	Hueso: Van Horn en Roanoke Ridge	Un hueso grande en el suelo, en el extremo de un claro
423	Hueso: Northern Boundary en Heartlands	En lo alto del acantilado, cerca del borde
424	Hueso: mirador de Beryl's Dream en Big Valley	En terreno rocoso, hacia la mitad del ascenso al monte Shann, donde el camino hace una especie de "S"
425	Hueso: desfiladero al sur en Heartlands	Sigue el lecho del río seco que hay junto a la torre petrolífera; el hueso está cerca de lo alto de la colina
426	Hueso: cueva al norte en Big Valley	Dentro de una cueva, en la base del monte Hagen
427	Hueso: Del Lobo Rock en río Bravo	En la pequeña pendiente, cerca de la punta este de Del Lobo Rock en río Bravo
428	Hueso: río San Luis en Río Bravo	En la planicie de la gran roca desde la que se ve Fort Mercer
429	Hueso: North Tumbleweed en Gaptooth Ridge	En lo alto del acantilado desde el que se ve el cañón, en el lado este
430	Hueso: South Tumbleweed en Gaptooth Ridge	En el extremo sureste de la meseta desde la que se ve Tumbleweed

La paleontóloga Deborah MacGuiness te pide que encuentres 30 huesos de dinosaurio por todo el territorio y le envíes las coordenadas de los mismos a través de cualquier oficina de correos. A medida que alcances ciertos hitos en esta actividad, Deborah te dará recompensas. Cuando completes la misión, te enviará una carta. Recógela en una oficina de correos y léela; así conseguirás una invitación a su rancho en Firwood Rise (Cumberland Forest). Ve ahí y entra en el granero para recibir tu última recompensa: el cuchillo de mandíbula.

RECOMPENSAS POR LOS HUESOS DE DINOSAURIO

COORDENADAS ENVIADAS	RECOMPENSA
1	Trozo de cuarzo
15	Estatua de calavera
30	Invitación de Deborah MacGuiness, cuchillo de mandíbula



CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ROCAS TALLADAS

Las rocas talladas son enormes grabados en piedra repartidos por todo el mundo. Si encuentras todas, podrás completar "Geología para principiantes". Para iniciar esta misión, habla con Francis Sinclair, una persona desconocida que encontrarás sentada fuera de su cabaña, al noroeste de Strawberry.

Te pedirá que localices diez rocas talladas y que le envíes las coordenadas por correo. Tras mandarle la ubicación de todas las rocas, podrás completar la misión. Lee su invitación y vuelve a su cabaña, donde obtendrás la brújula vieja de latón, un ingrediente necesario para crear el talismán de garra de cuervo grande en un perista.

RECOMPENSAS POR ENCONTRAR ROCAS TALLADAS

ROCAS ENCONTRADAS	RECOMPENSA
1	Bourbon de Kentucky, 10 $
5	Estatua de piedra
10	Invitación de Francis Sinclair

501 En la cima del monte Hagen, al oeste de Grizzlies

502 En un saliente de roca, a unos pasos al norte de un puente de madera que cruza el estrecho Whinyard, justo al norte de Window Rock

503 En un saliente de roca, cerca de la cima del elevado acantilado sobre el Río Dakota

504 En un saliente, justo bajo el borde del acantilado, directamente encima del puente de cuerda sobre el Río Dakota

505 En la orilla suroeste del lago Owanjila

506 Cerca del pico del monte Shann

507 En un acantilado sobre el asentamiento quemado, justo al suroeste del Mirador de la Herradura

UBICACIONES DE LAS ROCAS TALLADAS

508 Al borde de la meseta sobre las balsas de Heartland (dirígete al sur desde el estanque Moonstone)

509 En un saliente de roca cercano a la cima de Roanoke Ridge, justo al este desde la Cabaña del Ciervo

510 Cerca de la orilla este del remanso Elysian

PETICIÓN DE CAZA

En tus viajes, verás peticiones de caza parecidas a los carteles de fugitivos en las oficinas de correos o estaciones de tren de estas seis ciudades:

- ★ Valentine
- ★ Rhodes
- ★ Strawberry
- ★ Saint Denis
- ★ Van Horn
- ★ Armadillo

En total hay cinco avisos en esta misión, pero solo puedes aceptarlos de uno en uno. El orden de los encargos será el mismo independientemente del lugar donde los encuentres. Cada uno incluye una lista de animales que la señora Hobbs quiere que caces. Si consigues sus cadáveres y se los envías por correo, recibirás una recompensa y desbloquearás el siguiente aviso.

Tras completar los cinco encargos, lo cual no se puede hacer hasta el epílogo 1, recibirás una invitación a la casa de campo de la señora Hobbs, que se encuentra justo al noreste de Strawberry. Cuando la visites, concluirá la misión "Un mundo mejor, un nuevo amigo" y recibirás una última recompensa: una ardilla disecada que puedes exponer en Beecher's Hope.

No olvides que tienes que asegurarte de que los cadáveres de animales están en perfecto estado. Es decir, debes buscar animales de calidad impoluta y eliminarlos con una muerte perfecta. Encontrarás más consejos sobre cómo cazar en la página 146.

PETICIONES DE CAZA

PETICIÓN	OBJETOS NECESARIOS	RECOMPENSA
1	• 1 cadáver de conejo en perfecto estado • 1 cadáver de ardilla en perfecto estado	50 $
2	• 1 cadáver de cardenal en perfecto estado • 1 cadáver de rata en perfecto estado • 1 cadáver de pájaro carpintero en perfecto estado	70 $
3	• 1 cadáver de ardilla listada en perfecto estado • 1 cadáver de zarigüeya en perfecto estado • 1 cadáver de oropéndola en perfecto estado • 1 cadáver de petirrojo en perfecto estado	100 $
4	• 1 cadáver de ave cantora en perfecto estado • 1 cadáver de gorrión en perfecto estado • 1 cadáver de sapo en perfecto estado • 1 cadáver de mofeta en perfecto estado • 1 cadáver de rana toro en perfecto estado	120 $
5 (disponible a partir del epílogo 1)	• 1 cadáver de ampelis americano en perfecto estado • 1 cadáver de murciélago en perfecto estado • 1 cadáver de arrendajo azul en perfecto estado • 1 cadáver de cuervo en perfecto estado • 1 cadáver de castor en perfecto estado	150 $, carta de la señora Hobbs

ATRAPASUEÑOS

Hay un total de 20 atrapasueños repartidos por todo el mundo. Siempre los encontrarás colgando de algún árbol. Para interactuar con ellos, sitúate debajo y examínalos con △/Y cuando se te indique en pantalla.

RECOMPENSA

Una vez que hayas encontrado los 20 atrapasueños, podrás obtener una recompensa en la cueva oculta que hay detrás de la cascada del remanso Elysian, en Roanoke Ridge. Ve a la cámara principal y sube por la pendiente empinada hasta llegar a un rincón con pinturas rupestres a tu derecha. Examina la pintura del búfalo grande con un agujero en el ojo para obtener una punta de flecha antigua, un objeto especial que hace que la resistencia dure el doble cuando estés tensando el arco.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

LEYENDA

ICONO	NOTAS
701	A los pies del árbol muerto en el que hay un barco destrozado
702	En un cofre, sobre un saliente rocoso elevado que hay detrás de la cascada del salto de Brandywine
703	Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza quemada en la estación Mercer
704	En una estantería del sótano de la cabaña, dentro de Fort Brennand
705	En los restos de la barca azul, en la orilla sur de Clemens Point
706	En una estantería, en el sótano de la cabaña en ruinas
707	Entre los arbustos del pequeño camino rocoso, a los pies del faro de Van Horn
708	A la derecha de la chimenea, en la cabaña de pesca de Gill Landing (solo disponible tras completar "Pescador de peces")
709	En lo alto de la torre del molino, al suroeste de Blackwater
710	En una pared del descansillo superior de la iglesia abandonada
711	En un barril, en el pequeño muelle que hay en la parte trasera de la cabaña de pesca
712	Junto a una piedra en las colinas, justo al noroeste de la cima del monte Shann
713	En un cofre que hay en el lado noroeste de la casa de Catfish Jacksons, en el entresuelo
714	En el piano de la sala en la que tiene lugar el robo a la armería de Saint Denis (consulta la página 181)
715	Dentro de la chimenea, en Hanï's Bethel
716	En una caja fuerte, entre los restos del barco de la isla más grande del lago Flat Iron
717	En la caja fuerte que hay en lo alto del acantilado norte del paso de Twin Stack
718	En la caja fuerte que hay a los pies de la pequeña choza, al sureste de la mansión de Shady Belle
719	Encima de una mesa, dentro de la pequeña cabaña de pesca
720	En un vagón accidentado al que cuesta llegar (mira la captura de pantalla de la página 214)
721	En un cofre debajo de la cama del taller del herrero, en el rancho MacFarlane
722	En unas balas de algodón, en el lado oeste de la cubierta superior del carguero María Isabella
723	En una caja del campamento abandonado, junto a la torre petrolífera
724	En lo alto de la torre de vigilancia
725	En una estantería, dentro de la choza
726	En un cofre debajo del carro abandonado, entre los dos cruces de tres caminos
727	Sobre la repisa de la chimenea de la escuela abandonada, al sur de Pleasance
728	En el carro blanco abandonado, uno de los cinco carros que forman un círculo al noroeste de la estación Mercer
729	Encima de una mesa que está junto a los animales colgados, en el puesto comercial de Manzanita
730	En el depósito de agua, entre dos pequeños puentes del ferrocarril
731	En un barril, en el lado este de la iglesia
732	A los pies de un árbol, cerca del borde del acantilado
733	En una caja que hay en lo alto de la torre de vigilancia de incendios
734	Sobre la repisa de la chimenea, en la cabaña de Watson
735	En la caja fuerte de una diligencia de correos, junto al camino
736	En un armario que hay en la parte de arriba de la casa de Carmody Dell
737	En una caja fuerte que hay en el fregadero de la cocina, en la cabaña de Six Point
738	Entre los arbustos, a los pies del árbol muerto, en el islote que hay en mitad del río Dakota
739	En una caja pequeña que hay en la choza del extremo este de Millesani Claim, junto a la entrada de la mina
740	Entre un tronco y una piedra, a pocos pasos al oeste de la presa de Owanjila
741	En el árbol aislado del que cuelgan muchas botellas
742	Junto a las vías del tren, en el extremo oeste del túnel del ferrocarril
743	En el suelo, entre unas piedras, al oeste de la señal del camino Strawberry/Pronghorn
744	Sobre la repisa de la chimenea, en la casa de Larned Sod
745	En un barril de la parte de arriba del granero
746	A los pies del altar donde se celebra el ritual pagano, a mitad de la colina
747	En una de las cajas, cerca del pequeño puente que lleva a la mansión de Shady Belle
748	Sobre la repisa de la chimenea, dentro de la cabaña
749	En una caja rota que hay dentro de la estructura de madera, cerca del puente del ferrocarril
750	Sobre el alféizar de una ventana, en la parte de arriba de la taberna quemada
751	En una caja que hay en el exterior de la choza en ruinas, al este del depósito de agua
752	Sobre el alféizar de una ventana pequeña a la que se accede desde el tejado del molino de Old Greenbank
753	En una caja que hay en el tejado del lado noroeste de Fort Mercer
754	Junto a una piedra grande, en el islote del río Dakota
755	A los pies de un árbol grande, en lo alto del pequeño acantilado desde el que se ve Beecher's Hope
756	En lo alto de la torre del molino del rancho Emerald

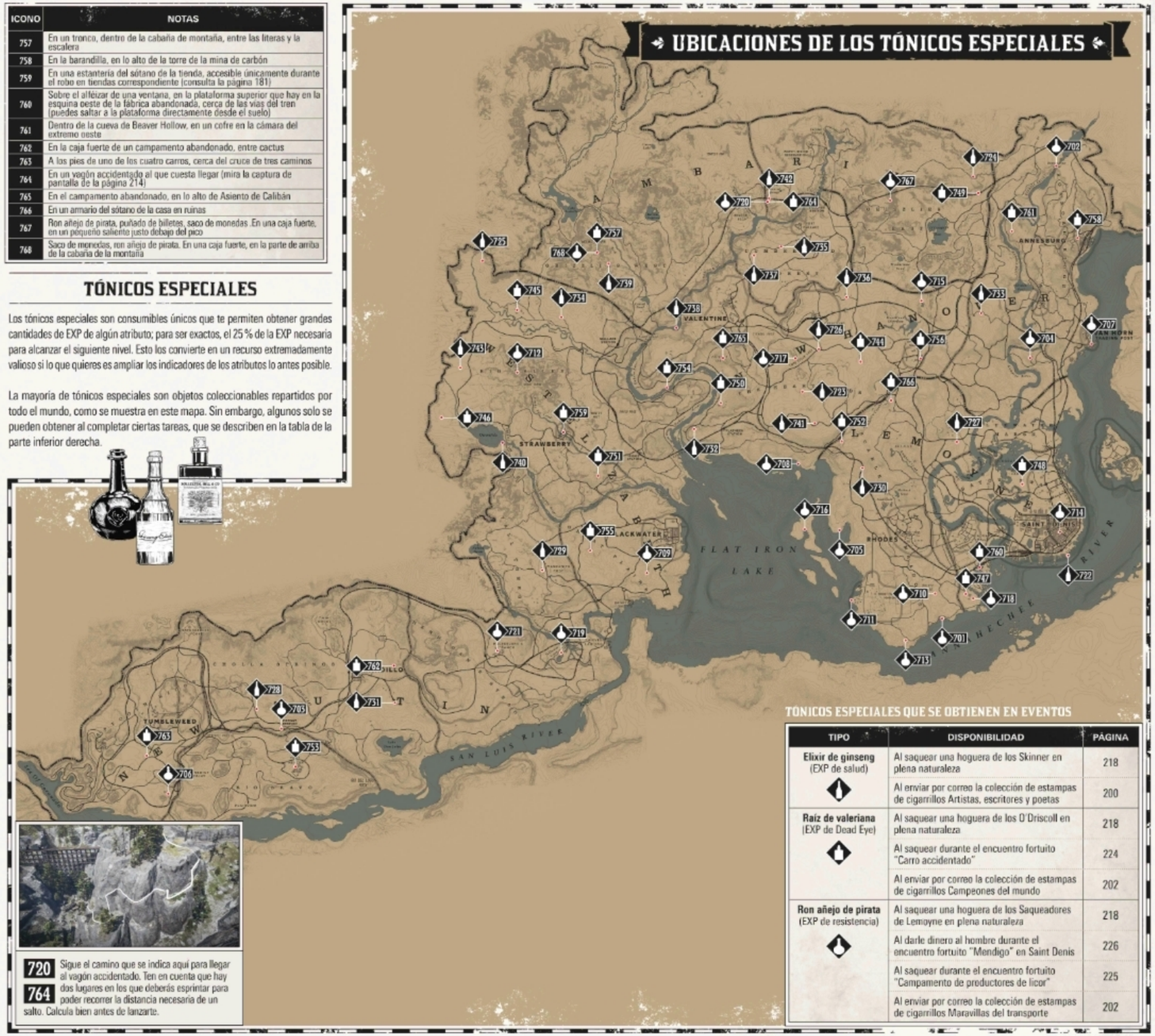
ICONO	NOTAS
757	En un tronco, dentro de la cabaña de montaña, entre las literas y la escalera
758	En la barandilla, en lo alto de la torre de la mina de carbón
759	En una estantería del sótano de la tienda, accesible únicamente durante el robo en tiendas correspondiente (consulta la página 181)
760	Sobre el alféizar de una ventana, en la plataforma superior que hay en la esquina oeste de la fábrica abandonada, cerca de las vías del tren (puedes saltar a la plataforma directamente desde el suelo)
761	Dentro de la cueva de Beaver Hollow, en un cofre en la cámara del extremo oeste
762	En la caja fuerte de un campamento abandonado, entre cactus
763	A los pies de uno de los cuatro carros, cerca del cruce de tres caminos
764	En un vagón accidentado al que cuesta llegar (mira la captura de pantalla de la página 214)
765	En el campamento abandonado, en lo alto de Asiento de Calibán
766	En un armario del sótano de la casa en ruinas
767	Ron añejo de pirata, puñado de billetes, saco de monedas .En una caja fuerte, en un pequeño saliente justo debajo del paco
768	Saco de monedas, ron añejo de pirata. En una caja fuerte, en la parte de arriba de la cabaña de la montaña

TÓNICOS ESPECIALES

Los tónicos especiales son consumibles únicos que te permiten obtener grandes cantidades de EXP de algún atributo; para ser exactos, el 25 % de la EXP necesaria para alcanzar el siguiente nivel. Esto los convierte en un recurso extremadamente valioso si lo que quieres es ampliar los indicadores de los atributos lo antes posible.

La mayoría de tónicos especiales son objetos coleccionables repartidos por todo el mundo, como se muestra en este mapa. Sin embargo, algunos solo se pueden obtener al completar ciertas tareas, que se describen en la tabla de la parte inferior derecha.

UBICACIONES DE LOS TÓNICOS ESPECIALES



720 Sigue el camino que se indica aquí para llegar al vagón accidentado. Ten en cuenta que hay dos lugares en los que deberás esprintar para poder recorrer la distancia necesaria de un salto. Calcula bien antes de lanzarte.
764

TÓNICOS ESPECIALES QUE SE OBTIENEN EN EVENTOS

TIPO	DISPONIBILIDAD	PÁGINA
Elixir de ginseng (EXP de salud)	Al saquear una hoguera de los Skinner en plena naturaleza	218
	Al enviar por correo la colección de estampas de cigarrillos Artistas, escritores y poetas	200
Raíz de valeriana (EXP de Dead Eye)	Al saquear una hoguera de los O'Driscoll en plena naturaleza	218
	Al saquear durante el encuentro fortuito "Carro accidentado"	224
	Al enviar por correo la colección de estampas de cigarrillos Campeones del mundo	202
Ron añejo de pirata (EXP de resistencia)	Al saquear una hoguera de los Saqueadores de Lemoyne en plena naturaleza	218
	Al darle dinero al hombre durante el encuentro fortuito "Mendigo" en Saint Denis	226
	Al saquear durante el encuentro fortuito "Campamento de productores de licor"	225
	Al enviar por correo la colección de estampas de cigarrillos Maravillas del transporte	202

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

NOTAS Y CONTENIDO DE LOS COFRES

ICONO	CONTENIDO	NOTAS
301	Dinero	Debajo del extremo sur del puente de troncos, en la orilla oriental del remanso Elysian
302	Tabaco de mascar	Debajo de un carro abandonado al suroeste de Butcher Creek
303	Bolsa de joyas grande, dinero	Debajo de un tronco, al oeste del carro abandonado
304	Medicina, dinero, cartuchos normales para arma de repetición, guía: medicina especial para caballo	En la esquina sureste del fuerte abandonado
305	Biter, bolsa de joyas grande, reloj de bolsillo de plata	Junto al tronco grande, cerca de la orilla del río
306	Buen brandi, dinero	En el suelo, justo al oeste de las vías del tren
307	Manzana, tónico milagroso, aceite de serpiente	Junto a las cajas, en el lado noreste de los establos
308	Biter, dinero	Debajo del puente grande, en la orilla occidental del río Kamassa
309	Dinero	En una sala a la cual se accede desde el lado sur de la granja de cerdos Aberdeen; cuando estés en el porche delantero, tienes que interactuar con los habitantes para que se abra la puerta
310	Tónico milagroso, dinero	En el tronco de un árbol hueco, en la orilla sur de la laguna Barrow
311	Bolsa de joyas grande, dinero	En el pequeño mausoleo, al este de Shady Belle
312	Madera petrificada en cobalto, dinero	En el carromato que hay bajo un saliente rocoso al noroeste del lago Isabella
313	Ron de Guarma	Debajo un pequeño refugio hecho con ramas, al suroeste del remanso Elysian
314	Bolsa de joyas grande, dinero	En el vagón amarillo que ha descarrilado y se ha caído del puente
315	Bolsa de joyas grande, tónico milagroso, dinero, cigarrillos de primera	Busca unos muebles abandonados: el cofre está debajo de la mesa
316	Bolsa de joyas grande	Debajo de la pared derrumbada, dentro de la iglesia abandonada
317	Tónico para el pelo, bourbon de Kentucky	Dentro del Caldero de las brujas, una choza oculta entre los árboles
318	3 pepitas de oro	Junto al carro destruido en la orilla del río
319	Dinero, bolsa de joyas pequeña	Dentro de la granja en ruinas, debajo de una mesa rota
320	Verdura en lata, ron de Guarma	En el carro abandonado, a plena vista
321	Guía: cuchillo arrojadizo envenenado	Baja un tablón en la choza alargada
322	Ron añejo de pirata	En los restos del barco de la isla más grande del lago Flat Iron
323	Tabaco de mascar, dinero, guía: biter especial	Entre las cajas tiradas por el suelo, justo al sur de la presa de Divanjila
324	Dinero	En el fondo del viejo pozo, en el exterior de la cabaña en ruinas del bosque, en el extremo norte
325	Bolsa de joyas grande, tónico milagroso potente, cartuchos normales para revólver	A los pies de un árbol muerto con peces colgados, en la isleta del extremo sur
326	Bolsa de joyas grande, cartuchos rápidos para fusil	En el cobertizo de Lone Mule Stead, al suroeste del cruce del Bardo
327	Bolsa de joyas grande, dinero, 2 bolsas de joyas pequeñas	A los pies de un pequeño árbol muerto, en lo alto de un acantilado rocoso
328	Ron de Guarma, cartuchos rápidos para fusil	Entre dos ruedas de carro, justo al este del claro de Bolger
329	Joyas	Entre las ruinas quemadas del rancho Adler
330	Lingote de oro, guía: estimulante especial para caballo	Debajo del escritorio, en el edificio del extremo sur del asentamiento quemado
331	Ron añejo de pirata, dinero	En lo alto del acantilado norte del paso de Twin Stack
332	Verdura en lata, buen brandi, biter potente, tónico milagroso potente	A los pies de la torre de vigilancia de incendios
333	Lingote de oro	A unos pasos al este del cuerpo de Catherine Braithwaite (a partir del capítulo 4)
334	Figurilla de la fertilidad femenina	Debajo de la silla, en el porche del burdel junto al camino
335	Ron añejo de pirata, tabaco de mascar, dinero	En el lado noroeste de Catfish Jacksons, en el entresuelo de la casa
336	Joyas, dinero, raíz de valeriana	Dentro de la cueva de Beaver Hollow, en la cámara del extremo oeste
337	Dinero	En la parte de arriba de la casa del rancho Hanging Dog, cerca de las dos literas
338	Ron añejo de pirata, dinero	A los pies de la pequeña choza, al sureste de la mansión de Shady Belle
339	Elixir de ginseng, carta para Henrietta Douglas, carta para el juez Finley, carta para Miriam Wegner, carta para el Saint Denis Times Tribune, carta para William Errington	En una diligencia de correos, junto al camino
340	Bourbon de Kentucky, dinero, cartuchos de revólver (abierta)	Junto al carro accidentado debajo del puente
341	Tónico para el pelo	En el tronco de un árbol que hay en la parte trasera de la casa del norte en Butcher Creek
342	Dinero	A los pies de un pequeño muro de piedra, a poca distancia hacia el norte del cementerio del arroyo de Ringneck

ICONO	CONTENIDO	NOTAS
343	Tabaco de mascar, 2 puros, dinero	A los pies de la escalera, en el molino de agua abandonado
344	Manzana, tabaco de mascar, dinero	Debajo del suelo de madera, en la choza del extremo este de Macomb's End
345	Manzana, ron de Guarma, joyas, guía: medicina especial	En los andamios de la cara en el acantilado, al norte del estanque Moonstone
346	Ron de Guarma, dinero, guía: dinamita inestable	En Hani's Bethel, debajo de un carro roto justo al norte del pequeño estanque
347	Verdura en lata, dinero, guía: reanimador especial para caballo	En el tronco de un árbol al este del lago de Mattock, a mitad de camino del rancho Hill Haven
348	Pepita de oro, bolsa de joyas pequeña	Dentro de la chimenea aislada al sur del remanso Elysian
349	Cebo para depredadores, cartuchos de alta velocidad para fusil, guía: tónico especial	Junto a una tienda con manchas de sangre en la meseta rocosa, cerca de las colinas
350	Guía: flecha explosiva, ron de Guarma, bolsa de joyas grande	A los pies de un pequeño puente de madera, en el extremo sur de la reserva india de Wapití
351	Tabaco de mascar, guía: flecha envenenada	En el exterior de la casa misteriosa en la colina, al noreste de la estación de Baco
352	Pepita de oro, café molido, tónico milagroso, guía: botella incendiaria inestable	En un campamento abandonado del bosque quemado, al noroeste del Mirador de la Herradura
353	Ron de Guarma, tónico milagroso, cartuchos normales para revólver	Debajo de las estanterías del jardín, en el lado oeste de la casa de Painted Sky
354	Bourbon de Kentucky, dinero, cartuchos normales para arma de repetición	Debajo de la cama que hay en una pequeña choza al este de las vías del tren
355	Tabaco de mascar, elixir de ginseng, joyas, Bourbon de Kentucky	Debajo del carro abandonado, entre los dos cruces de tres caminos
356	Guía: tomahawk dirigido	Dentro de la cabaña destruida, al sur del estanque Moonstone
357	Guía: perdigones incendiarios	Bajo un tablón, en la cabaña en ruinas de Copperhead Landing
358	Fruta en lata, verdura en lata	Debajo de un carro abandonado al sureste del desfiladero de Jorge
359	Cebo para herbívoros, raíz de valeriana	En un campamento abandonado y rodeado de cactus
360	Cartuchos de alta velocidad para pistola, cartuchos de alta velocidad para arma de repetición, cartuchos de alta velocidad para fusil	A los pies del carro abandonado al norte del lago Don Julio
361	Elixir de ginseng, cartuchos de alta velocidad para pistola, cartuchos de alta velocidad para arma de repetición	En el carro blanco abandonado, uno de los cinco carros que forman un círculo al noroeste de la estación Mercer
362	Cartuchos de alta velocidad para arma de repetición, cartuchos de alta velocidad para fusil, guía: postas explosivas	En el exterior de la casa quemada del alquimista, no muy lejos de las vías del tren
363	Pepita de oro, raíz de valeriana	A los pies de uno de los cuatro carros, cerca del cruce de tres caminos
364	Cartuchos rápidos para pistola, cartuchos de alta velocidad para arma de repetición	Dentro de la misión abandonada al norte de Tumbleweed
365	Ron añejo de pirata, pepita de oro, tónico milagroso potente	Debajo de la cama del taller del herrero, en el rancho MacFarlane
366	Dinero, tónico milagroso (abierto), alianza	Debajo de la cama que hay en la casa de Río Del Lobo, al noreste de Del Lobo Rock en Río Bravo
367	Galletas saladas	Debajo de la litera, en la cabaña al sureste de Benedict Point

COFRES Y CAJAS FUERTES

Hay muchos cofres y cajas fuertes repartidos por el mundo, y algunos están escondidos en rincones de lo más inesperados. Suelen contener objetos de valor como joyas, guías, dinero y consumibles que otorgan EXP de algún atributo.

UBICACIONES DE LOS COFRES Y LAS CAJAS FUERTES

NOTAS Y CONTENIDO DE LOS COFRES (CONTINUACIÓN)

ICONO	CONTENIDO	NOTAS
368	Tónico milagroso potente, cartuchos de alta velocidad para fusil	Debajo de la cama, en la choza de Silent Stead, no muy lejos de las vías del tren
369	Bolsa de joyas grande	En la cueva oculta tras la cascada del remanso Elysian; usa tu lámpara y baja por el camino de la derecha en la primera cámara; agáchate y recorre el pequeño túnel al fondo de la grieta; luego, gira dos veces a la derecha hasta llegar a un pequeño campamento abandonado
370	Guía: aceite especial de serpiente	Debajo de un tablón, en la pequeña choza junto a las vías del tren
371	Ron añejo de pirata	Sobre un saliente rocoso elevado que hay detrás de la cascada del salto de Brandywine
372	Pepita de oro, reloj de bolsillo de platino, joyas	En las cajas dentro de Fairvale Shanty
373	Saco de monedas, ron añejo de pirata	En la parte de arriba de la cabaña de la montaña
374	Ron añejo de pirata, puñado de billetes, saco de monedas	En un pequeño saliente justo debajo del pico

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

BANDAS

A medida que explores el mundo y avances en la trama principal, te toparás con bandas enemigas cada vez más a menudo. A continuación te mostramos los tipos de encuentros más destacables.

★ **Emboscadas:** las emboscadas son eventos aleatorios que se pueden producir en ciertas ubicaciones predeterminadas mientras viajas. En ellas, una banda enemiga bloquea el paso o te ataca por sorpresa para forzar un enfrentamiento. Por supuesto, puedes huir, aunque esto no suele ser muy práctico si te diriges a algún lugar en concreto. En general, luchar a caballo es una mala idea, ya que no puedes cubrirte. Además, las balas perdidas pueden herir o matar a tu montura. Tu mejor opción es desmontar y esprintar hacia la cobertura más cercana antes de enfrentarte al enemigo. No dudes en saquear a tus víctimas después del tiroteo, aunque solo sea para recuperar munición, pero no tardes en marcharte para evitar que te vean testigos o agentes de la ley.

★ **Encuentros fortuitos:** también hay muchos encuentros fortuitos con bandas rivales. Se producen de forma aleatoria mientras viajas, igual que las emboscadas, pero con una gran diferencia: en este caso, tú no eres el objetivo de los enemigos. Por ejemplo, los verás asaltando diligencias o atracando a algún ciudadano inocente, y deberás decidir si intervienes. En este mismo capítulo hay una sección en la que explicamos todos los tipos de encuentros fortuitos (consulta la página 223).

★ **Guaridas:** las guaridas son fortalezas ocupadas por bandas enemigas. Elimina a todos los enemigos de la zona indicada para capturarlas y obtener objetos de valor.

- Durante las misiones del Modo Historia deberás capturar cuatro guaridas: la **cabaña de Six Point** (capítulo 2, "Una visita de compromiso"), **Shady Belle** (capítulo 3, "La batalla de Shady Belle", **Beaver Hollow** (capítulo 5, "Territorio Murfree") y el **rancho Hanging Dog** (capítulo 6, "Sadie Adler, viuda"). Puedes eliminar a todos los enemigos de estas guaridas para capturarlas incluso antes de que aparezcan en la trama. Ten en cuenta, sin embargo, que los Murfree vuelven a capturar **Beaver Hollow** durante el epílogo.

- Hay otras dos guaridas que podrás capturar tras completar el capítulo 6: **Thieves Landing** y **Fort Mercer**, ambas en el estado de New Austin. También existe la guarida de **Twin Rocks**, que solo está disponible para los jugadores que tengan la Special Edition o la Ultimate Edition.

Por lo general, capturar una guarida no es moco de pavo. Estas fortalezas están repletas de enemigos que cuentan con todo tipo de coberturas y que pueden flanquearte si te precipitas. También es posible que dispongan de armas muy potentes. Por eso, te conviene prepararte a fondo antes de lanzarte al ataque. Es muy recomendable que lleves tus mejores armas, grandes cantidades de munición, tónicos en abundancia y el indicador de Dead Eye al máximo. Lucha siempre desde una buena cobertura y elimina a los enemigos con tiros rápidos a la cabeza. Para ello, mueve rápidamente (R) cada vez que centres la vista en el objetivo. Tras despejar una zona, avanza hasta la siguiente cobertura y repite el proceso. Recuerda que deberás capturar las seis guaridas si aspiras a completar totalmente el juego.

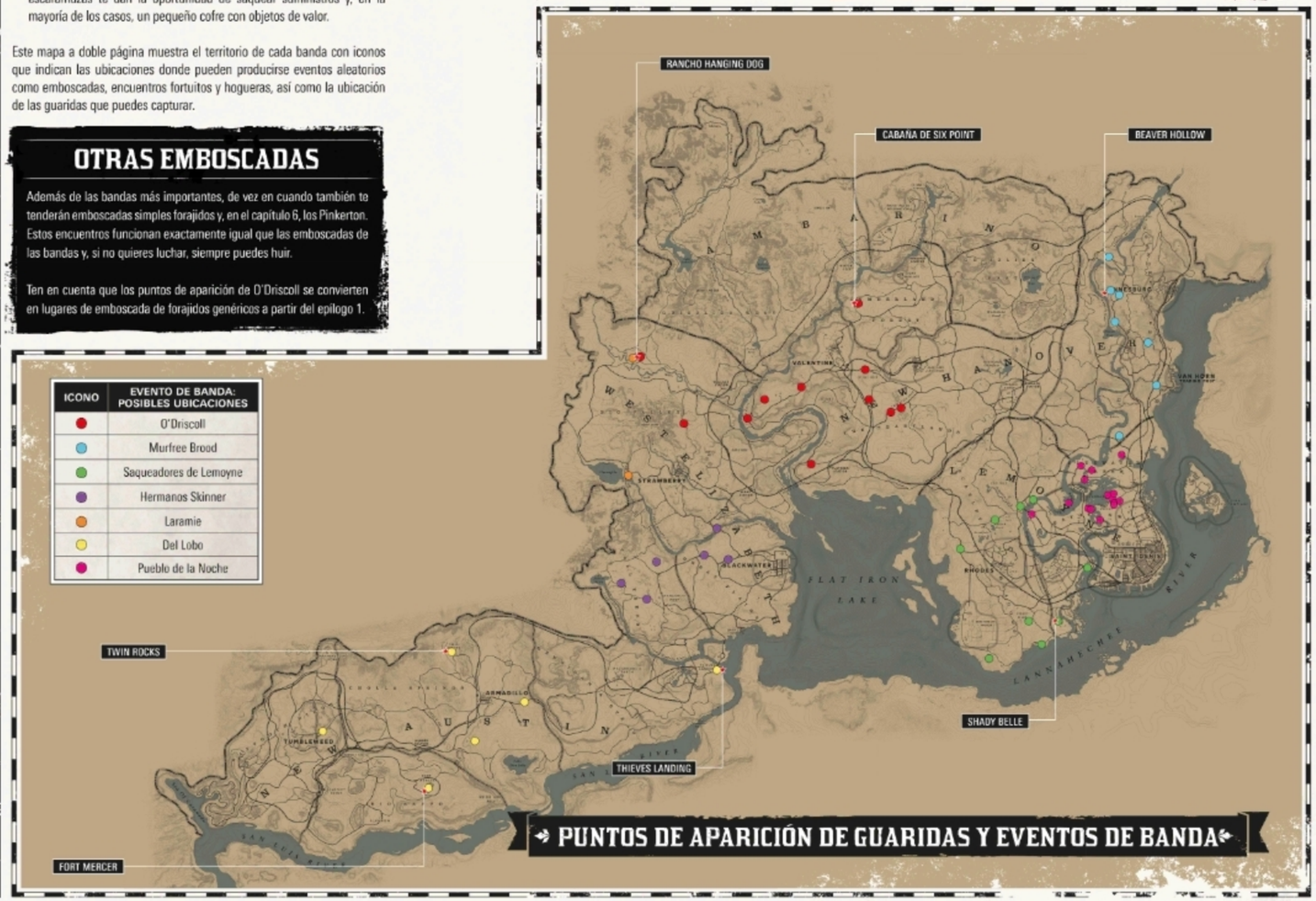
★ **Hogueras:** a menudo verás pequeños campamentos de bandas enemigas en plena naturaleza. Básicamente, son versiones simplificadas de las guaridas. En general, resulta conveniente acercarse en silencio, esconderse tras una buena cobertura e iniciar el conflicto con un tiro inesperado a la cabeza. El riesgo suele merecer la pena, ya que estas escaramuzas te dan la oportunidad de saquear suministros y, en la mayoría de los casos, un pequeño cofre con objetos de valor.

Este mapa a doble página muestra el territorio de cada banda con iconos que indican las ubicaciones donde pueden producirse eventos aleatorios como emboscadas, encuentros fortuitos y hogueras, así como la ubicación de las guaridas que puedes capturar.

OTRAS EMBOSCADAS

Además de las bandas más importantes, de vez en cuando también te tenderán emboscadas simples forajidos y, en el capítulo 6, los Pinkerton. Estos encuentros funcionan exactamente igual que las emboscadas de las bandas y, si no quieres luchar, siempre puedes huir.

Ten en cuenta que los puntos de aparición de O'Driscoll se convierten en lugares de emboscada de forajidos genéricos a partir del epílogo 1.



CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

JUEGOS DE MESA

Puedes jugar a distintos juegos de mesa en ciudades y asentamientos. En el mapa de la derecha encontrarás un resumen de todas las ubicaciones.

PÓQUER

El objetivo del póquer es ganar el bote. Para ello, puedes jugar la mejor combinación de cartas o engañar a los rivales apostando con astucia.

Al principio de la partida, cada jugador recibe dos cartas que se conocen como cartas de inicio y no se muestran al resto de jugadores.

Durante varias rondas, las cartas compartidas se reparten en el centro de la mesa. Todo el mundo puede ver estas cartas, que reciben el nombre de **cartas comunitarias**.

La jugada la determina la mejor combinación de cinco cartas que puede hacer un jugador con las cartas de inicio y las cartas comunitarias.

En primer lugar, los dos jugadores situados a la izquierda del crupier deben hacer una apuesta obligatoria. Estas dos apuestas reciben el nombre de **ciega pequeña** y **ciega grande**. A continuación, el crupier reparte dos cartas a cada jugador y empieza la primera ronda de apuestas.

Durante una ronda de apuestas, los jugadores juegan por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Éstas son las acciones que se pueden realizar:

- **Pasar:** la acción de pasar equivale a apostar cero y solo es posible hacerlo cuando nadie ha apostado o subido la apuesta en la ronda de apuestas actual. El jugador que pasa permanece en el juego y se reserva el derecho de ver o subir la apuesta más tarde. Si todos los jugadores pasan durante una ronda de apuestas, la ronda se considerará completa.
- **Apostar:** si un jugador apuesta, los siguientes deberán al menos igualar esa cantidad para seguir jugando.
- **Igualar apuesta:** si un jugador ve la apuesta, hará la misma apuesta que su oponente.
- **Subir apuesta:** al subir la apuesta, el jugador aumenta la cantidad de la apuesta que haya en ese momento. Para subir la apuesta deberá, como mínimo, duplicar el valor de cualquier subida previa (o de la ciega grande si nadie ha realizado una apuesta en la ronda). Los siguientes jugadores deberán al menos igualar esa cantidad para seguir jugando.
- **Retirarse:** cuando un jugador se retira, abandona todo su interés por el bote y ya no puede jugar la ronda.
- **Apostar todo:** el jugador pone *todas* sus fichas en el bote y no puede realizar más acciones hasta que termine la mano. Si el jugador no tiene suficientes fichas para ver la apuesta, solo puede optar a parte del bote.
- **Apuesta automática:** mientras esperas tu turno, mantén pulsado ◇ para establecer la acción que vas a realizar. Puedes cancelarla pulsando de nuevo el mismo botón.

Así es como se desarrolla la partida:

- **Preflop:** tras realizar las apuestas ciegas y repartir las cartas de la mano, empezará la primera ronda de apuestas.
- **Flop:** se reparten tres cartas comunitarias y se juega otra ronda de apuestas.
- **Turn:** se reparte una cuarta carta comunitaria y se realiza otra ronda de apuestas.
- **River:** se reparte una quinta carta comunitaria y se realiza otra ronda de apuestas.
- **Showdown:** una vez completada la ronda de apuestas final, los jugadores muestran sus cartas. El jugador que tenga la mejor jugada ganará el bote. Si varios jugadores tienen la misma jugada, se tendrán en cuenta las cartas de desempate o "kickers". Si aun así varios jugadores siguen teniendo la mejor jugada, se repartirán el bote.

JUGADAS (DE MEJOR A PEOR)

ESCALERA REAL

Un as, un rey, una reina, una jota y un 10, del mismo palo.

ESCALERA DE COLOR

Cinco cartas consecutivas del mismo palo.

PÓQUER

Cuatro cartas del mismo valor y una carta de desempate o "kicker".

FULL

Un trío y una pareja (tres cartas del mismo valor más dos cartas del mismo valor).

COLOR

Cinco cartas del mismo palo.

ESCALERA

Cinco cartas consecutivas de diferente palo.

TRÍO

Tres cartas del mismo valor y dos cartas de desempate distintas entre sí.

DOBLE PAREJA

Dos parejas de cartas de diferente valor y una carta de desempate.

PAREJA

Dos cartas del mismo valor y tres cartas de desempate distintas entre sí.

CARTA MÁS ALTA

Cualquier mano que no entre dentro de ninguna de las categorías anteriores.

BLACKJACK

El objetivo del blackjack es que el valor total de tu mano de cartas alcance una puntuación lo más próxima a 21, pero sin pasarse.

Al inicio de cada ronda, cada jugador decide cuánto quiere apostar. Todos los jugadores y el crupier reciben dos cartas. Las cartas de los jugadores se reparten boca arriba, mientras que una de las cartas del crupier se reparte boca abajo.

Cada jugador dispone de un turno en el que puede elegir entre cuatro opciones:

- **Pedir:** el crupier añadirá otra carta a tu mano.
- **Plantarse:** terminará el turno sin coger otra carta.
- **Duplicar la apuesta:** solo podrás hacerlo si tienes dos cartas en la mano. Duplica el valor de tu apuesta y te concede una –y solo una– carta adicional.
- **Dividir:** solo podrás hacerlo si tus dos primeras cartas tienen el mismo valor. Tus cartas quedarán separadas en dos manos que se jugarán de forma independiente, cada una con un valor de apuesta idéntico a tu apuesta inicial.

Una vez que todos los jugadores hayan completado su turno, el crupier mostrará su carta oculta. Si su puntuación es inferior a 17, pedirá una carta; si es 17 o más, se plantará. Los jugadores ganarán si obtienen una puntuación más próxima a 21 que el crupier o si este se pasa. Si un jugador y el crupier tienen la misma puntuación, se considerará "empate" y el jugador recuperará sus fichas.

VALORES DE LAS CARTAS

CARTAS	VALOR
Cartas del 2 al 10	Valor nominal (de 2 a 10)
Rey, reina, jota	10
As	1 u 11 (el valor que se acerque más a 21 sin pasarse)

Si las dos primeras cartas de la mano de un jugador son un as y una carta con valor diez, el jugador tiene blackjack, es decir, una puntuación de 21. El blackjack supone una victoria inmediata, a no ser que el crupier también lo tenga, en cuyo caso se producirá un empate. Una victoria con blackjack otorgará un pago de 3:2 en vez del pago habitual de 1:1 por ganar una mano. Ten en cuenta que una mano dividida no se considerará blackjack aunque tenga un as y un diez.

Si el crupier tiene un as boca arriba, podrás comprar un seguro para hasta la mitad de tu apuesta en ese momento. Si el crupier tiene blackjack, ganarás 2:1 en tu apuesta segura, pero perderás la apuesta inicial y la ronda terminará. Si el crupier no tiene blackjack, todas las apuestas seguras se perderán y la ronda continuará del modo habitual.

Si tienes blackjack cuando empiece la apuesta segura, tendrás la opción de aceptar dinero seguro. De este modo recibirás al instante 1:1 de la apuesta inicial. De lo contrario, se aplicarán las reglas habituales.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

DOMINÓ

Una partida estándar de dominó se llama Dominó robando, y el objetivo es ser el primer jugador en quedarse sin fichas. Un juego de dominó se compone de 28 fichas únicas. Cada jugador empieza con siete fichas elegidas al azar y el resto se deja en una **pila**.

Las fichas se colocan boca abajo o en fila, de cara al jugador, para que todos puedan ver cuántas le quedan, pero solo él pueda ver **cuáles** son.

El jugador que haya sacado la ficha doble de mayor puntuación será el primero en jugar y deberá colocarla boca arriba en el centro de la mesa. Si ningún jugador tiene una ficha doble, empezará a jugar aquel que tenga la ficha más alta. Esto crea la **línea de juego**. Los demás jugadores, por turnos, irán seleccionando fichas que tengan el mismo valor en uno de los lados y las colocarán en uno de los extremos.

Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno, deberá coger una de la pila, hasta que consiga una que pueda colocar. Si no quedan fichas en la pila, tendrá que pasar. La partida proseguirá hasta que un jugador coloque su última ficha y gane la ronda.

Si ningún jugador puede colocar una ficha, se producirá un cierre y ganará aquel cuyas fichas restantes sumen menos puntos.

Un jugador astuto podrá adivinar las fichas de sus oponentes prestando atención a las que ya hayan colocado y fijándose en cuándo roban o pasan. Esto le permitirá realizar movimientos estratégicos para bloquear a otros jugadores o guardarse las fichas más valiosas para más tarde.

La puntuación del ganador será el número total de puntos de todas las fichas que tengan el resto de jugadores en sus manos. La partida continuará con nuevas rondas hasta que un jugador consiga la puntuación requerida de 60.

Algunas versiones del juego siguen las mismas reglas básicas, pero con pequeñas variaciones que se explican a continuación:

- **Sin robar:** no hay pila, de modo que los jugadores no pueden coger fichas.
- **A treses:** al final de cada turno se suman los puntos de cada extremo abierto de la línea de juego. Si el valor total de los extremos es múltiplo de tres, el jugador se anotará esa cantidad de puntos. El ganador de una ronda recibirá el total de puntos de sus oponentes, redondeados hacia arriba o hacia abajo hasta el tres más próximo. La partida continuará hasta que un jugador alcance la puntuación requerida de 90.
- **A cincos:** sigue las mismas reglas que el Dominó a treses, pero los jugadores conseguirán puntos cuando la puntuación de los extremos sea un múltiplo de cinco. El ganador de una ronda recibirá el total de puntos de sus oponentes, redondeados hacia arriba o hacia abajo hasta el cinco más próximo. La partida continuará hasta que un jugador alcance la puntuación requerida de 100.
- **Cruzado:** las fichas dobles se colocan en ángulo recto con respecto a otras fichas, de forma que los jugadores pueden colocar fichas en cualquiera de los cuatro lados para que la línea de juego se bifurque.

JUEGO DEL CUCHILLO

El juego del cuchillo pone a prueba el valor y la coordinación. Los jugadores deben poner la mano sobre la mesa, con la palma abierta y hacia abajo, e ir clavando un cuchillo entre los dedos, moviéndolo deprisa y evitando herirse.

Se te mostrará una secuencia de botones (una "vuelta") que deberás pulsar lo más deprisa posible. Si pulsas el botón incorrecto o vacilas demasiado, te clavarás el cuchillo en la mano. Cada vez que completes una vuelta, podrás pulsar L1 / LB para hacer una floritura.

Al inicio de cada partida deberás apostar. Si ganas, te llevarás el bote. Los nuevos oponentes subirán la apuesta y la dificultad.

Existen tres variaciones del juego: Clásico, Agallas y Extremo. Termina primero en dos rondas para ganar la partida.

- **Clásico:** completa un número concreto de vueltas más deprisa que tu oponente. Tienes cinco intentos. Si fallas uno, el reloj se pondrá a cero y volverás a empezar desde el principio.
- **Agallas:** completa el mayor número de vueltas posible en un tiempo límite de 20 segundos.
- **Extremo:** completa el mayor número de vueltas posible en 30 segundos, sin cometer errores y en un solo intento.

Puedes aprender la secuencia de botones observando cómo juega tu oponente. Mantén pulsado R2 / RT durante su turno.

ENCUENTROS FORTUITOS

Los encuentros fortuitos son breves escenas o secuencias que se producirán durante tus viajes, tanto en plena naturaleza como en las ciudades. Muchos encuentros se pueden completar de varias maneras distintas, cada una con un desenlace diferente que afectará principalmente a tu honor.

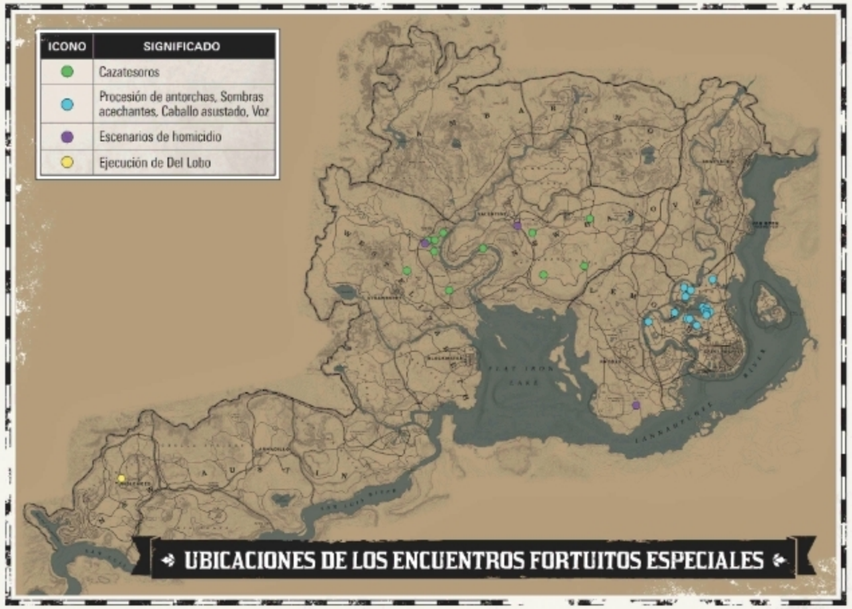
Los encuentros fortuitos se muestran en el radar como iconos temporales de color gris. Cuando veas uno, acércate para intervenir o presenciar la escena, o bien aléjate para evitar el encuentro.

ENCUENTROS FORTUITOS ESPECIALES

Algunos eventos fortuitos únicos te permitirán desbloquear misiones adicionales al completarlos. El mapa de esta página muestra las ubicaciones donde estos pueden producirse.

ENCUENTROS FORTUITOS ESPECIALES

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	MISIÓN DESBLOQUEADA
Cazatesoros	Un hombre está mirando un mapa y usando prismáticos. Tienes que hacerte con su mapa.	"Tesoro de alto riesgo" (caza del tesoro); consulta la página 197.
Cualquiera de estos encuentros: **Procesión de antorchas, Sombras acechantes, Caballo asustado, Voz**	Todos estos encuentros fortuitos son pequeños enfrentamientos con el Pueblo de la Noche en la región del bayou.	"Una agradable noche para beber" (misión de Forastero); consulta la página 191.
Escenarios de homicidio	Deberás encontrar tres escenarios de homicidio. En cada uno de ellos, se puede obtener un mapa de la cabeza de la víctima.	"Sueños americanos" (misión de Forastero); consulta la página 191.
Ejecución de Del Lobo	En Tumbleweed, un ayudante entrega a un miembro de los Del Lobo y el sheriff ejecuta al forajido. Disponible a partir del epílogo 1.	"Joaquín Arroyo" y "Esteban Cortez" (dos misiones de cazarrecompensas); consulta la página 185.



CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ENCUENTROS FORTUITOS EN PLENA NATURALEZA

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	NOTAS
Acercamiento	Un hombre solitario te pide ayuda, pero luego intenta robarte el caballo o atracarte.	• +2 de honor si le ofreces ayuda.
Acto de encapuchados	Unos encapuchados tienen dificultades para plantar una cruz.	• +2 de honor por interrumpir el acto.
Amenazas en el carro*	Los Laramie han asaltado un carro y están amenazando a sus propietarios.	• +10 de honor por salvar a las víctimas. -10 de honor por quedarte mirando mientras matan a las víctimas. • -5 de honor por marcharte. • -20 de honor por salvarlos y luego matarlos.
Amigo perdido	Un hombre anda buscando a su amigo perdido.	• Usa el Eagle Eye para encontrar a su amigo, congelado, en la zona señalada. • +5 de honor por informar al hombre de que su amigo ha muerto. • -2 de honor por negarte a ayudar.
Arrastrado por la corriente	Encuentras un pequeño barco destrozado.	• Alrededor del barco hay varios objetos de valor que puedes recoger, así como una carta a Bonnie McFarlane.
Asalto a diligencia	Una banda está asaltando una diligencia.	• +10 de honor si intervienes y salvas a las víctimas. • +2 de honor si intervienes pero los ocupantes mueren. • -10 de honor si permites que maten a los pasajeros. • -5 de honor si te marchas. • Puedes encontrar algunos objetos coleccionables aleatorios en la caja fuerte que hay en la parte trasera de la diligencia.
Asalto al barco	Los Murfree se disponen a arrojar un cadáver a un lago.	• No obtienes ninguna recompensa por atacarlos, aparte de lo que puedas saquear tras matarlos.
Asalto al campamento	Los Murfree o los Skinner te cogen por sorpresa mientras acampas en su territorio.	• Existen dos posibilidades: unas veces se limitarán a avisarte, mientras que otras te atacarán.
Asalto al tren	Los miembros de una banda enemiga están asaltando un tren y van a matar a los pasajeros.	• +2 de honor por intervenir. • -5 de honor por quedarte mirando cómo matan a las víctimas.
Ataque de animales	Unos depredadores han acorralado a alguien.	• +10 de honor si salvas a la víctima. • -10 de honor si te quedas mirando cómo la matan. • -5 de honor si te marchas. • -20 de honor si la salvas y luego la matas.
Buscador de oro	Un hombre solitario busca oro cerca de un río.	• Si esperas lo suficiente, puede que el hombre encuentre una pepita de oro. • -2 de honor si robas la pepita de oro.
Caballo asustado	Tu caballo se asusta al ver el cadáver de otro caballo que el Pueblo de la Noche ha matado.	• Este es uno de los encuentros fortuitos necesarios para activar la misión de Forastero "Una agradable noche para beber" [ve a la página 191].
Cadáveres incinerados*	Un hombre de Cout's Chapel tiene demasiados cadáveres que enterrar, así que ha decidido incinerarlos.	• -15 de honor si matas al hombre.
Caja fuerte cerrada	Dos forajidos intentan abrir una caja fuerte.	• Para hacerte con el contenido de la caja fuerte, espera a que los forajidos la abran o hazla estallar tú mismo con dinamita.
Campamento arrasado*	Los horripilantes restos de un campamento arrasado por los Skinner.	• Existen dos versiones de este evento. Si ves a un hombre desangrándose al que le han arrancado la cabellera, obtendrás 5 puntos de honor por librarlo de su sufrimiento. • Si el único superviviente es un perro que está llorando la muerte de su amo, perderás 5 puntos de honor por matarlo.
Campamento de productores de licor	Dos productores de licor te ofrecen un pago a cambio de recoger algunas plantas.	• Usa el Eagle Eye para encontrar las plantas. • +2 de honor por ayudarlos, así como un cofre de recompensa. La primera vez, contiene ron añejo de pirata.
Campamento del borracho	Un borracho te invita a sentarte en su campamento y te pide whisky.	• Si le das whisky, el hombre te hablará de Fort Riggs.
Carrera de caballos	Un jinete te reta a una carrera hasta el punto de referencia más cercano.	• -2 de honor por atacar al rival o asestarle una patada durante la carrera. • -10 de honor por matar al rival tras aceptar el reto.
Carro accidentado	Un borracho ha estrellado su carro y te pide que vigiles sus cosas mientras vuelve a pie a la ciudad.	• +2 de honor si accedes a vigilar el carro. • -2 de honor por robar objetos del carro si no aceptas ayudarlo. • -5 de honor por robar objetos del carro si aceptas ayudarlo. • Puedes robar una raíz de valeriana de la caja fuerte que hay cerca del carro (solo una vez). • Hay una variante de este evento en la que dos forajidos discuten sobre quién tiene la culpa del accidente.
Carro asaltado por salvajes*	Te topas con un carro cuyo conductor y pasajero han sido asesinados por los Skinner.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Carro de cadáveres	Los Murfree están transportando cadáveres, pero una de las víctimas sigue viva y está pidiendo ayuda.	• +10 de honor por salvar a la víctima. • -5 de honor por no salvar a la víctima.
Carro penitenciario	Uno o varios prisioneros piden ayuda desde un carro penitenciario.	• +10 de honor por liberar a los prisioneros. • -5 de honor cada vez que mates a un agente de la ley. • Si ayudas a los prisioneros, puede que te recompensen con información sobre algún robo cercano.
Cautivo torturado	Dos miembros de los Murfree están torturando a un inocente atado a un árbol.	• +2 de honor por intervenir. • +10 de honor por liberar al hombre. • -5 de honor por quedarte mirando cómo matan a la víctima. • -5 de honor por ignorar a la víctima.
Cazador	Un cazador está siguiendo a un animal.	• Solo en la versión del oso: +5 de honor por salvar la vida al hombre cuando el oso arremete contra él. • -20 de honor por matarlo después de ayudar; -1 de honor por saquearlo. • Puedes despellejar al oso después de matarlo.
Cazatesoros	Un hombre está mirando un mapa y usando unos prismáticos.	• Debes robarle el mapa para iniciar la caza del tesoro de alto riesgo. • -5 de honor por robarle el mapa.
Cepo para osos	Un hombre se ha quedado atrapado en un cepo para osos.	• +10 de honor si lo salvas, y +5 si le das whisky. • -20 de honor si te quedas mirando cómo se desangra. • -5 de honor si te marchas. • -2 de honor si le robas antes de ayudarlo. • -20 de honor si lo salvas y luego lo matas (-1 si robas el caballo).
Ceremonia de encapuchados	La orden está dando la bienvenida a un nuevo miembro.	• +2 de honor por interrumpir el acto.
Convictos	Unos prisioneros que estaban picando piedra huyen tras matar a los guardias que los vigilaban.	• -8 de honor por cada agente de la ley que mates.
Cuadrilla de los Del Lobo	Te topas con unos cuantos Del Lobo a caballo.	• Solo está disponible a partir del epílogo 1.
Devorado por un animal	Un depredador está devorando a un hombre.	• +2 de honor si ahuyentas al depredador. • +2 de honor si le das medicinas al hombre. • +2 de honor si le das whisky al hombre. • +2 de honor si te pide que lo libres de su sufrimiento y lo matas. • -5 de honor si te quedas mirando cómo el animal lo mata. • -5 de honor si te marchas.

* Solo está disponible a partir del epílogo 1

ENCUENTROS FORTUITOS EN PLENA NATURALEZA (CONTINUACIÓN)

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	NOTAS
Disputa de encapuchados	Un puñado de encapuchados discuten por un acto que les ha salido mal.	• +2 de honor por interrumpir el acto.
Ejecución al aire libre	Te topas con un hombre ahorcado.	• A veces no pasa nada. Otras veces, la banda de la zona te tiende una emboscada.
Ejecuciones	Los Saqueadores de Lemoyne se disponen a ejecutar a unos empleados federales.	• +10 de honor por salvar a los víctimas. • +2 de honor por intervenir. • -5 de honor por quedarte mirando cómo matan a las víctimas.
Emboscada en la carretera	Los miembros de una banda enemiga te tienden una emboscada nocturna en la carretera.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Emboscada en la hoguera	Los Murfree te tienden una emboscada mientras investigas una hoguera.	• El Dead Eye puede resultarte útil para eliminarlos cuando te asalten.
Envenenado	Un hombre vomita después de comerse algo venenoso y te pide que le des medicinas.	• +5 de honor por salvarlo. • -5 de honor por quedarte mirando cómo muere. • -5 de honor por ignorarlo. • -20 de honor por matarlo después de ayudar. • Cerca podrás encontrar la hierba que se ha comido.
Escenario de un homicidio	Descubres la escena de un asesinato.	• Deberás encontrar tres escenas del crimen. En cada una, hay un mapa escondido en la boca de la víctima. • Encuentra las tres pistas para desbloquear la misión de Forastero "Sueños americanos" (ve a la página 191).
Escolta	A una mujer se la ha muerto el caballo en mitad de la nada y te pide que la lleves a casa.	• +10 de honor por ayudarla. • -2 de honor si la ignoras o te niegas a ayudarla. • -20 de honor por matarla. • -5 de honor por asustarla.
Explorador amistoso	Un hombre está examinando una planta.	• Si te acercas, te explicará lo que sabe de la planta.
Forajido saqueador	Un hombre está saqueando un cadáver.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Forastera en la hoguera	Una desconocida se te acerca mientras acampas y te pide que la dejes sentarse junto a ti.	• +5 de honor por dejar que se siente junto a la hoguera. • -2 de honor por hacer que se marche. • -10 de honor por matarla. • -5 de honor por enfrentarte a ella tras invitarla a quedarse.
Fuga de la cuadrilla	Unos cazarrecompensas han capturado a Bill.	• +5 de honor por liberar a Bill. • -2 de honor si te niegas a ayudar a Bill. • En el campamento puedes saquear diversos objetos, algunos de valor.
Hombre perdido	Un hombre se ha perdido y te pide que lo lleves a la ciudad más cercana.	• Por el camino, te contará una historia. • +5 de honor por ayudarlo. • -2 de honor por negarte a ayudarlo a partir del capítulo 6.
Hombre salvaje	Te topas con un hombre desnudo y enloquecido que se crio entre lobos en plena naturaleza, en Roanoke Ridge.	• Tras dos encuentros, puedes seguirlo hasta su guarida, donde podrás recoger algunos objetos coleccionables de poco valor. • -2 de honor por matar al hombre. • -2 de honor por entrar en su guarida y matar a los lobos.
Intruso a la fuga	Los Gray o los Braithwaite persiguen a un intruso de la otra familia.	• Puedes ayudar a los perseguidores si detienes al intruso.
Jinete abandonado	Un hombre intenta sacar algo del casco de su caballo.	• Existen dos versiones de este evento. En una, el hombre muere cuando el caballo le propina una coz. En la otra, el caballo huye y puedes ayudar al hombre y devolvérselo. • +5 de honor por devolverle el caballo. • -2 de honor por negarte a ayudar. • -10 de honor por matarlo después de comprometerte a ayudarlo.
Jinete herido	Un hombre moribundo se cae de su caballo.	• +10 de honor por llevar al hombre al médico si sigue vivo. Más tarde, esto puede activar el encuentro fortuito "Ejecución pública". • -5 de honor por matar al hombre.
Lucha con salvajes*	Los Skinner están atacando un campamento.	• +2 de honor por intervenir. • +5 de honor por salvar a las víctimas. • -5 de honor por quedarte mirando cómo matan a las víctimas. • Puedes conseguir algunos objetos en el campamento.
Mordedura de serpiente	Un hombre ha sufrido una mordedura de serpiente y te pide ayuda.	• +20 de honor si le salvas la vida. Más tarde, esto puede activar el encuentro fortuito "Desenlace" en la ciudad más cercana. • -5 de honor si te quedas mirando cómo muere. • -5 de honor si lo ignoras. • -20 de honor por matarlo después de ayudar.
Muerte por congelación	Ves unos colonos que no lograron sobrevivir al frío.	• Puedes llevarte un documento en el pequeño campamento.
Mujer atrapada	Una mujer se ha quedado atrapada debajo de su caballo y te pide ayuda.	• Existen dos versiones de este evento: en una, la mujer está realmente en apuros; en la otra, es un cebo para tenderte una emboscada. • +5 de honor si la ayudas. • +5 de honor si la llevas a casa. • -5 de honor si te niegas a ayudar. • -5 de honor por no llevarla a casa después de prometérselo. • -10 de honor si la matas mientras está atrapada. • -20 de honor si la salvas y luego la matas. • *Solo si es una trampa:* -5 de honor por matar a la mujer antes de descubrir que es una trampa.
Nadador desnudo	Un nadador desnudo se te acerca mientras pescas.	• Si lo saludas, te señalará una zona de pesca en la que podrás atrapar especímenes de gran tamaño.
Niño lanzando piedras	Un pobre niño está lanzando piedras al agua.	• Si lo saludas, podrás oír su historia. • Este evento puede repetirse años más tarde, durante o después del epílogo.
Persecución de Fussar	Dos isleños intentan huir de los hombres de Fussar.	• +5 de honor por salvar a los isleños de los hombres de Fussar. • Solo está disponible durante el capítulo 5.
Prácticas de fusil	Los Saqueadores de Lemoyne están practicando el tiro al blanco.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Prisionero solitario	Un prisionero solitario te pide que lo liberes de sus grilletes.	• +5 de honor por disparar a las cadenas. • Puedes atarlo y entregarlo en cualquier oficina del sheriff para recibir una recompensa.
Procesión de antorchas	Dos miembros del Pueblo de la Noche se disponen a arrojar un cadáver al pantano.	• Este es uno de los encuentros fortuitos necesarios para activar la misión de Forastero "Una agradable noche para beber" (ve a la página 191).
Punto de control	Los Saqueadores de Lemoyne se disponen a asaltar un carro para robar suministros federales.	• +5 de honor por intervenir. • -10 de honor por matar al conductor. • -1 de honor por robar el carro.

* Solo está disponible a partir del epílogo 1

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

ENCUENTROS FORTUITOS EN PLENA NATURALEZA (CONTINUACIÓN)

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	NOTAS
Rescate de rehén	Al lado de la carretera, alguien te pide que vayas a una choza cercana para salvar a su pareja de unos matones.	• +10 de honor por salvar a la víctima. • -10 de honor por matar a la persona que te pide ayuda. • -10 de honor por quedarte mirando cómo matan a la víctima. • -10 de honor por matar a la víctima mientras está atada. • -20 de honor por matar a la víctima tras salvarla.
Robo de ganado de los Laramie*	Los Laramie están hostigando a los rancheros y matando su ganado.	• +2 de honor por intervenir. • +10 de honor por matar a los Laramie y salvar a las víctimas. • -20 de honor por matar a las víctimas tras salvarlas. • -5 de honor por quedarte mirando sin ayudar.
Endogámicos secuestradores	Dos Murfree están secuestrando a una mujer.	• +10 de honor por salvar a la víctima. • +5 de honor por llevar a la víctima de vuelta a casa. • -5 de honor por no llevarla a casa después de prometérselo. • -5 de honor por salvarla, pero no liberarla inmediatamente. • -10 de honor por quedarte mirando sin ayudar. • -20 de honor por salvarla y luego matarla.
Sombras acechantes	Un hombre asusta a tu caballo y cruza la carretera.	• Si sigues al hombre, tu caballo te tirará al suelo y varios miembros del Pueblo de la Noche te tenderán una emboscada. • Este es uno de los encuentros fortuitos necesarios para activar la misión de Forastero "Una agradable noche para beber" (ve a la página 191).
Tirador	Un hombre que está practicando el tiro al blanco te reta a una apuesta para ver cuál de los dos es mejor tirador.	• -2 de honor si haces trampas. • -5 de honor si intentas robarle. • -5 de honor si lo matas o te vas sin pagar después de perder. • Usa el Dead Eye si los blancos se te resisten. • Si ganas, el hombre querrá apostar más la próxima vez que os veáis. Si te vas sin recoger las ganancias, recibirás honor.
Tráfico de armas	Unos forajidos se disponen a comprar un carro cargado de armas.	• Puedes encontrar munición en el cofre del carro.
Trampa	Te caes en un hoyo que estaba escondido y los enemigos te tienden una emboscada.	• Salta para salir del hoyo.
Transporte de forajidos	Unos forajidos disparan contra un carro penitenciario y liberan a uno de sus compañeros.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Transporte de fugitivo	Dos cazarrecompensas están transportando a un fugitivo.	• +5 de honor por entregar tú mismo al fugitivo. • Tu honor no se ve afectado si matas a los cazarrecompensas o liberas al fugitivo, aunque puede que este te recompense con información sobre algún robo cercano. • -2 de honor por matar al fugitivo mientras está atado.
Víctima de secuestro	Un hombre pasa a caballo. A lomos de su montura, lleva atada a una víctima que pide ayuda a gritos.	• +10 de honor por salvar a la víctima. • -5 de honor por salvarla, pero no liberarla inmediatamente. • -20 de honor por salvarla y luego matarla. • -5 de honor por no ayudar.
Voz	De noche, mientras merodeas por el pantano, oyes a alguien que pide ayuda.	• Sigue la voz para encontrar a la persona en apuros. Cuando intentes ayudarla con Ⓐ/✕, el Pueblo de la Noche te tenderá una emboscada. • Este es uno de los encuentros fortuitos necesarios para activar la misión de Forastero "Una agradable noche para beber" (ve a la página 191).

* Solo está disponible a partir del epílogo 1

ENCUENTROS FORTUITOS EN LA CIUDAD

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	NOTAS
A la fuga	En Strawberry, un hombre enfurecido busca al timador que le vendió una falsa cura para la impotencia.	• El timador se esconde en la letrina que hay al otro lado del río. Tras encontrarlo, podrás ayudar o engañar al hombre furioso. • +2 de honor por engañar al hombre furioso y volver con el timador. • -5 de honor por ayudar al hombre furioso y quedarte mirando cómo muere el timador.
Ahogamiento	Un hombre intenta ahogar a una mujer metiéndole la cabeza en un abrevadero.	• +10 de honor por salvar a la mujer. Si noqueas al hombre en lugar de matarlo, puedes activar el encuentro fortuito "Ejecución pública". • -20 de honor si te quedas mirando cómo la mata. • -5 de honor si ignoras a la víctima. • -5 de honor si te la quedas mirando mientras escapa.
Borracho perdido	Un borracho te pide indicaciones.	• +2 de honor por ayudarlo. • -2 de honor por darle indicaciones equivocadas. • -10 de honor por mentirle y quedarte mirando después. • -20 de honor por matarlo mientras está desmayado.
Borrachos escandalosos	Unos cuantos borrachos salen de la taberna y causan un alboroto mientras se tropiezan intentando llegar hasta sus caballos.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Cadáveres	En Armadillo, un hombre está cargando cadáveres en un carro.	• -10 de honor por matar al hombre que te advierte sobre el cólera.
Carterista	Al entrar en una tienda, un hombre se topa contigo y te roba tu dinero.	• Si quieres recuperar tu dinero, tendrás que perseguirlo.
Defensa propia	En Valentine, una prostituta asegura que ha matado a un hombre que la estaba amenazando y te pide que te deshagas del cadáver. Puede ocurrir dos veces.	• Primer encuentro: • +2 de honor por entregarla. • -5 de honor por ayudarla después del capítulo 5. • -5 de honor por librarte del cuerpo, coger el dinero y luego entregarla. Segundo encuentro: • +2 de honor por entregarla. • -2 de honor por ayudarla. • Si la entregas, puede que actives el encuentro fortuito "Ejecución pública".
Desenlace	Un ciudadano al que antes has salvado de una trampa o mordedura de serpiente quiere ofrecerte una recompensa.	• La recompensa consiste en ir a alguna tienda en concreto, escoger un objeto y llevártelo gratis. Aprovecha la oportunidad para hacerte con algo caro. • -20 de honor por matar al ciudadano o al amigo con el que está hablando. • +5 de honor cuando la persona te da las gracias.
Deuda pendiente	Un matón amenaza con usar la violencia contra un deudor si este no paga.	• +5 de honor por ayudar al deudor. • -5 de honor por quedarte mirando cómo el deudor recibe un tiro (solo en algunas variantes).
Disputa doméstica	Una pareja está discutiendo.	• +2 de honor por animar a alguno de los miembros de la pareja después de la discusión. • -10 de honor por matar a uno de ellos. • -2 de honor por interrumpir la discusión con un comentario hostil.

* Solo está disponible a partir del epílogo 1

ENCUENTROS FORTUITOS EN LA CIUDAD (CONTINUACIÓN)

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	NOTAS
Duelista borracho	En una taberna, un borracho te reta a un duelo.	• +5 de honor por rechazar el duelo y hacer caso omiso de sus insultos. • +2 de honor por desarmarlo y perdonarle la vida. • -2 de honor por matarlo después del capítulo 5. • De vez en cuando, es posible que el hombre se desmaye antes del duelo.
Duelista fanfarrón	En la taberna de Rhodes, un hombre presume de su puntería y te reta a un duelo.	• +2 de honor por desarmarlo y perdonarle la vida. • -2 de honor por matarlo.
Duelista vencedor	Un hombre gana un duelo y a continuación te reta a ti.	• +2 de honor por desarmarlo y perdonarle la vida. • -2 de honor por matarlo.
Ejecución de Del Lobo*	Un agente entrega a un miembro de los Del Lobo en Tumbleweed.	• -2 de honor si liberas al miembro de los Del Lobo.
Ejecución pública	Un delincuente está a punto de ser ahorcado.	• -5 de honor por liberar al delincuente. • Otros -5 de honor si fuiste tú el que arrestó al delincuente, y otros -5 por matar a los agentes que te persigan.
Emboscada en el salón	Dos Saqueadores de Lemoyne entran en la taberna de Rhodes buscando problemas.	• El enfrentamiento es inevitable a menos que te marches.
Emboscada en los suburbios	En la taberna de los suburbios de Saint Denis, una mujer te lleva hasta un callejón para tenderte una emboscada.	• -5 de honor si la matas antes de descubrir que es una trampa. • -5 de honor por seguirla a partir del epílogo 1.
Emboscada en un callejón oscuro	En Saint Denis, un hombre te pide que lo sigas hasta un callejón y luego te tiende una emboscada.	• Recobrarás el conocimiento en el cementerio o a orillas del río.
Encuentro entre bandas	Te tupas con algunos miembros de una banda rival. A veces te ignorarán y seguirán hablando, mientras que otras optarán por enfrentarse a ti.	• Si recurres a la violencia, ten cuidado con los testigos.
Enfrentamiento en la ciudad	Un hombre se enfrenta a ti por alguno de los delitos que has cometido.	• -5 de honor por matarlo.
Entierro en la ciudad	Un forajido está a punto de ser enterrado.	• -2 de honor si te metes en la tumba. • -10 de honor si matas al reverendo o a cualquiera de los asistentes.
Familia a la fuga	Una familia está cargando sus últimas pertenencias en un carro para huir de Armadillo a toda prisa.	• Solo disponible a partir del epílogo 1. • -10 de honor por matar a un miembro de la familia. • -5 de honor por asustarlos.
Fantoche	Un hombre está presumiendo de su pistola nueva. Sin querer, se pega un tiro a sí mismo o a un amigo.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Fuga de los Del Lobo*	Unos cuantos miembros de los Del Lobo se disponen a sacar a un compañero de la cárcel.	• -5 de honor si te quedas mirando cómo matan al agente.
Mendigo	Un mendigo te pide dinero.	• +5 de honor si le das dinero; -5 de honor si le robas el dinero. • -10 de honor si lo matas; -5 de honor si le das una paliza. • En una variante con un timador, puedes coger las donaciones sin perder honor. • En una variante con un hombre desesperado, puedes conseguir aceite especial de serpiente y perder más honor si lo hieres.
Mirones	Unos hombres, claramente entusiasmados, están mirando por una ventana.	• Existen tres posibilidades: están espiando a una mujer mientras se desnuda, a una pareja que fuma opio o a un vaquero al que le están dando una azotaina. • +2 de honor por regañar a los mirones. • -2 de honor por mirar por la ventana. • -10 de honor por seguir mirando.
Orinal	En Saint Denis, algunas personas salen al balcón a vaciar sus orinales, para sorpresa y enfado de los peatones.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Paliza	Dos O'Driscoll o Saqueadores de Lemoyne le propinan una paliza a alguien.	• +5 de honor por intervenir. • -5 de honor por quedarte mirando cómo le dan una paliza a la víctima.
Pareja adinerada	Una pareja adinerada está siendo víctima de un atraco. La mujer puede morir o propinarles una paliza a los matones.	• +10 de honor por salvar a la pareja. • -5 de honor por quedarte mirando sin ayudar. • -10 de honor por quedarte mirando cómo matan a la mujer. • -20 de honor por salvarlos y luego matarlos.
Patrulla de Bronte	Varios hombres de Bronte patrullan los alrededores de Saint Denis en busca de miembros de la banda de Dutch.	• Este evento se produce cerca de la ciudad, así que es probable que haya testigos que presencien el tiroteo.
Pelea callejera	Dos hombres salen de la taberna peleándose a puñetazo limpio.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Perro perdido	Un niño te pide que lo ayudes a encontrar a su perro perdido. Si investigas la zona indicada, lo oirás ladrar.	• +10 de honor por llevarle el perro al niño. • -20 de honor por matar al niño o al perro. • Si el niño se porta mal con el perro: -2 de honor por matar al niño, +2 de honor por pegarle.
Persecución policial	En Saint Denis, un agente de la ley persigue a un delincuente por un callejón.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Plaga de ratas	En Saint Denis, el camarero de la taberna de los suburbios te pide que lo ayudes a solventar su problema con las ratas.	• +5 de honor por ayudar al hombre. • -5 de honor por disparar en la taberna y no ayudar al hombre después de prometérselo.
Provocación	Unos jóvenes se burlan de ti y huyen en cuanto te acercas a ellos.	• Si los persigues, te tenderán una emboscada.
Puñalada en un callejón oscuro	Un hombre es víctima de un robo a punta de navaja en un callejón.	• +10 de honor por salvar al hombre. • -5 de honor si te quedas mirando cómo lo matan. • -5 de honor si te marchas. • -20 de honor si lo salvas y luego lo matas.
Robo en la ciudad	En Valentine, un hombre te ofrece información sobre un robo a cambio de darle parte del botín.	• El dinero está en el cajón superior de la cómoda de la habitación 18. Al encontrarlo, te enzarzarás en una pelea a puñetazos. • -5 de honor si mientes y dices que no has encontrado el dinero. Cuando vuelvas a ver al hombre, se enfrentará a ti y te atacará.
Secuaces de Bronte	Un par de secuaces de Bronte charlan en Saint Denis.	• Si quieres pelearte con ellos, procura que no haya testigos.
Tácticas intimidatorias	En Saint Denis, unos cuantos Saqueadores de Lemoyne lanzan una botella incendiaria contra un edificio federal.	• Nada que comentar. Puedes hacer lo que te apetezca.
Terror en la ciudad*	Tres miembros de los Del Lobo cabalgan por Armadillo, amenazando al blanco de su ira y tiroteando un edificio.	• +2 de honor por intervenir.
Viuda de la ciudad	Una mujer se enfrenta a ti por haber matado a su marido.	• +5 de honor por ofrecerle dinero. • -10 de honor si la matas. • -2 de honor por provocarla.

* Solo está disponible a partir del epílogo 1

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

PERSONAJES ESPECIALES

A medida que explores el mundo de *Red Dead Redemption 2* y avances en la trama, te irás topando con personajes especiales que te ofrecerán diálogos únicos. A muchos de ellos te los podrás encontrar varias veces, y la forma en que los trates afectará a vuestros futuros encuentros. Por ejemplo, si intimidas a un personaje especial, puede que este huya la siguiente vez que te vea.

Este mapa a doble página señala la ubicación de todos los personajes especiales. En las siguientes páginas encontrarás información sobre cuándo y cómo encontrarlos. Para no destriparte la trama, las descripciones son suficientemente detalladas como para que puedas reconocer al personaje, pero también lo bastante difusas para que puedas descubrir cada historia de primera mano.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

AGNES DOWD

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 21:00 y las 3:00.
Notas: puedes encontrar al fantasma de Agnes Dowd en el pantano del bayou. Existen seis posibles encuentros; cada uno se produce en una ubicación concreta (como se puede ver en el mapa) y se compone de una o varias partes con diálogos únicos. Agnes puede ser visible o no. Para iniciar vuestro siguiente encuentro, deberás dejar pasar 48 horas en el juego antes de volver a visitarla.

VISIBILIDAD DE AGNES

ENCUENTRO	ESTADO
1a	Invisible
1b	Invisible
1c	Visible
2a	Invisible
2b	Visible
3a	Invisible
3b	Visible
4a	Invisible
4b	Visible
4c	Invisible
4d	Visible
5a	Invisible
5b	Visible
5c	Invisible
5d	Visible
6	Visible

ANDERS HELGERSON

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 8:00 y las 18:00.
Notas: Anders se dedica a reclutar gente para la secta de los quelonios en Saint Denis. Intenta convencer a los transeúntes de que se unan a sus filas y te ofrecerá un folleto si hablas con él.

PREGONERO DE ARMADILLO

Disponibilidad: a partir del epílogo 1, entre las 8:00 y las 19:00.
Notas: puedes encontrar a este hombre en dos puntos distintos de Armadillo. Te avisará sobre un brote de cólera en la ciudad.

CIEGO CASSIDY

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este misterioso ciego te adivinará el futuro si le das un dólar. Puede aparecer en muchas ubicaciones (consulta el mapa) y a cualquier hora. Antes de terminar el capítulo 6, existen 18 posibles encuentros, aunque tendrás que esperar tres días en el juego antes de volver a hablar con él. A partir del epílogo, desbloquearás ocho nuevos encuentros.

ERMITAÑO DE LA CUEVA

Disponibilidad: a partir del capítulo 2. Ten en cuenta que la zona de Rhodes está bloqueada mientras la misión de Forastero "Sin buenas acciones" está en marcha.
Notas: este peculiar ermitaño vive en lo más profundo de una oscura cueva justo al oeste de del rancho Hanging Dog, en el límite del mapa. Hay cinco encuentros posibles, pero tendrás que dejar pasar tres días de juego antes de volver a visitarlo. Ten en cuenta que deberás permanecer en su presencia durante bastante rato, incluso aunque te pida que te marches. Solo entonces oirás todo lo que el hombre tiene que decir y, finalmente, podrás verlo.

MAESTRO QUELONIO

Disponibilidad: tras completar el epílogo 2.
Notas: es el líder de una secta que adora a las tortugas. Podrás verlo saltar junto con sus acólitos desde el precipicio donde rescatas a Jamie en "Amor único y verdadero".

CAPITÁN RUSSELL

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: existen tres encuentros distintos con este viejo y olvidadizo soldado de la Unión, cada uno disponible tras dejar pasar tres días en el juego. A partir del epílogo 1, se desbloquean otros dos encuentros.

HOMBRE ESTREÑIDO

Disponibilidad: tras completar "Sociedad educada, estilo Valentine" (capítulo 2).
Notas: un hombre estreñido cuyos gimoteos se oyen desde la habitación 2A del hotel de Valentine.

DOROTHEA

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 8:00 y las 18:00.
Notas: Dorothea es una sufragista que aparece en Saint Denis e intenta convencer a la multitud de que las mujeres deberían tener derecho a voto. Tras vuestro primer encuentro, podrás volver a hablar con ella si esperas al menos un día en el juego antes de regresar.

DOCTOR MACINTOSH

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este científico expone sus teorías en Annesburg. Si aceptas su libro y esperas al menos tres días de juego antes de volver, podrás conversar de nuevo con él.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

PARTIDARIO DE LA EUGENESIA

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 8:00 y las 18:00.
Notas: este hombre explica su opinión sobre la supremacía blanca en una esquina de Saint Denis. La primera vez que te lo encuentres, puedes aceptar su folleto, tras lo cual verás una secuencia. Más tarde, huirá de ti en vuestro siguiente encuentro, que puede producirse después de que pase un día en el juego.

AMIGO DE GAVIN

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este hombre puede aparecer en tres ubicaciones distintas: la taberna de Rhodes, Roanoke Ridge y Saint Denis. A partir del epílogo 1, a esta lista se añaden otros cuatro lugares: Blackwater, Tall Trees, rancho MacFarlane y al este de Armadillo. Anda buscando a su amigo Gavin. Si te quedas con sus cosas (a ser posible, fuera de la ciudad), obtendrás la carta de Tom para Nigel, que te ayudará a comprender esta trama secundaria.

GIGANTE

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 8:00 y las 20:00.
Notas: este personaje está al norte de O'Creagh's Run. Sin embargo, para desbloquearlo, primero necesitas haber estudiado al menos 30 especies de animales. En ese caso, dirígete a la orilla oeste del río, justo al este de la reserva india de Wapiti durante un día despejado (no estará si llueve, nieva o hay tormenta o niebla). Al llegar, deberías ver en el río una bandada de pájaros inusual que se va volando. Síguelos a caballo y te llevarán a la guarida del gigante.

ERMITAÑO

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este hombre vive en una cabaña al norte de Annesburg y disparará a matar a cualquier intruso que vea. Si lo eliminas, tendrás la oportunidad de saquear su casa en busca de objetos coleccionables (incluido un mapa del tesoro secreto; consulta la página 344). También podrás llevarte su arma, una escopeta exótica.

VETERANO SIN TECHO MICKEY

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este veterano de la Guerra de Secesión puede aparecer en dos puntos distintos de Valentine para pedirte dinero. Al principio podrás tener seis encuentros con él, pero deberás esperar tres días de juego antes de volver a hablar con él. Desbloquearás un a partir del epílogo 1.

JOE BUTLER

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: Joe Butler es un exsoldado confederado cojo. Lo verás mendigando en Rhodes, al lado de la tienda. Al principio podrás encontrártelo tres veces, pero deberás dejar pasar tres días en el juego entre encuentro y encuentro. Puedes iniciar un cuarto encuentro a partir del epílogo 1.

JON

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre el mediodía y las 6:00.
Notas: este viejo explorador borracho se dedica a despotricar en la taberna Smithfields de Valentine. Si le escuchas y te quedas cerca de él, acabará atacándote. Noquéalo para poder coger su gorro de montaña de mapache clásico.

LILLIAN POWELL

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 9:00 y las 21:00.
Notas: esta vieja escritora borracha habla de la vida en la taberna de Saint Denis. Puedes encontrártela cuatro veces, pero deberás dejar pasar tres días en el juego entre cada encuentro.

PREDICADOR LOCO

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este individuo aparece en tres ríos distintos, y deberás esperar al menos tres días en el juego entre cada encuentro. La primera vez te lo podrás encontrar al noroeste de Strawberry, luego al oeste de Annesburg y, por último, al oeste de Valentine. Tras el epílogo, se desbloqueará un cuarto encuentro al suroeste de Tumbleweed.

NICHOLAS TIMMINS

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 8:00 y las 20:00.
Notas: encontrarás al alcalde de Strawberry dando la bienvenida a la gente que llega a su ciudad. Una vez que haya terminado su discurso, habla con él para desbloquear opciones de diálogo adicionales. Puedes encontrártelo tres veces: las dos primeras, en el centro de bienvenida; la tercera, en la calle principal. Deberás dejar pasar dos días en el juego entre cada encuentro.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

JOE EL POBRE

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este peculiar ermitaño vive en un árbol al norte de Annesburg, cerca del límite del mapa. Podrás tener tres encuentros con él, pero deberás esperar al menos tres días en el juego después de cada uno. El último encuentro solo está disponible a partir del epílogo 1.

REVERENDO

Disponibilidad: a partir del capítulo 2, entre las 8:00 y las 19:00.
Notas: podrás encontrar a este predicador en Strawberry, junto a un camino. Tras vuestro primer encuentro, podrás volver a verlo si esperas al menos 24 horas en el juego y regresas al mismo lugar. Las opciones de diálogo que elijas en el primer encuentro afectarán a vuestra segunda conversación, pero no tendrán ningún impacto en el juego.

ROBOT

Disponibilidad: tras completar la misión de Forastero "Un brillante saltimbanqui - Parte II" (ve a la página 188).
Notas: tras completar la misión de Forastero pertinente, un robot aparecerá cerca de Colter, en lo alto de una montaña. La lámpara eléctrica, que obtienes al volver al laboratorio tras completar "Un brillante saltimbanqui - Parte II", emitirá una luz naranja cuando la enfoques hacia el robot.

SONNY

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: este hombre tan extraño y siniestro vive en Bayou Nwa, en una cabaña situada justo al sureste de Lakay. Si aceptas su invitación a entrar, te encontrarás con una sorpresa de lo más desagradable. Despertarás en plena naturaleza, habrás perdido parte de tu dinero y tus núcleos de atributos estarán vacíos. Si quieres vengarte, volver a la cabaña puede resultarte muy rentable, ya que dentro podrás recoger varios objetos coleccionables.

ADIVINA

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: una mujer anciana y casi ciega te leerá el futuro a cambio de dinero. Puedes encontrártela 15 veces, aunque deberás esperar tres días en el juego después de cada encuentro. Su ubicación irá cambiando entre el bayou y el pantano de Bluewater. Podrás iniciar los diez primeros encuentros entre los capítulos 2 y 6, mientras que los últimos cinco estarán disponibles tras comenzar el epílogo 1.

ADORADOR DEL SOL

Disponibilidad: a partir del epílogo 1.
Notas: este hombre puede aparecer en diversas partes del estado de New Austin. Podrás encontrártelo 12 veces, y deberás dejar pasar al menos tres días en el juego después de cada una. Los encuentros se producen en las siguientes zonas: los tres primeros en Hennigan's Stead, el siguiente en Cholla Springs, después cinco en Río Bravo, uno en Gaptooth Ridge y, finalmente, los dos últimos en Río Bravo otra vez.

THOMAS DOWNES

Disponibilidad: entre el principio del capítulo 2 y "¿Sodoma? De vuelta a Gomorra" (capítulo 3).
Notas: Thomas Downes se encuentra enfrente de los establos de Valentine, donde intenta recaudar dinero para un orfanato. Podrás tener dos conversaciones distintas con él: la primera en el capítulo 2, antes de completar la misión del Modo Historia "Americanos descansando"; la segunda, más adelante.

TIMOTHY DONAHUE

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Notas: Timothy Donahue vende un libro llamado "Hazte rico rápido" cerca de la barbería de Saint Denis por el exorbitante precio de 50 $. Si esperas al menos dos días en el juego antes de volver, podrás encontrártelo de nuevo y pedirle que te devuelva tu dinero, aunque para recuperarlo tendrás que perseguirlo y saquearlo. Procura que no te vea ningún testigo.

SHERIFF DE TUMBLEWEED

Disponibilidad: a partir del epílogo 1.
Notas: el implacable sheriff de Tumbleweed pregona su autoridad ante todos aquellos que entran en su ciudad. Puedes encontrártelo tres veces, pero deberás dejar pasar un día en el juego entre cada encuentro.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
CABALLOS
TRANSPORTE
CAMPAMENTO
CAZA
PESCA
ATRIBUTOS
HONOR
DESAFÍOS
AGENTES DE LA LEY
ROBOS Y ATRACOS
CAZARRECOMPENSAS
MISIONES DE FORASTERO
PISTOLEROS
PRÉSTAMOS DE USURA
CAZA DE TESOROS
OBJETOS ESPECIALES
BANDAS
JUEGOS DE MESA
ENCUENTROS FORTUITOS
PERSONAJES ESPECIALES

PRIMER
MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
WEAPONS
ITEMS
EXTRAS
INDEX

ATLAS

Este capítulo cuenta con detallados mapas anotados que abarcan todo el mundo de *Red Dead Redemption 2*. Vayas donde vayas, las páginas siguientes te revelarán todo lo que es posible encontrar en tus viajes.

INTRODUCCIÓN

Este capítulo ofrece mapas topográficos ampliados que, en conjunto, cartografían el mundo de juego de *Red Dead Redemption 2* en toda su extensión. En cada zona encontrarás anotaciones detalladas que indican las posiciones de los puntos de interés y los objetos importantes.

Cuando la ubicación de un elemento requiera de una nota específica (como un consejo adicional para encontrar un objeto bien escondido), encontrarás un icono numerado (como ◆201) y notas al pie (como ◆1).

- Los números que aparecen junto a cada icono, si los hay, facilitan relacionar la anotación con la nota asociada correspondiente.
- Los números de los iconos son comunes a toda la guía. Por ejemplo, la primera estampa de cigarrillos es la 001. Siempre que este objeto coleccionable aparezca en este libro, lo hará con ese número, y solo con ese. Se trata, en definitiva, del "identificador del objeto".
- Los números se agrupan en intervalos de categorías relacionadas para facilitar una referencia rápida:

ICONO BÁSICO	OBJETO	INTERVALOS
◆	Estampas de cigarrillos	◆001 – ◆141
◆	Puntos de interés	◆201 – ◆231
◆	Cofres y cajas fuertes	◆301 – ◆321
◆	Huesos de dinosaurio	◆401 – ◆431
◆	Rocas talladas	◆501 – ◆510
◆ ◆ ◆	Tónicos especiales	◆701 – ◆711 ◆721 – ◆735 ◆741 – ◆765
◆	Coleccionables únicos	◆801 – ◆850
◆	Solicitudes de objetos	◆901 – ◆924
◆	Orquídeas exóticas	◆951 – ◆975

Ten en cuenta que hay ciertas funciones que no están disponibles de inmediato cuando inicias una nueva partida y se van desbloqueando a medida que completas los primeros capítulos y conoces a nuevos personajes. Por este motivo, te sugerimos que dejes las grandes expediciones de búsqueda de objetos hasta que hayas avanzado lo suficiente. En los diagramas de flujo que aparecen antes de cada apartado de la trama principal, en el capítulo de misiones, te proporcionamos información detallada sobre cómo desbloquear cada función.

LEYENDA DE LOS MAPAS

Las tablas siguientes ofrecen un resumen de los iconos que se utilizan tanto en este capítulo como en el resto de la guía.

COMERCIOS Y SERVICIOS*

ICONO	SIGNIFICADO
◆	Tienda
◆	Armero
◆	Establo
◆	Trampero
◆	Barbero
◆	Carnicero
◆	Médico
◆	Perista
◆	Perista de carros

ICONO	SIGNIFICADO
◆	Perista de caballos
◆	Cebos y aparejos
◆	Sastre
◆	Taberna
◆	Oficina de correos
◆	Hotel
◆	Vendedor de periódicos
◆	Estudio fotográfico
◆	Espectáculo
◆	Diligencia

* En el capítulo sobre los objetos encontrarás más información, así como listas detalladas de los comercios.

JUEGOS DE MESA

ICONO	SIGNIFICADO
◆	Blackjack
◆	Dominó
◆	Juego del cuchillo
◆	Póquer

UBICACIONES ESPECIALES

ICONO	SIGNIFICADO
◆201 – ◆231	Punto de interés
◆	Choza/Cabaña
◆	Ubicación de pez legendario
◆	Ubicación de animal legendario

OBJETOS ESPECIALES

ICONO	SIGNIFICADO
◆001 – ◆141	Estampa de cigarrillos
◆301 – ◆321	Cofre/Caja fuerte
◆401 – ◆431	Hueso de dinosaurio
◆501 – ◆510	Roca tallada
◆801 – ◆850	Coleccionable único
◆701 – ◆711	Ron añejo de pirata
◆721 – ◆735	Elixir de ginseng
◆741 – ◆765	Raíz de valeriana
◆901 – ◆924	Solicitud de objeto
◆951	Orquídea dama de noche
◆952	Orquídea Cypripedioideae
◆953	Orquídea sandalia de la Virgen
◆954	Orquídea Epidendrum acunae
◆955	Orquídea Cyrtopodium punctatum
◆956	Orquídea fantasma
◆957	Orquídea Epidendrum nocturnum
◆958	Orquídea cola de rata
◆959	Caladenia
◆960	Orquídea Prosthechea cochleata
◆961	Orquídea Arethusa bulbosa
◆962	Orquídea Cattleya
◆963	Orquídea Cypripedium passerinum
◆	Atrapasueños
◆	Huevo de caimán

NOTAS Y NAVEGACIÓN

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

Cada parte del mapa ocupa casi toda la página en la que aparece. Encontrarás una leyenda completa de todos los iconos que se utilizan en la página de la izquierda.

Cuando te encuentres en una zona de juego que se corresponda con el borde de una parte del mapa, encontrarás la referencia a una página en el margen correspondiente que indica dónde se encuentra el mapa adyacente.

Para conseguir la máxima precisión, cada icono se ayuda de una flecha roja para indicar la ubicación exacta del objeto correspondiente.

Algunos mapas son tan densos que hemos tenido que repartir las notas en dos páginas. Estos casos vienen indicados con el icono ▸▸▸.

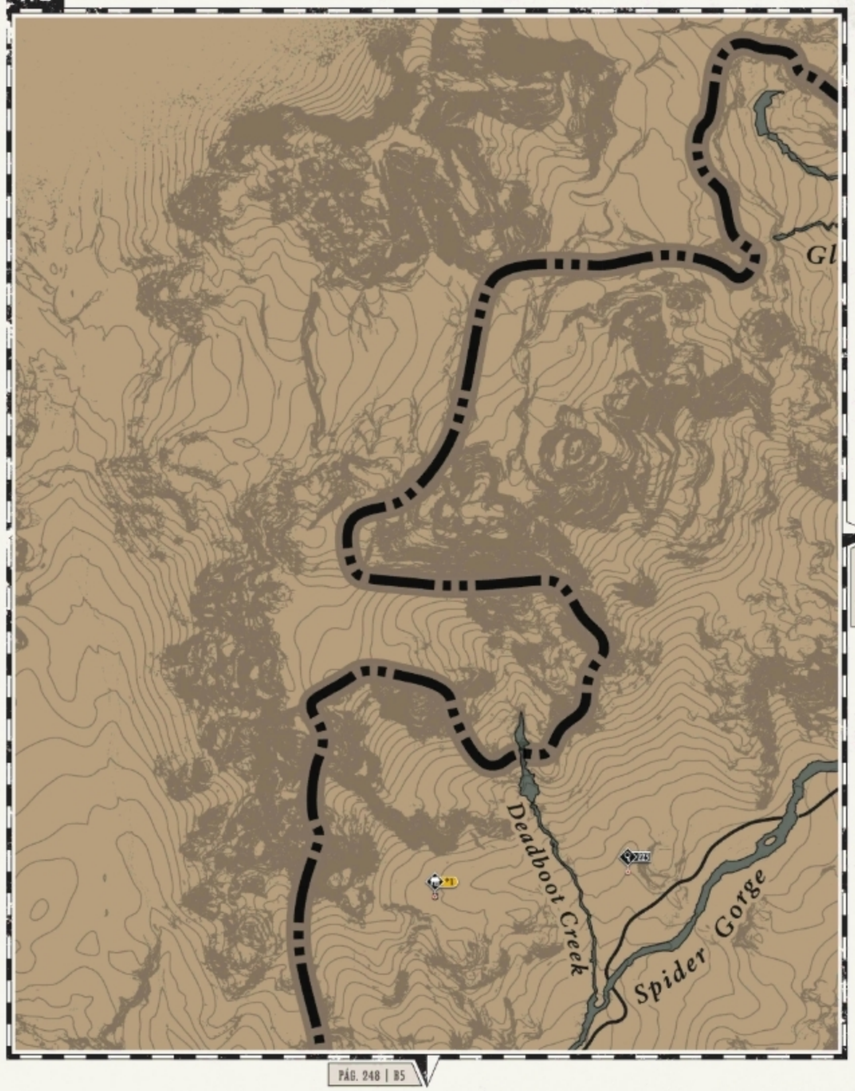
Este atlas se compone de un conjunto de partes del mapa. Hemos dividido el mapa del mundo en una cuadrícula, y cada casilla se corresponde con una parte del mapa. Puedes ver en el dorso una ilustración que te aclarará este respecto.

Para los objetos y puntos de interés que son más difíciles de encontrar, proporcionamos las notas necesarias. Estas ofrecen detalles sobre dónde se esconden los objetos en cuestión, si se aplican condiciones especiales para desbloquearlos o, en el caso de los cofres, qué recompensas contienen. Puedes relacionar con facilidad la posición de un objeto con la nota asociada buscando el número del icono y el correspondiente de la nota al pie.

REFERENCIA DEL MAPA

En cada una de las páginas siguientes de este capítulo aparece una parte del mapa del mundo. El resumen que se da a continuación ofrece un índice visual que puedes utilizar para pasar a la página correspondiente de inmediato.

A-5



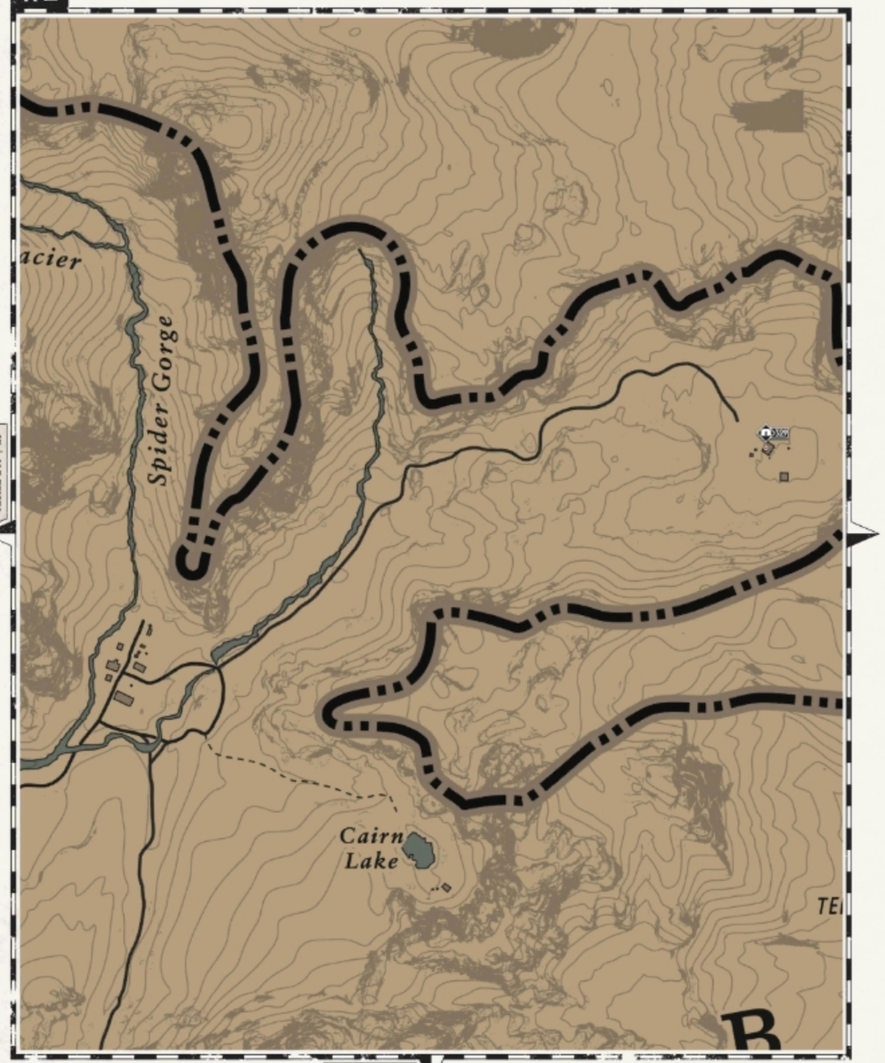
223 Mamut

Choza de Dormin Crest

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

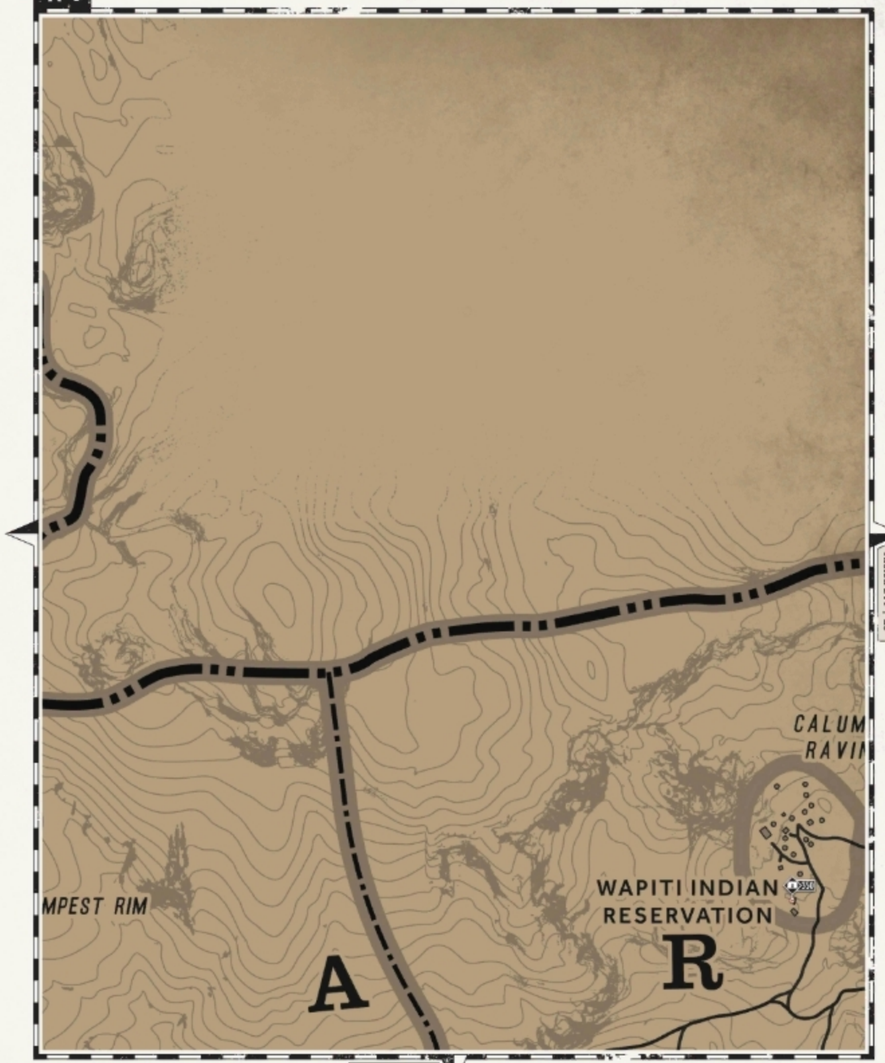
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

A6



329 Joyas | Entre las ruinas quemadas del rancho Adler

A7



350 Guía: flecha explosiva, ron de Guarma, bolsa de joyas grande | A los pies de un pequeño puente de madera, en el extremo sur de la reserva india de Wapiti

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

317 Tónico para el pelo, bourbon de Kentucky | Dentro del Caldero de las brujas, una choza oculta entre los árboles

414 Hueso: garganta de Calumet en Grizzlies | En el afloramiento rocoso rojizo, casi en lo alto de la colina

601 Tomahawk antiguo | En una diana rota, en el lado este de la garganta de Calumet

006 Slim Grant | En un barril, en Fairvale Shanty

038 Isabelle Barlow | En una estantería, dentro del puesto comercial abandonado

039 Hattie Langtry | En la mesa rinconera, dentro de la cabaña

119 Bombilla eléctrica - 1878 - Thomas Edison | En las cajas, justo al lado de la puerta trasera del edificio

203 Puesto comercial abandonado

225 Meteorito

247 Casa del meteorito

372 Pepita de oro, reloj de bolsillo de platino, joyas | En las cajas dentro de Fairwale Shanty

416 Hueso: Northern Boundary en Grizzlies | En una colina cubierta de hierba, a plena vista

612 Meteorito | Dentro de la casa del meteorito

*1 Fairwale Shanty

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

A 10

371 Ron añejo de pirata | Sobre un saliente rocoso elevado que hay detrás de la cascada del salto de Brandywine

*1 Trucha cabeza de acero legendaria

*2 Alce legendario

B 4

208 Planeador estrellado

220 Ermitaña

616 Mapa del tesoro rasgado | Dentro de la choza de la ermitaña, en un cajón

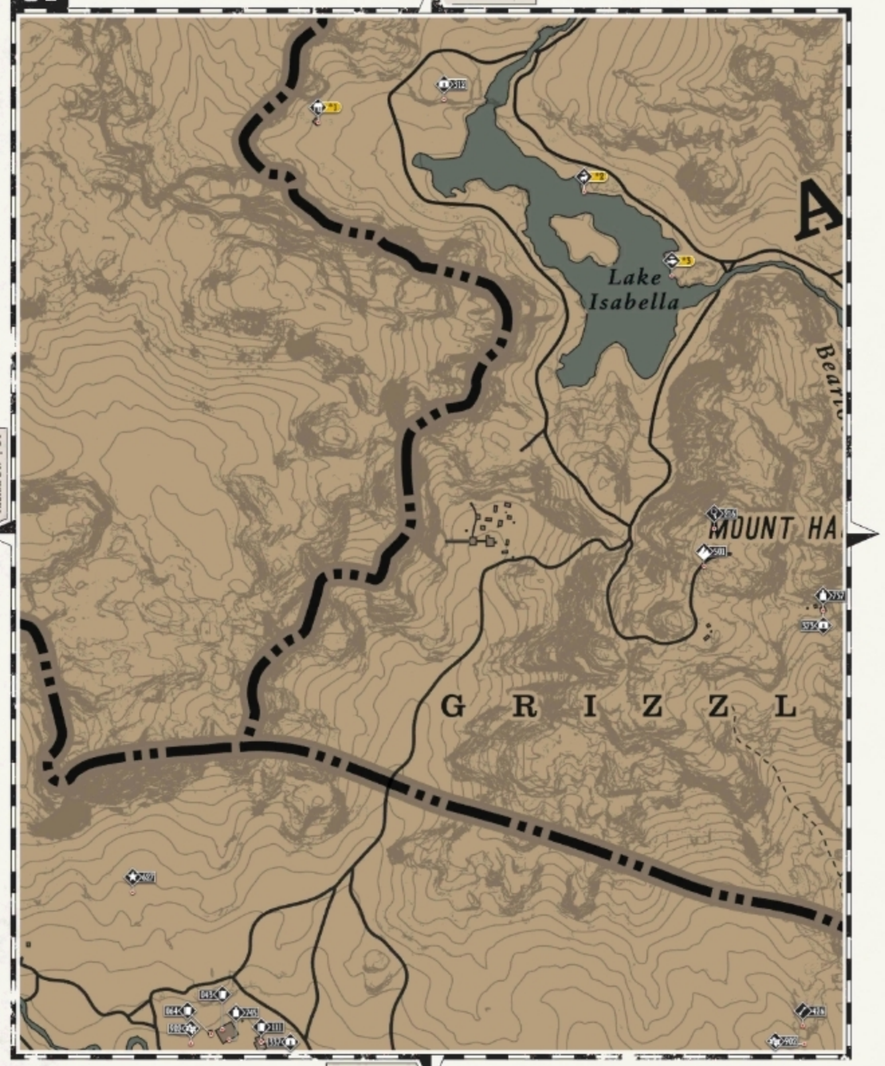
725 En una estantería, dentro de la choza

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

B5

PÁGINA 241 | A5



PÁGINA 247 | B4

PÁGINA 255 | C5

- 043 Geraldine Emerson | En una caja, en la parte de arriba del granero
- 064 Augusta Tremlow | En la plataforma de la torre del molino
- 111 Aparato de ejecución eléctrica - 1888 - H. P. Brown, A. Kennelly | Dentro de la casa, debajo de una litera en la parte de arriba
- 216 Colono congelado | El morrión puede recogerse del cadáver
- 312 Madera petrificada en cobalto, dinero | En el carromato que hay bajo un saliente rocoso al noroeste del lago Isabella
- 337 Dinero | En la parte de arriba de la casa del rancho Hanging Dog, cerca de las dos literas
- 373 Saco de monedas, ron añejo de pirata | En la parte de arriba de la cabaña de la montaña
- 426 Hueso: cueva al norte en Big Valley | Dentro de una cueva
- 501 Coordenadas de la roca tallada 1 | En lo alto del monte Hagen
- 627 Cuchillo de asta | Se encuentra en un oso muerto
- 745 En un barril de la parte de arriba del granero
- 757 En un tronco, dentro de la cabaña de montaña, entre las literas y la escalera
- 902 Orquídea Cypripedioideae
- *1 Choza en campo nevado
- *2 Bisonte blanco legendario
- *3 Salmón rojo legendario

B6

PÁGINA 242 | A6

PÁGINA 250 | B7

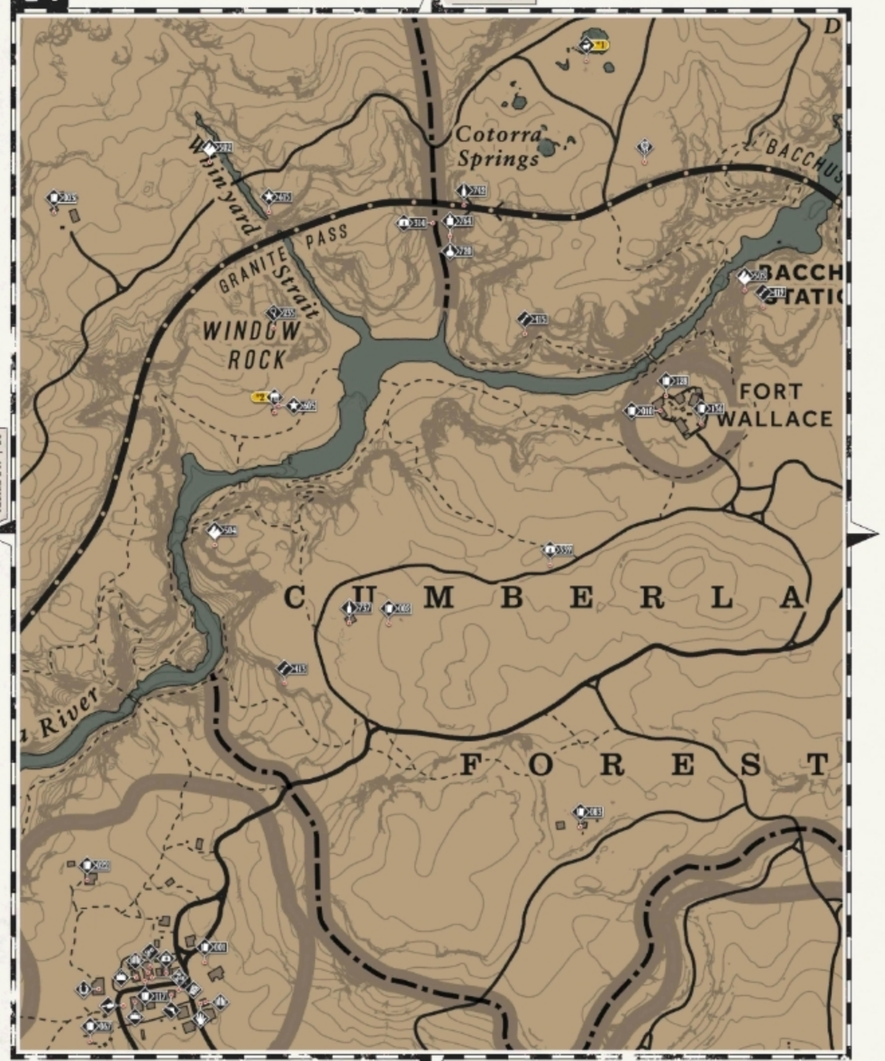
PÁGINA 256 | C6

- 044 Agnès Guyon | En una caja, dentro de la choza
- 098 Edwin A. Rowe - Jugador de billar | Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza
- 106 Felix Hawley - Patinador | Encima de una mesa, dentro de la cabaña
- 107 Capitán Jack Página - Lanzador de martillo | Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza
- 209 Tumba profanada
- 310 Tónico milagroso, dinero | En el tronco de un árbol hueco, en la orilla sur de la laguna Barrow
- 406 Hueso: pared rocosa en Grizzlies | A los pies del acantilado rocoso
- 423 Hueso: Northern Boundary en Heartlands | En lo alto del acantilado, cerca del borde
- 622 Otis Miller y el príncipe árabe | Clawson's Rest, en una mesilla de noche en la choza
- 739 En una caja pequeña que hay en la choza del extremo este de Millesani Claim, junto a la entrada de la mina
- *4 Choza de Clawson's Rest
- *5 Carnero muflón legendario

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

B7

PÁGINA 243 | A7



PÁGINA 249 | B6

PÁGINA 257 | C7

* Solo se puede obtener durante el capítulo 6, desde "El hijo del rey" hasta que empieces con "Nuestra mejor versión".

001 Frank Heck | En una lápida
002 Hombros de Otis Miller | En la parte trasera del camo azul
003 Banda de Jack Hall | Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza
010 Emmet Granger | En una mesa debajo de un cobertizo, frente a dos tiendas blancas.*
022 Charles Châtenay | Encima de una mesa, en el porche delantero
067 Isadore Reid | En la parte trasera de uno de los dos carros juntos
083 Tortuga mordedora | Dentro de la casa, en una caja pequeña debajo de una cómoda
117 Fonógrafo de cilindros - 1877 - Thomas Edison | Dentro de la taberna, sobre el alféizar de una ventana que mira a la calle
128 Turcomano | En una caja a los pies de la torre noroeste de Fort Wallace*
136 Leviticus Cornwall | Sobre el alféizar de una ventana, en lo alto de la torre sureste de Fort Wallace*
235 Estatuas raras (pintura rupestre) | Bajo un saliente rocoso
314 Bolsa de joyas grande, dinero | En el vagón amarillo que ha descarrilado y se ha caído del puente
339 Elixir de ginseng, carta para Henrietta Douglas, carta para el juez Finley, carta para Miriam Wegner, carta para el Saint Denis Times Tribune, carta para William Errington | En una diligencia de correos, junto al camino
413 Hueso: Cumberland Forest en Six Point Overlook | En lo alto del acantilado, justo en el borde
415 Hueso: saliente sobre el río Dakota en Grizzlies | En un pequeño saliente, justo debajo de lo alto del acantilado
419 Hueso: estación de Baco en Cumberland Forest | Junto a un pico de piedra en lo alto del acantilado rocoso
502 Coordenadas de la roca tallada 2 | En un saliente rocoso, a pocos pasos al norte del puente de madera que atraviesa el estrecho Whinyard
503 Coordenadas de la roca tallada 3 | En un saliente rocoso, cerca del punto más alto del acantilado desde el que se ve el río Dakota
504 Coordenadas de la roca tallada 4 | En un saliente, justo debajo de lo alto del acantilado, casi directamente encima de un puente de cuerda que atraviesa el río Dakota
605 Hachuela de cazador | En el tronco de un árbol, justo al norte de la choza
615 Sombrero Nevada | Detrás de la cascada del paso de Granito
720 En un vagón accidentado al que cuesta llegar (mira la captura de pantalla de la página 214)
737 En una caja fuerte que hay en el fregadero de la cocina, en la cabaña de Six Point
742 Junto a las vías del tren, en el extremo oeste del túnel del ferrocarril
764 En un vagón accidentado al que cuesta llegar (mira la captura de pantalla de la página 214)
1 Lobo legendario
2 Cabaña de Dodd's Bluff

B8

PÁGINA 244 | A8

PÁGINA 252 | B8

PÁGINA 258 | C8

015 W. G. Hoyt | Encima de una mesa, dentro de la cabaña abandonada
037 Leila Stetson | En el alféizar de la ventana que hay junto a la chimenea, en la planta de abajo
048 Paulina Henderson | En una caja, en el extremo norte de la estación de tren
204 Tonelero
211 Cara en el acantilado
223 Monje meditando
234 Estatuas raras | Dentro de una cueva a la que se accede desde el oeste, a través de una grieta en el granito
242 Casa misteriosa en la colina
327 Bolsa de joyas grande, dinero, 2 bolsas de joyas pequeñas | A los pies de un pequeño árbol muerto, en lo alto de un acantilado rocoso
345 Manzana, ron de Guarma, joyas, guía: medicina especial | En los andamios de la cara en el acantilado
346 Ron de Guarma, dinero, guía: dinamita inestable | En Hani's Bethel, debajo de un carro roto justo al norte del pequeño estanque
351 Tabaco de mascar, guía: flecha envenenada | En el exterior de la casa misteriosa en la colina
356 Guía: tomahawk dirigido | Dentro de la cabaña destruida
374 Ron añejo de pirata, puñado de billetes, saco de monedas | En un pequeño saliente justo debajo del pico
417 Hueso: O'Creagh's Run en Grizzlies | En la colina
508 Coordenadas de la roca tallada 8 | En el borde de la meseta desde la que se ven las balsas de Heartlands
604 Hachuela de tallar | En el tronco de un árbol, en la orilla sur del estanque Moonstone
608 Oveja negra | Cerca de las vías del tren, justo al norte de las balsas de Heartlands; lleva una alianza de oro
715 Dentro de la chimenea, en Hani's Bethel
736 En un armario que hay en la parte de arriba de la casa de Carmody Dell
911 Orquídea Arethusa bulbosa
3 Uapiti legendario
4 Oso pardo legendario | Tras completar "Sale, perseguido por un orgullo herido"
5 Hani's Bethel

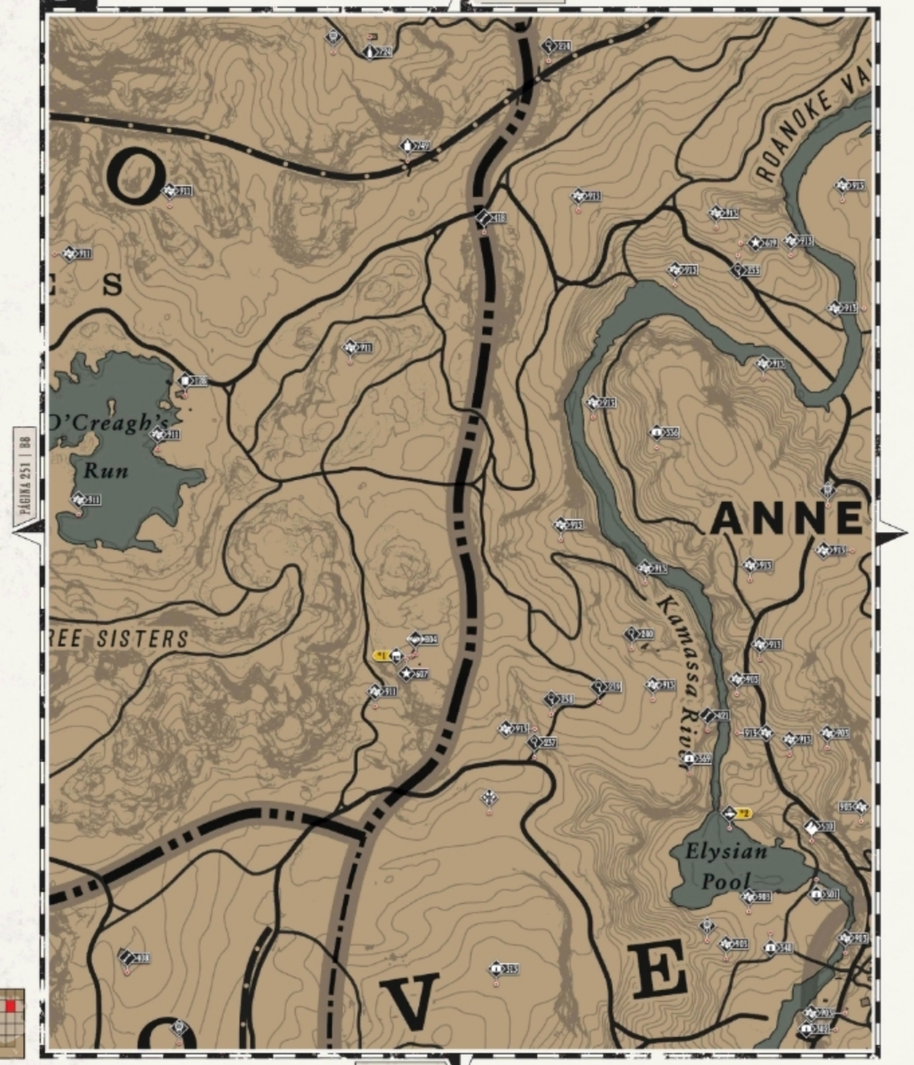
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

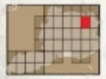
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

B7

PÁGINA 245 | A9

PÁGINA 251 | B8





PÁGINA 259 | C9

128 En un banco de trabajo de la parte trasera de la cabaña

214 Hombre fosilizado

255 Antigua tumba | Aquí se pueden recoger dos objetos valiosos: la hachuela vikinga (al lado del altar) y el peine vikingo antiguo (detras de las calaveras a las que puedes disparar)

257 Árboles torcidos (I)

258 Árboles torcidos (II)

259 Árboles torcidos (III)

260 Árboles torcidos (IV)

301 Dinero | Debajo del extremo sur del puente de troncos

302 Tabaco de mascar | Debajo de un carro abandonado al suroeste de Butcher Creek

313 Ron de Guarma | Debajo un pequeño refugio hecho con ramas, al suroeste del remanso Elysian

334 Joyas, dinero, raiz de valeriana | Dentro de la cueva de Beaver Hollow, en la camara del extremo oeste

348 Pepita de oro, bolsa de joyas pequeña | Dentro de la chimenea aislada

369 Bolsa de joyas grande | En la cueva oculta tras la cascada del remanso Elysian; usa tu lámpara y baja por el camino de la derecha en la primera camara; agáchate y recorre el pequeño túnel al fondo de la grieta, luego, gira dos veces a la derecha hasta llegar a un pequeño campamento abandonado

408 Hueso: casucha abandonada en Heartlands | En el suelo, justo al sur de la cabaña

418 Hueso: mirador de Roanoke Ridge | En una pequeña planicie rocosa, al sur del puente del ferrocarril

421 Hueso: río Kamassa en Roanoke Ridge | En el nivel intermedio de los acantilados

510 Coordenadas de la roca tallada 10 | Cerca de la orilla oriental del remanso Elysian

607 Hachuela de cazador oxidada | En el tronco de un árbol, justo al oeste de la choza

619 Casco vikingo | Dentro de la antigua tumba

724 En lo alto de la torre de vigilancia

749 En una caja rota que hay dentro de la estructura de madera, cerca del puente del ferrocarril

804 Espejo de bolsillo | En la mesilla de noche del dormitorio, en la cabaña de Martha's Swain

903 Orquídea sandalia de la Virgen

911 Orquídea Arethusa bulbosa

915 Orquídea Cypripedium passerinum

*1 Cabaña de Martha's Swain

*2 Perca legendaria

B10

PÁGINA 246 | A10

PÁGINA 260 | C10

004 Hermanos Butcher | En un barril, en el porche de la choza

017 Preston T. Stephenson | Encima de un escritorio, en la oficina

036 Annesburg | En un barril, en las vías de la vagoneta

040 Isabella Standish | Dentro de la mina, encima de una mesa que hay en la cámara grande, a la izquierda de la entrada

055 Pino de hoja larga | En la choza del extremo suroeste de la mina, en una caja en lo alto de la primera escalera

085 Paquebote | En una caja del muelle

105 Edwin Singerly - Tirador de tiro al pichón | En el suelo, en lo alto de la torre de la mina de carbón

113 Revólver - 1836 - Daniel Buck | Encima de una mesa, en el patio trasero de la armería | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

227 Símbolos del Viejo Mundo

334 Figurilla de la fertilidad femenina | Debajo de la silla, en el porche del burdel junto al camino

341 Tónico para el pelo | En el tronco de un árbol que hay en la parte trasera de la casa del norte en Butcher Creek

420 Hueso: mirador del valle en Roanoke Ridge | En un acantilado desde el que se ve el camino que desciende a la cascada del salto de Brandywine

424 Hueso: Van Horn en Roanoke Ridge | Un hueso grande en el suelo, en el extremo de un claro

509 Coordenadas de la roca tallada 9 | En un saliente rocoso, cerca del punto más alto de Roanoke Ridge

602 Máscara de cerdo | Colgando de uno de los pilares de madera de la estructura del matadero

606 Hachuela de doble filo oxidada | En el tronco de un árbol, en Annesburg, a poca distancia al norte de la mina de carbón

617 Mapa del tesoro rasgado | Dentro de la cabaña del claro de Manito, en el cajón de una mesa auxiliar

758 En la barandilla, en lo alto de la torre de la mina de carbón

903 Orquídea sandalia de la Virgen

915 Orquídea Cypripedium passerinum

C4

PÁGINA 24 | B4

PÁGINA 261 | D4

205 Entierro indígena
212 Árboles con caras
221 Túnel oculto
226 Obelisco
229 Ritual pagano | La máscara de cráneo de carnero se puede obtener del cadáver
244 Huesos de ballena
318 3 pepitas de oro | Junto al carro destruido en la orilla del río

505 Coordenadas de la roca tallada 5 | En la orilla suroeste del lago Owanjila
629 Hachuela de piedra | Disponible únicamente si has completado las misiones de cazarrecompensas correspondientes en GTA Online
743 En el suelo, entre unas piedras, al oeste de la señal del camino Strawberry/Pronghorn
746 A los pies del altar donde se celebra el ritual pagano, a mitad de la colina
902 Orquídea Cypripedioideae
1 Ciervo macho legendario

C5

PÁGINA 248 | B5

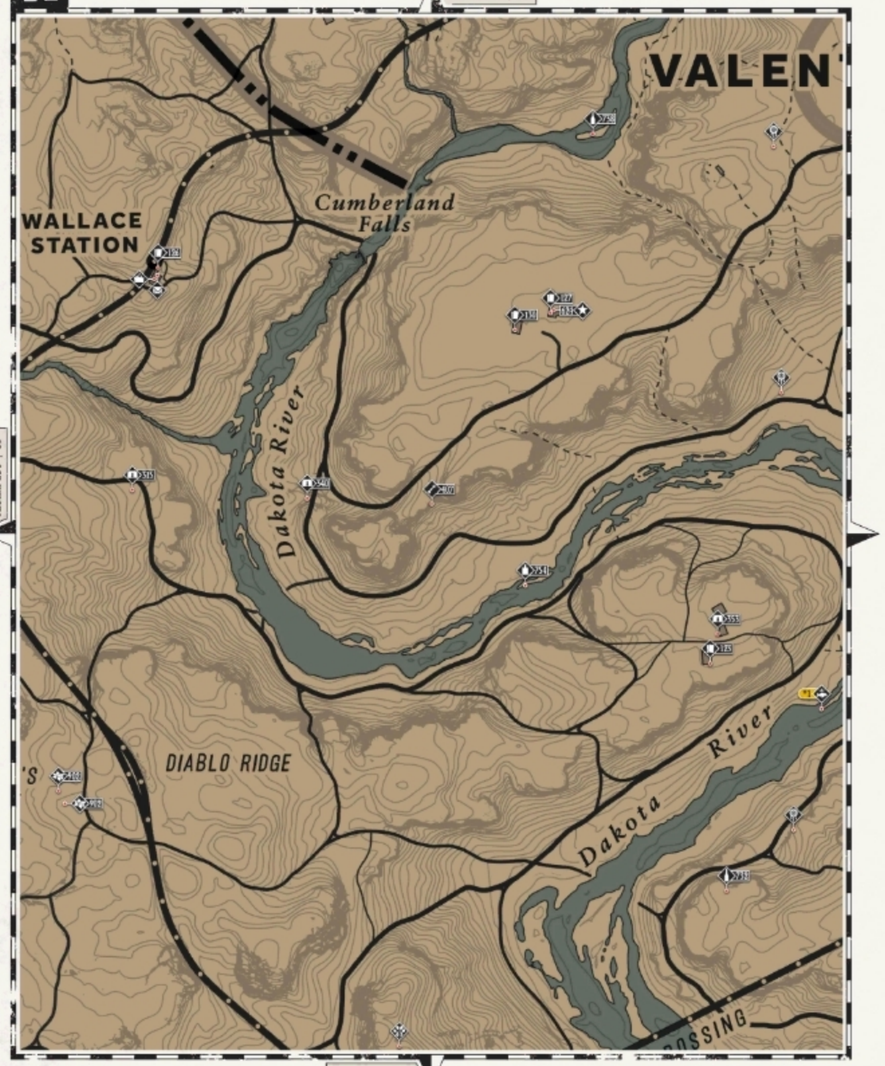
PÁGINA 254 | D5

PÁGINA 262 | D5

012 Bart Love | Junto al sofá, dentro de la casa
014 Elsie Rose | Encima de la mesa en lo alto de la escalera del hotel | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"
057 Secuoya roja | Encima de una mesa, en el porche trasero de la casa del extremo sureste de Strawberry | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"
059 Mentzelia de Lindley | En la barandilla, justo enfrente de la puerta de la cabaña
073 Viuda negra | Encima de un escritorio, dentro de la cabaña
088 Howdah | En lo alto de los escalones que llevan a la puerta trasera del Trackers Hotel
217 Restos de gigante
349 Cebo para depredadores, cartuchos de alta velocidad para fusil, guía: tónico especial | Junto a una tienda con manchas de sangre en la meseta rocosa, cerca de las colinas
405 Hueso: colina en Big Valley | En una colina rocosa, a plena vista
424 Hueso: mirador de Beryl's Dream en Big Valley | En terreno rocoso, hacia la mitad del ascenso al monte Shann
506 Coordenadas de la roca tallada 6 | Cerca de la cima del monte Shann
603 Hachuela de doble filo | En el tronco de un árbol, justo al norte de una chimenea aislada
606 Cuchillo de hoja ancha | En un cadáver en las profundidades de la mina de Beryl's Dream; dale al pistón de la entrada para volar por los aires las piedras que hay en medio
712 Junto a una piedra en las colinas, justo al noroeste de la cima del monte Shann
734 Sobre la repisa de la chimenea, en la cabaña de Watson
740 Entre un tronco y una piedra, a pocos pasos al oeste de la presa de Owanjila
759 En una estantería del sótano de la tienda, accesible únicamente durante el robo en tiendas correspondiente (consulta la página 181)
801 Pipa | Encima de un escritorio de la cabaña
2 Cabaña de Vetter's Echo
3 Cabaña de Shepherds Rise | Se desbloquea durante el epílogo
4 Cabaña de Lenora View
5 Lubina de boca pequeña legendaria

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

PÁGINA 249 | B6

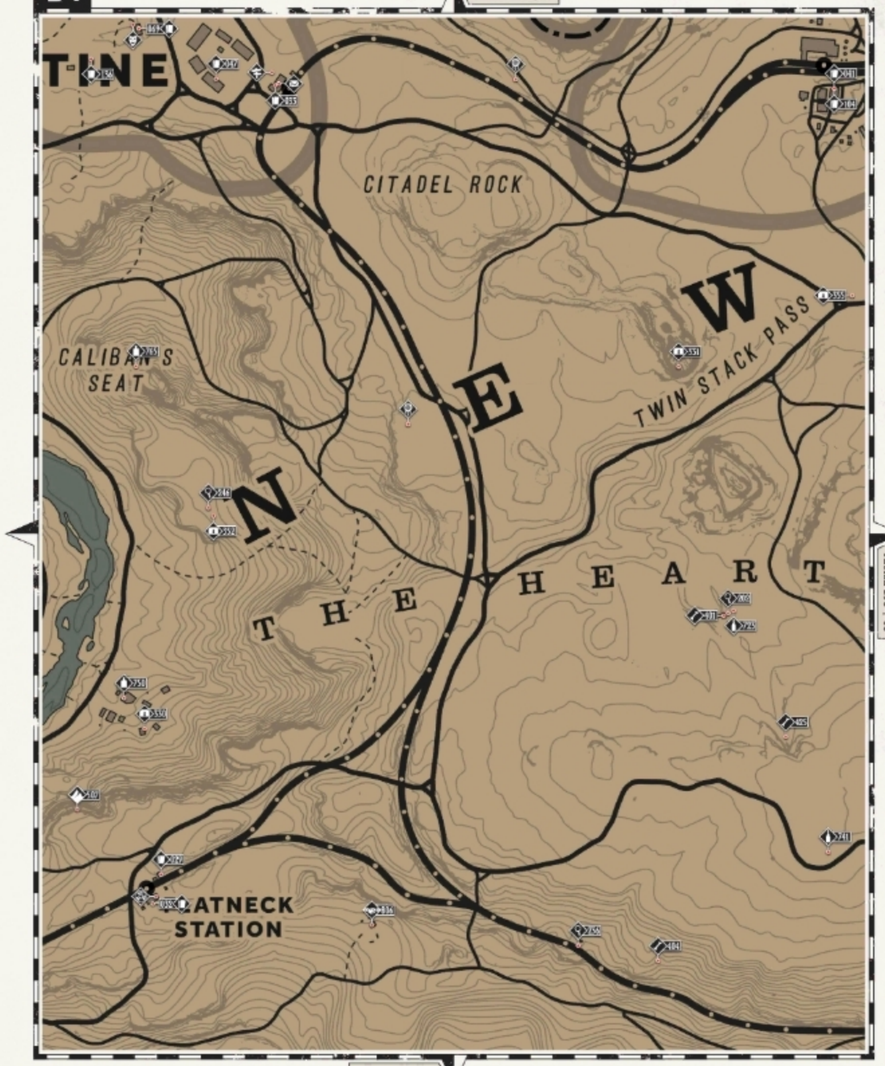


PÁGINA 255 | C5

PÁGINA 263 | D6

125 Andaluz | En una estantería, dentro del establo
126 Ardenner | En la estantería central del andén
127 Sangre caliente holandés | Sobre la repisa de la chimenea, dentro de la casa
130 Mustango | En un fardo de heno, en la parte de arriba del granero
315 Bolsa de joyas grande, tónico milagroso, dinero, cigarrillos de primera | Busca unos muebles abandonados: el cofre está debajo de la mesa
340 Bourbon de Kentucky, dinero, cartuchos de revólver (abierta) | Junto al carro accidentado debajo del puente
353 Ron de Guarma, tónico milagroso, cartuchos normales para revólver | Debajo de las estanterías del jardín, en el lado oeste de la casa de Painted Sky
407 Hueso: cara de una colina en Heartlands | A los pies del acantilado rocoso
624 Héroes del Salvaje Oeste, n.º 132 | En una mesilla de noche en la casa
732 A los pies de un árbol, cerca del borde del acantilado
738 Entre los arbustos, a los pies del árbol muerto
754 Junto a una piedra grande
902 Orquídea Cypripedioideae | Solo disponible a partir del epílogo 1
Lucio cadena legendario

PÁGINA 250 | B7



PÁGINA 256 | C8

PÁGINA 264 | D7

029 Río Bravo | En la plataforma de la torre del molino
032 Tall Trees | En un barril, en el lado sur de la estación de tren
035 Valentine | En una mesa, dentro de la estación de tren
041 Maud Engel | Encima de una mesa, en el lado norte de la choza
047 Fay Delara | A los pies de la ventana, en la parte de arriba del granero
069 Nettie Palmer | Dentro de la tienda del espectáculo, en una caja justo debajo de la plataforma del proyeccionista
104 William Steicher - Levantador de peso | Encima de una mesa, en el lado norte de la choza
136 Sobre una mesa, dentro de la mansión Canebreak
202 Torre petrolífera
236 Puesto comercial
246 Incendio de maleza
330 Lingote de oro, guía: estimulante especial para caballo | Debajo del escritorio, en el edificio del extremo sur del asentamiento quemado
331 Ron añejo de pirata, dinero | En lo alto del acantilado
352 Pepita de oro, café molido, tónico milagroso, guía: botella incendiaria inestable | En un campamento abandonado del bosque quemado
355 Tabaco de mascar, elixir de ginseng, joyas, Bourbon de Kentucky | Debajo del carro abandonado, entre los dos cruces de tres caminos
401 Hueso: campos petrolíferos de Heartlands | En el fondo del pozo, bajo la torre petrolífera
404 Hueso: colina verde en Heartlands | En una colina cubierta de hierba, a plena vista
425 Hueso: desfiladero al sur en Heartlands | Sigue el lecho del río seco que hay junto a la torre petrolífera, el hueso está cerca de lo alto de la colina
707 Coordenadas de la roca tallada 7 | En un acantilado desde el que se ve el asentamiento quemado
725 En una caja del campamento abandonado, junto a la torre petrolífera
741 En el árbol aislado del que cuelgan muchas botellas
750 Sobre el alféizar de una ventana, en la parte de arriba de la taberna quemada
765 En el campamento abandonado, en lo alto de Asiento de Calibán
806 Armónica | En un armario, dentro de la cabaña

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

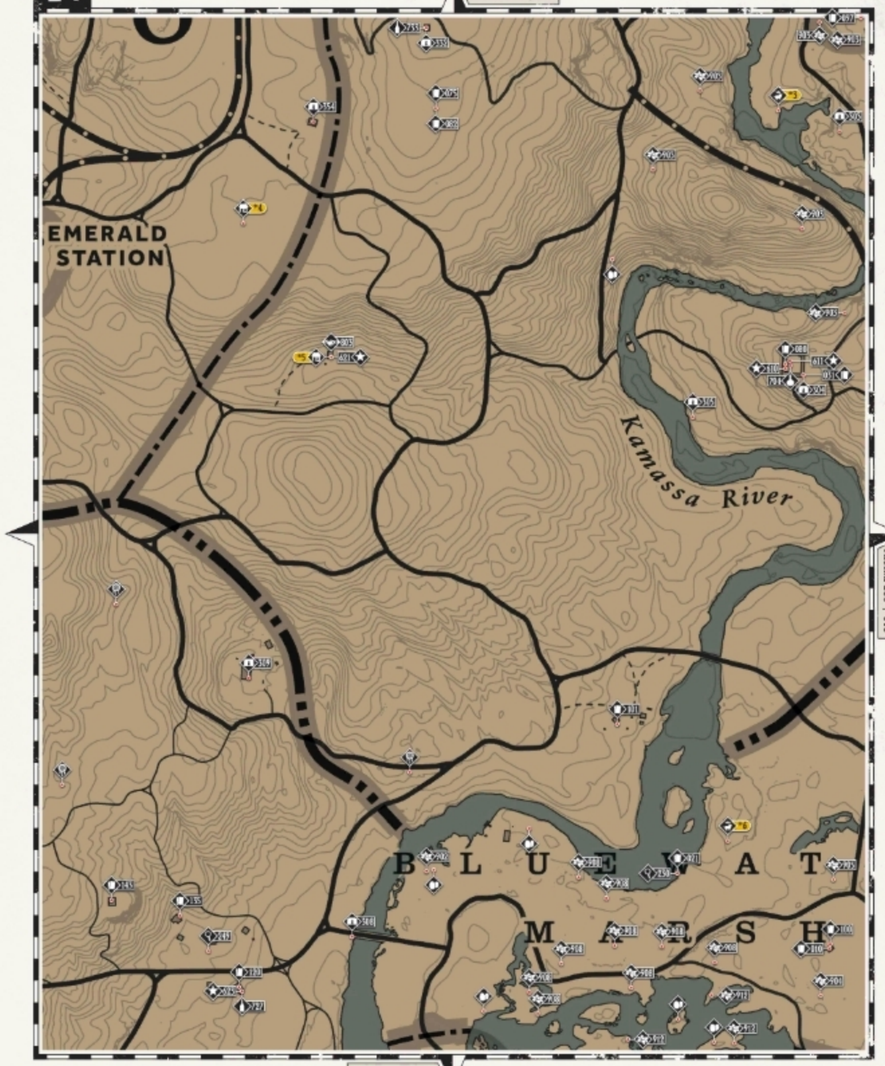
PÁGINA 251 | B8

PÁGINA 257 | G7

PÁGINA 265 | D8

010 En un barril, en el porche de una pequeña granja
021 Srta. Maud Delancey | Encima de una mesa, en la casa flotante
023 George Dixie | Sobre una cama, en la habitación del extremo este de la casa
031 San Francisco | Sobre el alféizar de una ventana, en la torre sureste del fuerte abandonado
034 Chicago | En la plataforma de la torre del molino
054 Mangle negro | En la estación de tren, debajo de un banco
070 Jim Cobb | En un banco del porche delantero de la casa abandonada
071 Mittie Comstock | En un barril, frente a la puerta de la casa
075 Arrendajo azul | En la plataforma del árbol, accesible a través de una escalera
080 Pantera | En una caja, dentro de la choza
082 Faisán | En la plataforma del árbol, accesible a través de una escalera
089 Carro de cabra | En un banco de trabajo en el extremo oeste de los establos
097 Percy Wood - Luchador grecorromano | En el pozo, en el exterior de la choza
099 Theobaud Getzin - Púgil | En una estantería del porche
100 H. T. Slocum - Remero | En una caja, debajo de la choza
101 R. S. Harradon - Ciclista | Encima de una mesa, justo a la izquierda del porche de la choza
102 E. D. Ewing - Funambulista | En una estantería del sótano, al que se accede por una trampilla en mitad de la cabaña abandonada
120 Pluma estilográfica - 1884 - Lewis Waterman | Encima de un escritorio, dentro de la escuela abandonada
135 Lillian Powell | En una caja tras los arbustos, en el lado noreste de la choza
141 General Quincy Harris | A los pies de la torre del pozo petrolífero
143 Senador Thaddeus Waxman | Dentro de la cabaña, sobre la repisa de la chimenea del dormitorio
230 Fonógrafo
235 Árbol retorcido
248 Roca grabada
249 Pleasance
303 Bolsa de joyas grande, dinero | Debajo de un tronco, al oeste del carro abandonado
304 Medicina, dinero, cartuchos normales para arma de repetición, guía: medicina especial para caballo | En la esquina sureste del antiguo fuerte
305 Biter, bolsa de joyas grande, reloj de bolsillo de plata | Junto al tronco grande, cerca de la orilla del río
308 Biter, dinero | Debajo del puente grande
309 Dinero | En una sala a la cual se accede desde el lado sur de la granja de cerdos Aberdeen; cuando estés en el porche delantero, tienes que interactuar con los habitantes para que se abra la puerta

PÁGINA 252 | B9

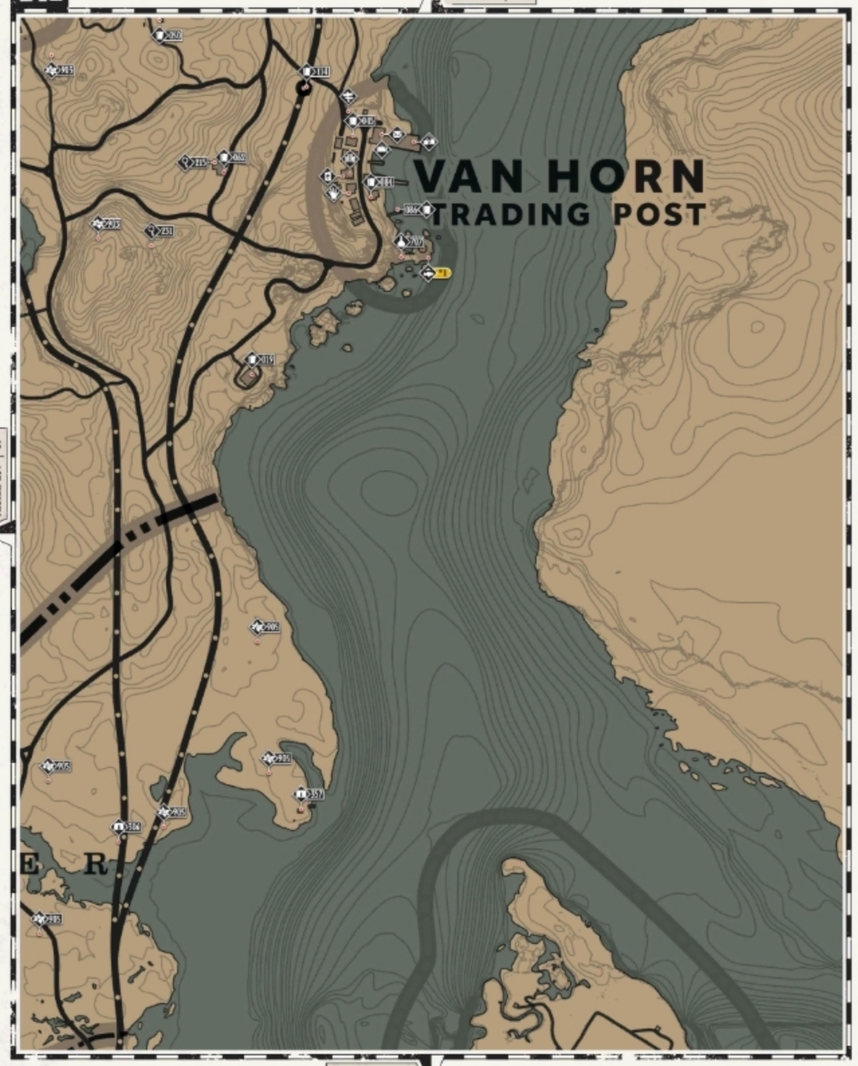


PÁGINA 266 | D9

320 Verdura en lata, ron de Guanma | En el carro abandonado, a plena vista
332 Verdura en lata, buen brandi, biter potente, tónico milagroso potente | A los pies de la torre de vigilancia de incendios
345 Tabaco de mascar, 2 puros, dinero | A los pies de la escalera, en el molino de agua abandonado
354 Bourbon de Kentucky, dinero, cartuchos normales para arma de repetición | Debajo de la cama que hay en una pequeña choza
370 Guía: aceite especial de serpiente | Debajo de un tablón, en la pequeña choza junto a las vías del tren
402 Hueso: arroyo Dewberry en Heartlands | Justo al oeste del arroyo Dewberry, a plena vista
403 Hueso: arroyo Dewberry en Scarlett Meadows | Justo al sur del arroyo Dewberry, a plena vista
610 Sombrero Hardee | En el sótano del antiguo fuerte
611 Cuchillo de la Guerra de Secesión | En una caja, en el sótano del antiguo fuerte
621 Otis Miller y la dama sin corazón | Osman Grove, en una mesilla de noche en la cabaña
623 Otis Miller y el muchacho de Nueva York | Pleasance, encima de una mesa en la escuela abandonada
701 En una estantería, en el sótano del antiguo fuerte
727 Sobre la repisa de la chimenea de la escuela abandonada
735 En una caja que hay en lo alto de la torre de vigilancia de incendios
744 Sobre la repisa de la chimenea, en la casa de Larned Sod
752 Sobre el alféizar de una ventana pequeña a la que se accede desde el tejado del molino de Old Greenbank
756 En lo alto de la torre del molino del rancho Emerald
766 En un armario del sótano, al que se accede por una trampilla en mitad de la cabaña abandonada
803 Pluma estilográfica | En el cajón de la mesilla de noche, en la cabaña de Osman Grove
902 Orquídea Cypripedioideae
903 Orquídea sandalia de la Virgen
904 Orquídea Epidendrum acunae
905 Orquídea Cyrtopodium punctatum
908 Orquídea cola de rata
912 Orquídea Cattleya
1 Choza de Old Trail Rise
2 Coyote legendario
3 Castor legendario
4 Cabaña de Ridge View | Se desbloquea durante el epílogo
5 Cabaña de Osman Grove
6 Jabalí legendario

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

PÁGINA 253 | B10



PÁGINA 259 | C9

PÁGINA 267 | D10

019 Slick Hutton | En una caja, en el lado noreste del balcón

045 Jennie Willetts | En un barril, en el patio que hay frente a la oficina de correos

050 Salvia de colibrí | Encima de una mesa pequeña, en el lado oeste de la choza

062 Louis Durand | En una caja, en el porche este de la casa abandonada

084 Pavo | Sobre la repisa de la chimenea, en la parte de arriba de la oficina del sheriff quemada

086 Goleta | Debajo de la hamaca, en lo alto del barco de pesca

114 Telégrafo - 1837 - Samuel Morse | En un banco del andén abandonado

215 Mutante artificial

231 Monículo de la serpiente

306 Buen brandi, dinero | En el suelo, justo al oeste de las vías del tren

357 Guía: perdigones incendiarios | Bajo un tablón, en la cabaña en ruinas

707 Entre los arbustos del pequeño camino rocoso, a los pies del faro

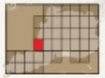
903 Orquídea sandalia de la Virgen

905 Orquídea Cyrtopodium punctatum

*1 Muskallonga americano legendario

PÁGINA 254 | C4

PÁGINA 260 | D5



PÁGINA 271 | E4

241 Wickiup

902 Orquídea Cypripedioideae

*2 Lubina de roca legendaria

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

PÁGINA 255 | C5

PÁGINA 272 | C5

206 Carros de circo

323 Tabaco de mascar, dinero, guía: biter especial | Entre las cajas tiradas por el suelo

729 Encima de una mesa que está junto a los animales colgados, en el puesto comercial de Manzanita

751 En una caja que hay en el exterior de la choza en ruinas, al este del depósito de agua

755 A los pies de un árbol grande, en lo alto del pequeño acantilado desde el que se ve Beecher´s Hope

902 Orquídea Cypripedioideae

PÁGINA 256 | C6

PÁGINA 273 | C6

008 Black Belle | En un barril, al final del muelle | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

016 Aldous Bramley | Encima de una mesa en el porche, entre dos sillones

018 Evelyn Miller | Encima de una mesa, junto al tendedero

027 Blackwater | En una chimenea, en el tejado del teatro (escalera en la parte trasera)

042 Sadie Russell | En un barril, dentro del gallinero

094 Diligencia | En un banco del andén

112 Máquina de escribir - 1829 - W. A. Burt | En un barril, justo al lado de la puerta del almacén

326 Bolsa de joyas grande, cartuchos rápidos para fusil | En el cobertizo de Lone Mule Stead, al suroeste del cruce del Bardo

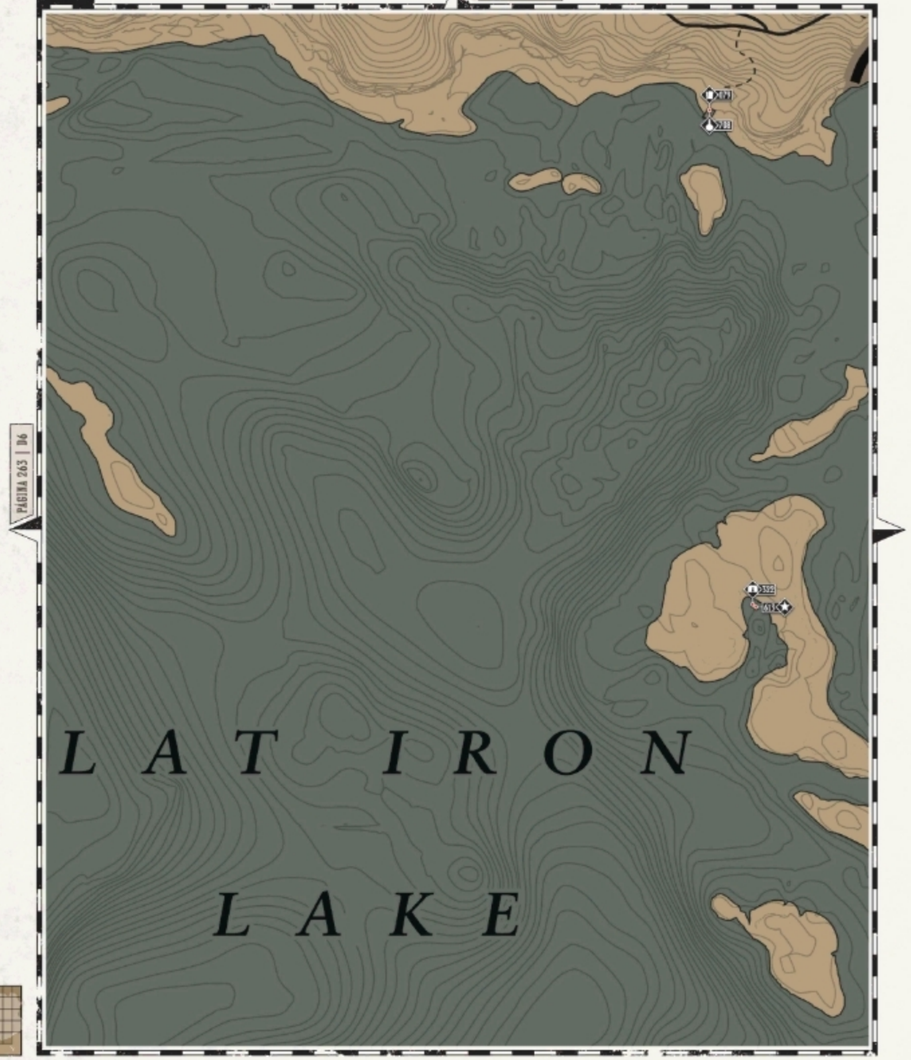
709 En lo alto de la torre del molino, al suroeste de Blackwater

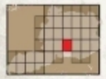
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

PÁGINA 257 | C7

PÁGINA 263 | B6





005 Flaco Hernández | En el borde del tejado del banco (escalera en la parte trasera)

035 Rhodes | En una lápida

061 Laurence Dunn | Dentro de la granja, sobre la repisa de la chimenea

072 Robert Elliot Patchen | En una caja junto a la cabaña amarilla | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

074 Sabueso de San Huberto | En la chimenea de la casa en ruinas

079 Perca americana | Debajo del sofá, dentro de la cabaña de pesca de Gill Landing

087 Caravana de camellos | Encima de la mesa, cerca del tendedero

091 Fragata de EE. UU. | En un banco de trabajo, dentro del cobertizo

095 Locomotora a vapor | En el muro sur de las ruinas

121 Paint horse americano | En una caja, debajo de la máquina de hilar algodón | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

125 Nokota | En un banco de trabajo, dentro del establo

131 Purasangre | En la parte trasera del carro, al lado de las balas de algodón

133 Presidente Fisher | En un barril, en lo alto de la rampa de carga del edificio de Jansen Mills

137 J. D. McKnight | Encima de la mesa del cenador

142 General Cornelius Palmer | Encima de la mesa del cobertizo

322 Ron añejo de pirata | Entre los restos del barco

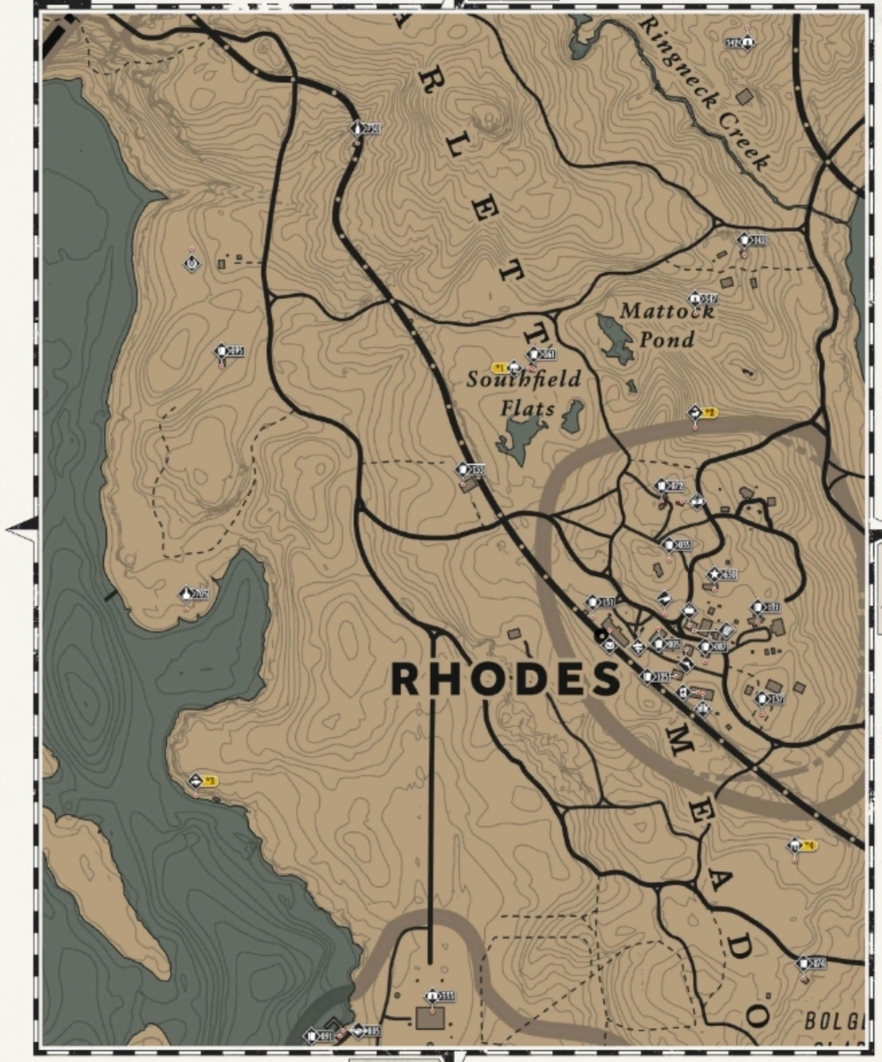
▸▸▸

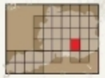
PÁGINA 258 | C8

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

PÁGINA 264 | D6





PÁGINA 274 | C8

333 Lingote de oro | A unos pasos al este del cuerpo de Catherine Braithwaite (a partir del capítulo 4)

342 Dinero | A los pies de un pequeño muro de piedra

347 Verdura en lata, dinero, guía: reanimador especial para caballo | En el tronco de un árbol

613 Tricornio | En los restos del barco de la isla más grande del lago Flat Iron

630 Fragmento de concha de abulón | En el interior de la casa antigua

705 En los restos de la pequeña barca azul

708 A la derecha de la chimenea, en la cabaña de pesca de Gill Landing (solo disponible tras completar "Pescador de peces")

730 En el depósito de agua, entre dos pequeños puentes del ferrocarril

805 Brújula naval | Encima de una mesa, dentro del cobertizo

*1 Granja Robard

*2 Zorro legendario

*3 Pez sol legendario

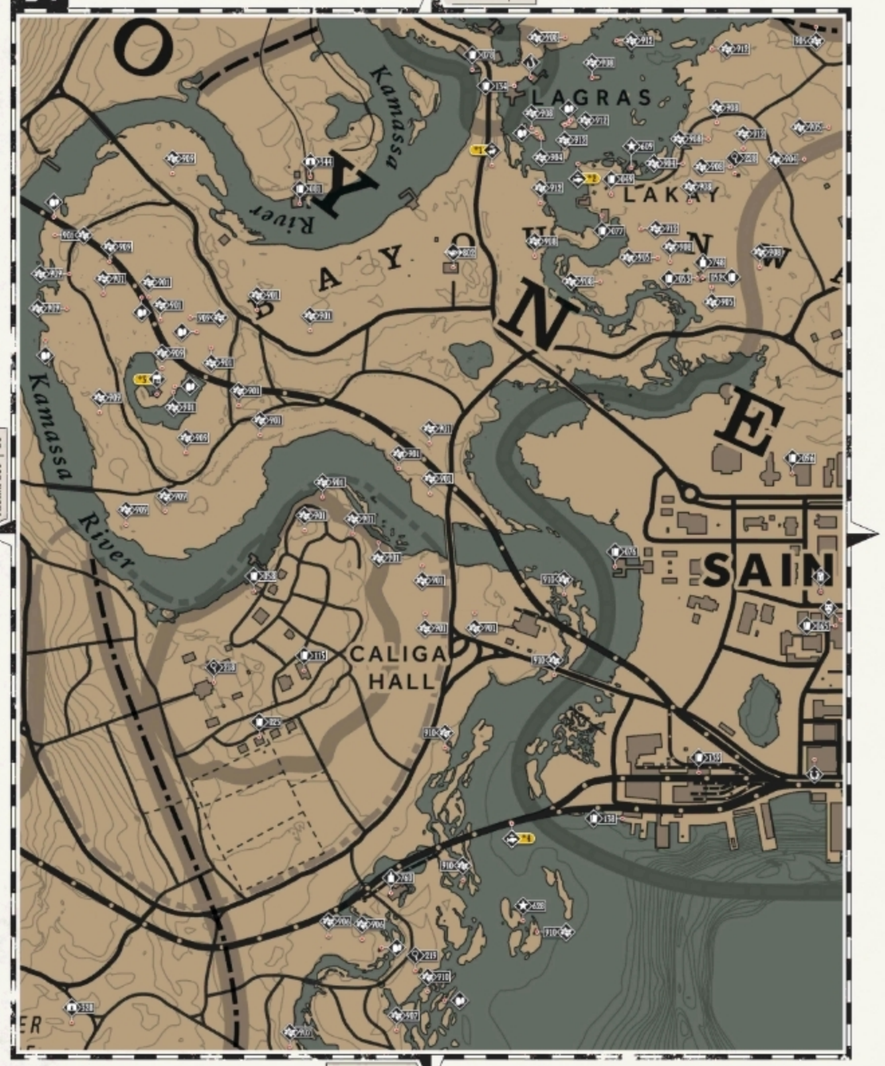
*4 Cabaña de Argil Rise | Se desbloquea durante el epílogo

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

D7

PÁGINA 259 | G9



PÁGINA 265 | D8

PÁGINA 275 | E9

011 Jim "Boy" Calloway | Dentro del mausoleo que tiene una vidriera

020 Laurence Carson | En un callejón, encima de una mesa detrás de un muro de madera

024 Richard McCullough | Encima de la mesa, al suroeste del cenador

025 Nueva York | Encima de una mesa, en el porche

026 Saint Denis | En la carreta

046 Iga Ulmer | En un viejo escritorio, en el callejón | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

049 Grosellero dorado | En una estantería, dentro de la choza al noreste

051 Salvia de adelfa | En una barandilla enredada oculta por enredaderas

052 Milenrama | Dentro de la cabaña, en el alféizar de la ventana al sur

053 Tabaco indio | En una caja directamente al oeste de la cabaña

058 Bistaga tonel manzanoeballo | Sobre un banco de trabajo, detrás del cobertizo de la choza

065 Mabel Potter | En el pasillo oeste del teatro, en la mesa auxiliar junto a la chimenea

066 Robin Kominsky | En una mesa en el lateral del escenario del teatro; solo se puede acceder tras ver las cinco actuaciones (representadas a lo largo de cinco noches) en el Théâtre Rôleur de Saint Denis; la última actuación solo se desbloquea tras "La potencialidad y otras cuerdas". Robin Kominsky aparece en escena durante la primera actuación y en la quinta

076 Bagre | En un barril, en el lado oeste del muelle

077 Serpiente de coral | Encima de una mesa estrecha, dentro de la casa más grande de Lakay

078 Moro | En un barril, en la parte trasera del barco de pesca de madera | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

081 Loro | En una caja del muelle

090 Globo aerostático | En una estantería, en la parte trasera de la taberna

092 Teatro flotante | Encima de una mesa, en el lado este del muelle | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

093 Velero bellenero | Sobre el alféizar de la ventana de la casera azul, al final del muelle

096 Velocípedo | Encima de una mesa, en el porche oeste de la casa

103 Parsey Hill - Jugador de tenis sobre hierba | En una barandilla, en el porche trasero de la choza

108 Axel McCormack - Malabarista | En una caja a los pies de la valla de hierro forjado | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

110 Cámara - 1814 - Joseph Nicéphore Niépce | Encima de una mesa, en el balcón del edificio que hay justo al sur del estudio fotográfico

115 Pionero pistolero - 1893 - Charles Kinnear | En un banco de trabajo en mitad del granero

D10

PÁGINA 260 | C10

118 Pianola - 1829 - Edward Leveaux | En el piano

122 Appaloosa | En un barril, en el extremo sur del muelle

134 Presidente Hardin | En la barandilla de la esquina noreste del embarcadero de la choza, frente a dos ruedas de carro rotas

138 Luther Covington | En una caja del muelle

139 Harvey Griggs | En un banco de trabajo, dentro de la sala de carga | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

140 Henrietta Beatrice Woods | Encima de una mesa, en el porche de la casa

218 Secreto de los Grey

219 Brazo atrofiado

228 Iglesia pequeña

307 Manzana, tónico milagroso, aceite de serpiente | Junto a las cajas, en el lado noreste de los establos

321 Guía: cuchillo arrojadizo envenenado | Bajo un tablón en la choza alargada

328 Ron de Gamma, cartuchos rápidos para fusil | Entre dos ruedas de carro, justo al este del claro de Bolger

341 Manzana, tabaco de manzor, dinero | Debajo del suelo de madera, en la choza del extremo este de Macomb's End

699 Máscara de cráneo de felino | En la parte trasera de una choza medio derruida

628 Espada pirata rota | Se encuentra en un barco destrozado

711 En el piano de la sala en la que tiene lugar el robo a la armería de Saint Denis (consulta la página 181)

722 En unas balas de algodón, en el lado oeste de la cubierta superior del carguero Maria Isabella

740 Sobre la repisa de la chimenea, dentro de la cabaña

760 Sobre el alféizar de una ventana, en la plataforma superior que hay en la esquina oeste de la fábrica abandonada, cerca de los vías del tren (puedes saltar a la plataforma directamente desde el suelo)

802 El coco de la bruja en la niebla | Encima de una mesa de centro, dentro una casa

901 Orquídea dama de noche

904 Orquídea Epidendrum ecornue

905 Orquídea Cyrtopodium punctatum

906 Orquídea fantasma

907 Orquídea Epidendrum nocturnum

908 Orquídea cola de rata

909 Caladenia

910 Orquídea Prosthechea cochleata

912 Orquídea Cattleya

*1 Caimán gigante legendario | En la misión "Caimán carnívoro"

*2 Hojelagarto rarigudo legendario

*3 Choza de Boyell Edge

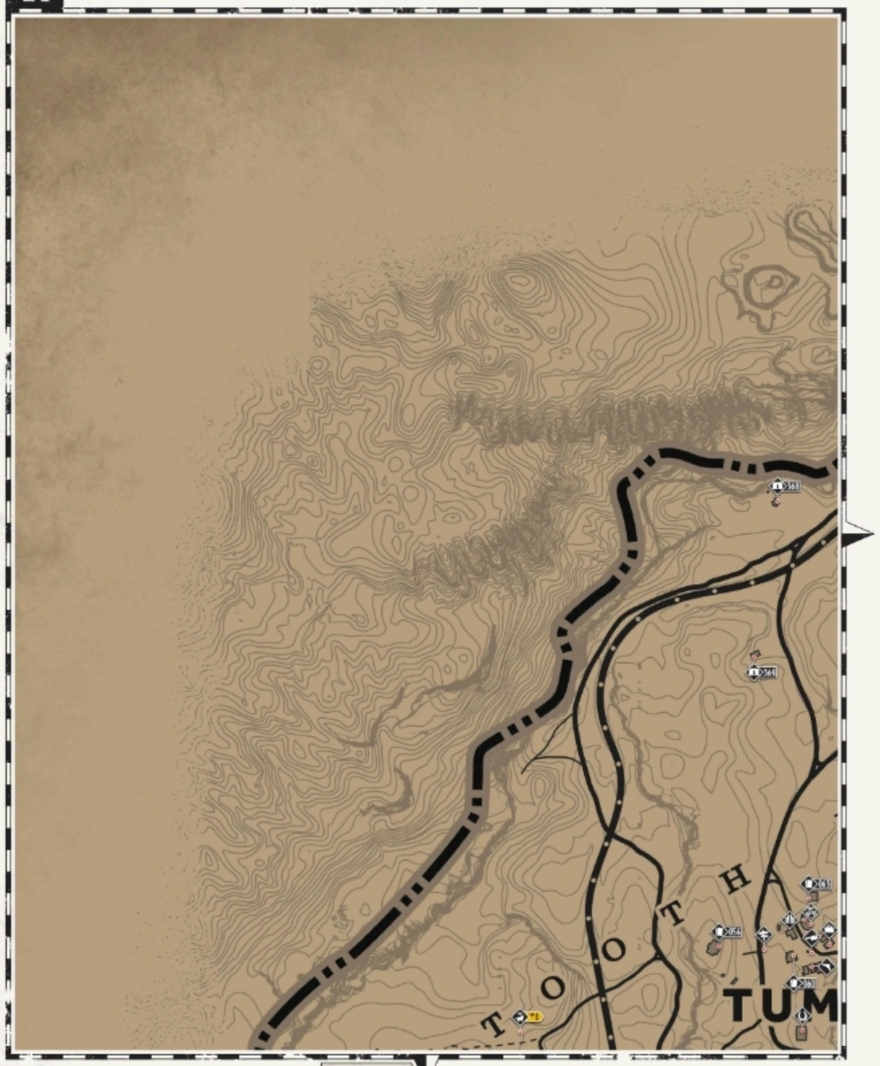
*4 Esturión de lago legendario

*5 Bagre cabeza de toro legendario

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

E1



PÁGINA 276 | F1

056 Washingtonia de California | Encima de una mesa, en el porche delantero de la casa

060 Vara de Aarón | En el tejado de la oficina del sheriff, detrás del cartel

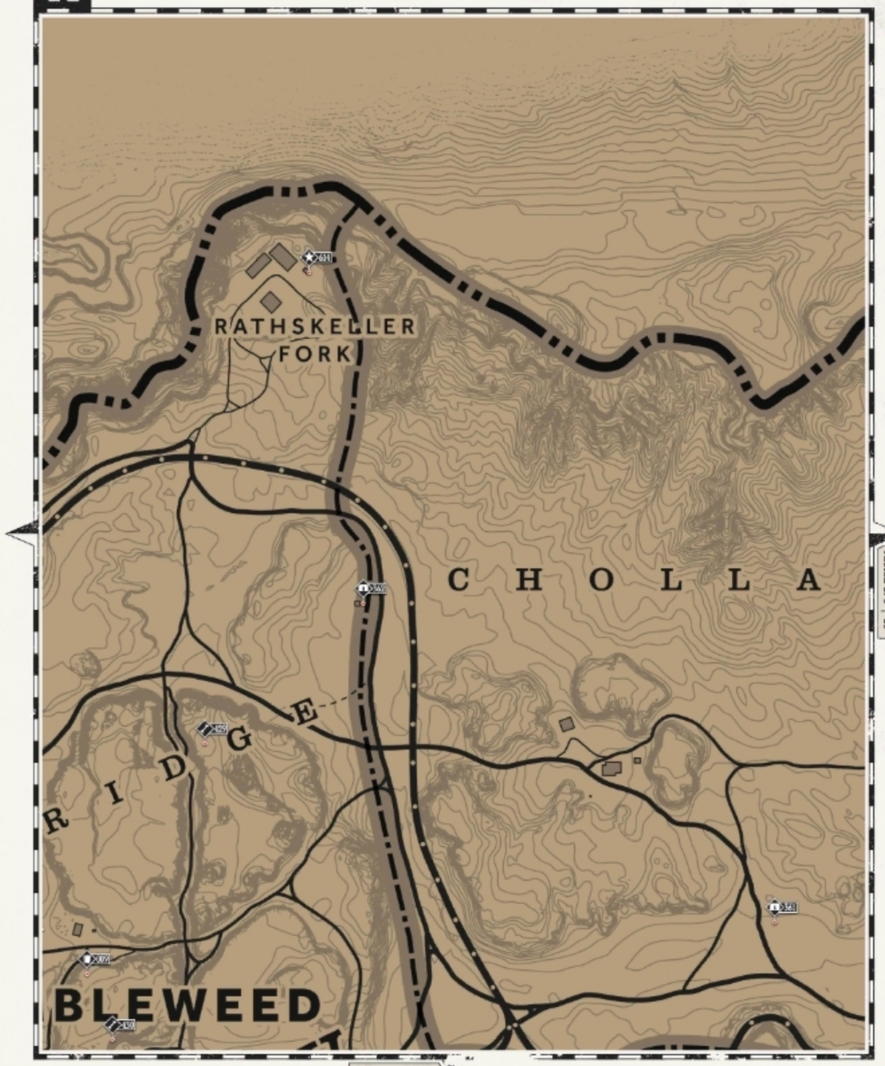
063 Jesse Raymond | Dentro de la casa quemada, en el alféizar de la ventana junto a la repisa de la chimenea

364 Cartuchos rápidos para pistola, cartuchos de alta velocidad para arma de repetición | Dentro de la misión abandonada

368 Tónico milagroso potente, cartuchos de alta velocidad para fusil | Debajo de la cama, en la choza de Silent Stead

1 Puma legendario

E2



PÁGINA 277 | F2

PÁGINA 270 | E3

009 Billy Midnight | En la plataforma de la torre del molino

361 Elixir de ginseng, cartuchos de alta velocidad para pistola, cartuchos de alta velocidad para arma de repetición | En el carro blanco abandonado, uno de los cinco carros que forman un círculo

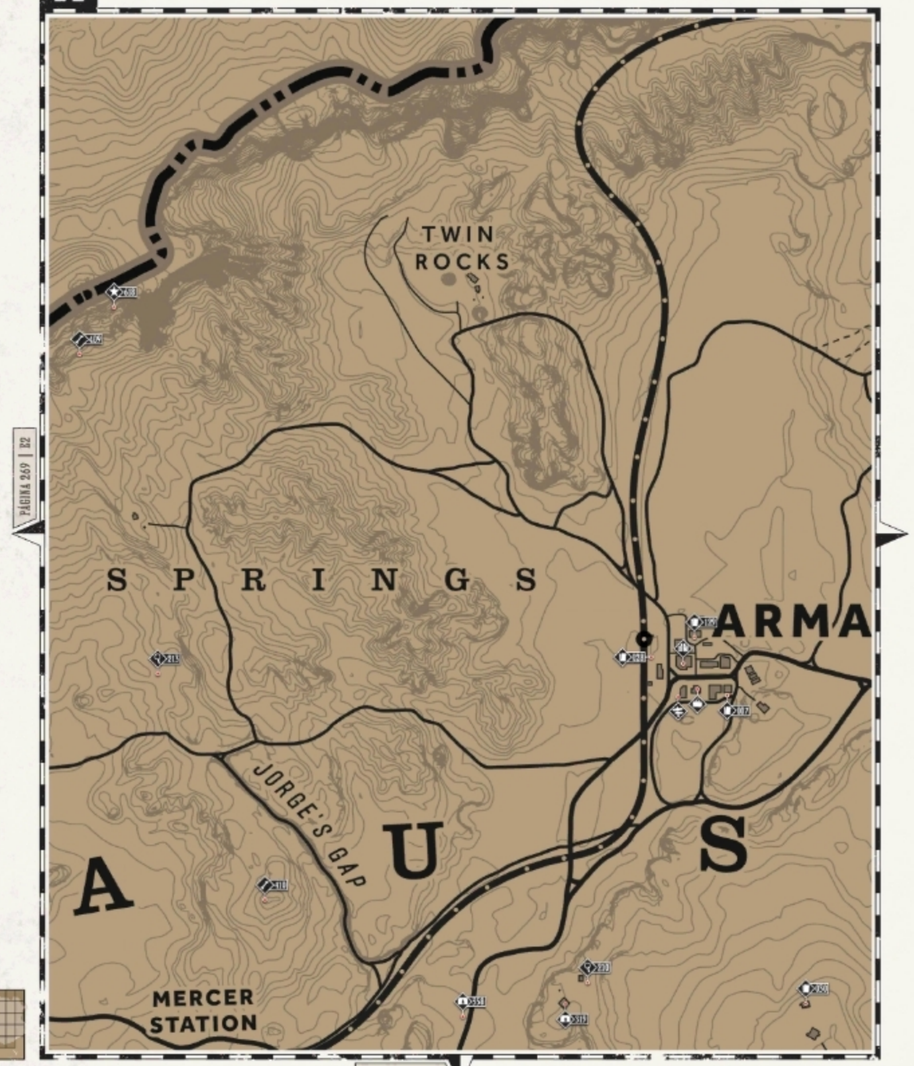
362 Cartuchos de alta velocidad para arma de repetición, cartuchos de alta velocidad para fusil, guía: postas explosivas | En el exterior de la casa quemada del alquimista

429 Hueso: North Tumbleweed en Gaptooth Ridge | En lo alto del acantilado desde el que se ve el cañón

430 Hueso: South Tumbleweed en Gaptooth Ridge | En el extremo sureste de la meseta desde la que se ve Tumbleweed

614 Máscara de cráneo de carnero | Colgando de uno de los pilares de madera del cenador abandonado

E3



007 Landon Ricketts | En un barril, detrás de la casa que da al sepulturero

028 Armadillo | En un barril, dentro de una pocilga

030 Grizzlies | En la mesa, dentro de la choza | Solo se puede recoger después de activar la misión "Fumar y otras aficiones"

129 Mestizo húngaro | En el suelo, a través de un agujero en la puerta principal de la herrería

210 Mujer burro

213 Máquina voladora

319 Dinero, bolsa de joyas pequeña | Dentro de la granja en ruinas, debajo de una mesa rota

358 Fruta en lata, verdura en lata | Debajo de un carro abandonado

409 Hueso: desierto en Cholla Springs | Dentro de una pequeña pared rocosa a los pies de la colina

410 Hueso: desfiladero de Jorge en Cholla Springs | En una pequeña colina, oculto entre los arbustos

618 Tesoro de Ottis Miller | Dentro de una pequeña cueva (accesible únicamente a partir del epílogo 1)

E4

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

068 Irene Grubb | En un banco del andén

359 Cebo para herbívoros, raíz de valeriana | En un campamento abandonado y rodeado de cactus

411 Hueso: Hennigan's Stead en Pike's Basin | En la planicie ligeramente elevada en el extremo oeste del cañón

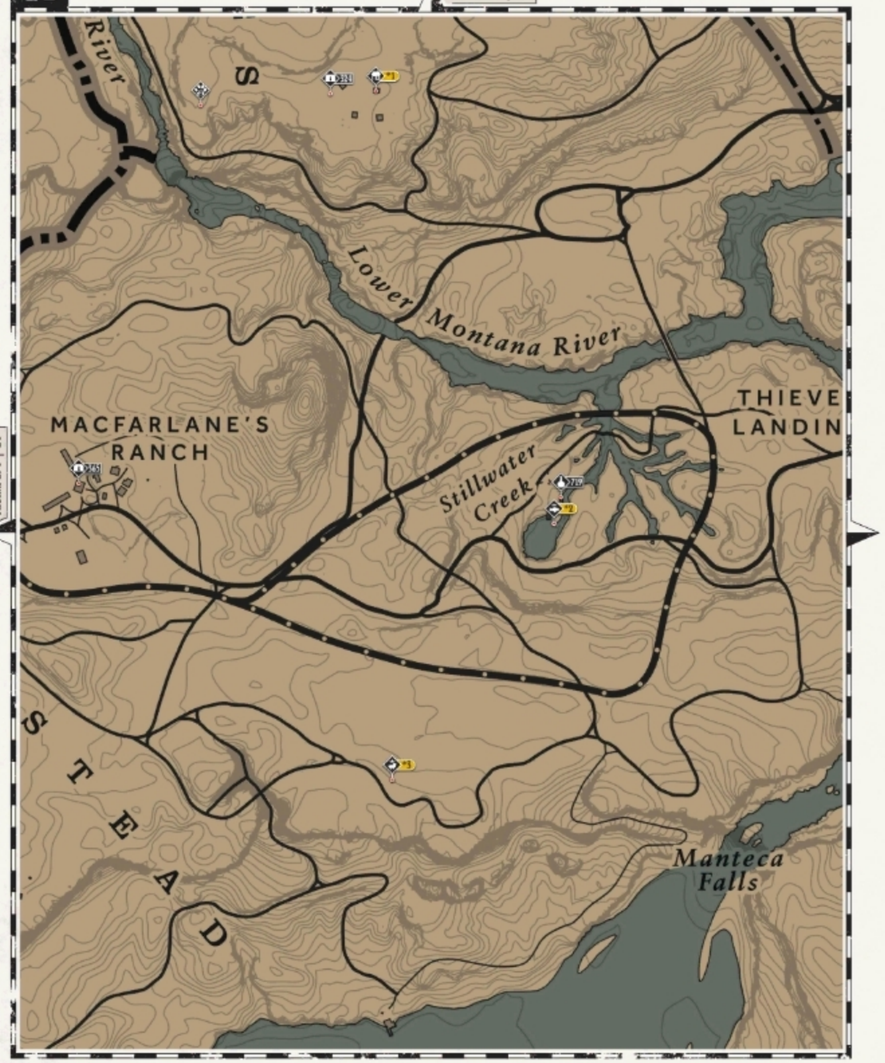
731 En un barril, en el lado este de la iglesia

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

E5

PÁGINA 262 | D5



PÁGINA 271 | B4

E6

PÁGINA 263 | D6

PÁGINA 274 | B8

324 Dinero | En el fondo del viejo pozo

365 Ron añejo de pirata, pepita de oro, tónico milagroso potente | Debajo de la cama del taller del herrero

719 Encima de una mesa, dentro de la pequeña cabaña de pesca

1 Choza de Bear Claw

2 Lucio americano de aleta roja legendario

3 Bisonte legendario Tatanka

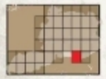
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

E8

PÁGINA 265 | D8

PÁGINA 275 | E6



- 013 Edith Corinne | Debajo de la mesa, junto al tendedero
- 124 Trotón americano | Encima de una mesa, en el dormitorio del chico
- 132 Fox trotter de Missouri | Encima de una mesa, en el dormitorio del chico
- 207 Claro de Bolger
- 245 Secreto de Braithwaite
- 335 Ron añejo de pirata, tabaco de mascar, dinero | En el lado noroeste de Catfish Jacksons, en el entresuelo de la casa
- 711 En un barril, en el pequeño muelle que hay en la parte trasera de la cabaña de pesca
- 907 Orquídea Epidendrum nocturnum
- *1 Choza de Old Harry Fen

E9

PÁGINA 266 | D9

- 109 Locomotora de vapor - 1814 - George Stephenson | En el nido de un pájaro, en el descansillo superior de la iglesia abandonada; esprinta y salta a la pequeña plataforma
- 116 Dinamita - 1866 - Alfred Nobel | En el porche trasero de Shady Belle
- 144 Presidente Alfred MacAlister | Dentro de la choza, sobre el alfeizar de una ventana que mira al sureste
- 201 Iglesia abandonada
- 311 Bolsa de joyas grande, dinero | En el pequeño mausoleo, al este de Shady Belle
- 316 Bolsa de joyas grande | Debajo de la pared derrumbada, dentro de la iglesia abandonada
- 325 Bolsa de joyas grande, tónico milagroso potente, cartuchos normales para revólver | A los pies de un árbol muerto con peces colgados
- 338 Ron añejo de pirata, dinero | A los pies de la pequeña choza, al sureste de la mansión de Shady Belle
- 701 A los pies del árbol muerto en el que hay un barco destrozado
- 710 En una pared del descansillo superior de la iglesia abandonada
- 747 En una de las cajas, cerca del pequeño puente que lleva a la mansión de Shady Belle
- 906 Orquídea fantasma
- 907 Orquídea Epidendrum nocturnum
- 910 Orquídea Prosthechea cochleata
- *2 Choza de Crawdad Willies
- *3 Pantera legendaria | Tras completar el nivel 9 del desafío de Maestro cazador

F1

PÁGINA 268 | E1

222 Misionero jesuita

363 Pepita de oro, raíz de valeriana | A los pies de uno de los cuatro carros

F2

PÁGINA 269 | E2

232 Huesos de cachalote

367 Galletas saladas | Debajo de la litera, en la cabaña al sureste de Benedict Point

706 En una estantería, en el sótano de la cabaña en ruinas

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

PÁGINA 276 | E3

366 Dinero, tónico milagroso (abierto), alianza | Debajo de la cama que hay en la casa de Río Del Lobo

427 Hueso: Del Lobo Rock en río Bravo | En la pequeña pendiente, cerca de la punta este de Del Lobo Rock en río Bravo

428 Hueso: río San Luis en Río Bravo | En la planicie de la gran roca desde la que se ve Fort Mercer

703 Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza quemada en la estación Mercer

753 En una caja que hay en el tejado del lado noroeste de Fort Mercer

*1 Berrendo legendario

360 Cartuchos de alta velocidad para pistola, cartuchos de alta velocidad para arma de repetición, cartuchos de alta velocidad para fusil | A los pies del carro abandonado

412 Hueso: Hennigan's Stead en el río San Luis | Justo encima de la orilla del río

625 Historias verídicas de Frank Heck, n.º 102 | En una mesilla de noche en la choza

*2 Perca americana legendaria

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN
LEYENDA DE LOS MAPAS
NOTAS Y NAVEGACIÓN
REFERENCIA DEL MAPA
ATLAS

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

ARMAS

Este capítulo ofrece una evaluación pormenorizada de todas las armas. Incluye estadísticas, munición, personalización y consejos para el mantenimiento de tus armas de fuego.

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Todas las armas tienen seis estadísticas principales que definen su eficacia general. Los cinco primeros parámetros son aproximaciones normalizadas basadas en otras armas y los valores más altos indican un rendimiento superior en la categoría correspondiente.

- **Daño:** el daño que inflige un disparo al impactar en el objetivo.
- **Alcance:** una aproximación del alcance máximo del arma al que puedes centrar la vista y su alcance de disparo máximo. Ambos varían en función de la clase de arma.
- **Cadencia de disparo:** la cantidad de balas que se pueden disparar por segundo.
- **Recarga:** la velocidad de recarga de una bala; el tiempo que se tarda en realizar una carga completa dividido por el número de balas.
- **Precisión:** la concentración de la dispersión del arma al apuntar, indicada por el tamaño de la retícula.
- **Estado:** las condiciones actuales del mecanismo del arma; afecta al resto de estadísticas.

Al obtener o comprar una nueva arma, sus barras de estadísticas tendrán un aspecto similar al de este diagrama:

BARRA DE ESTADÍSTICAS TÍPICA

- La **parte blanca** de la barra representa el valor actual. Cuanto mayor sea, más eficaz será el arma en el campo correspondiente. Por ejemplo, una parte blanca grande de daño significa que los disparos serán más potentes. La parte blanca de la barra disminuirá gradualmente al usar las armas y al exponerlas a efectos que las deterioren, como el agua y el barro. Puedes limpiar el arma para invertir el proceso. Hablaremos de este tema en breve.
- La **parte gris** de la barra representa el potencial máximo teórico. Existen dos maneras de desarrollar el potencial de un arma:
  - Equipándola con componentes como el cañón largo o el ánima rayada mejorada, disponibles en todas las armerías a través de la opción Personalizar.
  - Disparando munición especializada. Puedes comprar, crear, recoger o saquear distintos tipos de cartuchos. Cada tipo de munición tiene su propio uso. Por ejemplo, los cartuchos rápidos causan mucho más daño y, por lo tanto, aumentan la barra de daño del arma.

  Si equipas un arma con la munición y los componentes adecuados, la parte blanca de la barra puede llegar a cubrir por completo la parte gris, lo que significa que esa estadística ha alcanzado su máximo potencial.

  Por el contrario, si permites que un arma se deteriore, la parte gris de la barra irá aumentando hacia la izquierda. Esto indica que el arma está perdiendo eficacia y requiere labores de mantenimiento.
- La **parte negra** de la barra nunca se puede alanzar, está fuera del potencial del arma.

La sección de armas del Compendio hace un seguimiento de todas las armas que has encontrado hasta el momento, así como de estadísticas clave como las bajas, los tiros a la cabeza y la precisión.

DETERIORO DE LAS ARMAS

El uso y algunos efectos del entorno hacen que las armas se vayan deteriorando. Si se oxidan o ensucian, infligirán menos daño, se amartillarán con más lentitud y costará más recargarlas. Es recomendable que mantengas tu arsenal en buen estado.

★ EL PROCESO DE DETERIORO ★

Puedes consultar el estado de un arma en el dial de armas. Bajo las barras de las cinco estadísticas principales encontrarás la barra de "estado". Al principio, será completamente blanca porque su estado es óptimo. Con el paso del tiempo, el extremo derecho de la barra se irá poniendo gris, lo cual indica que el proceso de deterioro ha comenzado y el potencial del arma ha disminuido. Además, el aspecto del arma irá cambiando y mostrará signos de uso y desgaste.

Existen tres parámetros ocultos que determinan el deterioro de un arma:

- **Hollín:** al disparar, el arma se irá deteriorando poco a poco. Pasará de su mejor a su peor estado tras realizar una cantidad concreta de disparos.
- **Óxido:** el arma se oxidará al meterla en el agua o al hundirse en la nieve (incluso cuando esté enfundada). Al estar expuesta a los efectos del agua, tardará un tiempo concreto (en segundos) en pasar de su mejor a su peor estado.
- **Suciedad:** el arma se ensuciará al hundirse en el barro (incluso cuando esté enfundada). Al estar expuesta a los efectos del barro, tardará un tiempo concreto (en segundos) en pasar de su mejor a su peor estado.

PARÁMETROS DE DETERIORO

TIPO DE ARMA	HOLLÍN: DISPAROS HASTA EL DETERIORO TOTAL	ÓXIDO/SUCIEDAD: TIEMPO HASTA EL DETERIORO TOTAL
Revólver	300	300 s
Pistola	200	300 s
Arma de repetición	300	300 s
Fusil (incluido el fusil de precisión)	200	300 s
Escopeta	150	300 s

El deterioro genera los siguientes efectos adversos en las armas y se aplican de manera gradual y proporcional:

- Reducción del daño que inflige el arma.
- Reducción de la cadencia de disparo del arma.
- Si hay que amartillarla, lo hace con más lentitud.
- Aumento del tiempo de recarga.

★ RALENTIZAR EL DETERIORO ★

Existen varios objetos para reducir el desgaste de las armas. Sus efectos se acumulan, lo cual te permite dedicar menos tiempo al mantenimiento de tus armas preferidas.

También conviene cargar tus armas preferidas en el caballo si vas a pasar mucho tiempo en zonas con barro, agua o nieve. Si no, corres peligro de que te ataquen mientras realizas una actividad que puede afectar al estado del arma (por ejemplo, si estás nadando para recoger un objeto), puedes llevar solo un arma corta desechable por si surge alguna emergencia.

OBJETOS QUE RALENTIZAN EL DETERIORO

OBJETO	TIPO	RALENTIZACIÓN DEL DETERIORO	DISPONIBILIDAD
Revestimiento del arma	Componente	10 %	Cualquier armería. Solo disponible para armas de repetición, fusiles y escopetas.
Funda mejorada	Accesorio	20 %	En cualquier armería o creada por un trampero con los ingredientes adecuados tras completar el desafío correspondiente.
Funda izquierda reforzada	Accesorio	10 %	Creada por un trampero con los ingredientes adecuados tras completar el desafío correspondiente.
Abalorio de diente de castor	Abalorio	10 %	Creado con un diente de castor legendario en un perista.
Talismán de garra de cuervo grande	Talismán	20 %	Recompensa por completar "Geología para principiantes" (consulta la página 210).
Leyenda del Este	Atuendo	10 %	Completa todos los desafíos en todas las categorías.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

★ MANTENIMIENTO DE LAS ARMAS ★

Debes mantener tus armas en buen estado para combatir los efectos del deterioro. Existen dos métodos: puedes hacerlo de manera manual o contratar los servicios de un armero. Ambos métodos eliminarán del arma los efectos visuales del hollín, el óxido y la suciedad.

LIMPIEZA MANUAL

Puedes limpiar las armas por tu cuenta si tienes aceite para armas, un artículo que se vende en tiendas, armerías, tramperos y peristas. También encontrarás aceite para armas como objeto coleccionable.

Para mantener un arma en buen estado, selecciónala en el menú del dial y pulsa ⊗/⊕. Si hay signos de deterioro, aparecerán segmentos rojos en las barras de estadísticas. Pulsa □/✕ para limpiarla. Consumirás una unidad de aceite para armas y las estadísticas recuperarán su valor máximo actual.

LIMPIEZA CON EL ARMERO

También puedes pagar a un armero para que limpie tus armas. Al igual que con la limpieza manual, volverán a estar en perfecto estado.

Ten en cuenta que el armero solo puede personalizar armas que estén completamente limpias. En caso contrario, todas las opciones de modificación estarán inactivas en el menú correspondiente.

ARMAS DESGASTADAS

Cuando recojas un arma que suelte algún enemigo, verás que puede incluir la palabra "desgastado/a" (por ejemplo, revólver Cattleman desgastado).

Las armas desgastadas se encuentran en peor estado que las que adquieres nuevas. Esto significa que no puedes restablecer completamente su barra de estado. Tu única opción es realizar una limpieza manual, lo que rellenará la barra hasta su límite. No hay forma de sobrepasar ese punto.

MUNICIÓN Y PROYECTILES

El tipo de munición que elijas puede ser decisivo en un tiroteo y al cazar. Estas tablas muestran un resumen de todas las opciones disponibles.

MUNICIÓN DE ARMAS DE FUEGO

ICONO	TIPO	DISPONIBILIDAD	COMPATIBILIDAD	DESCRIPCIÓN
	Normal	Compra	La mayoría de pistolas, revólveres, armas de repetición, fusiles y fusiles de precisión	Munición estándar
	Alta velocidad	Compra		Daño +5, alcance +10
	Punta dividida	Creación (cartucho normal + cuchillo de caza)		Daño +5, precisión +10
	Rápida	Compra		Daño +15
	Explosiva	Creación (cartucho rápido + grasa animal)		Daño +25, efecto explosivo
	Varmint	Compra	Fusil Varmint	Munición estándar
	Cartuchos normales para escopeta	Compra	Escopetas	Munición estándar
	Postas para escopeta	Compra		Alcance +5, precisión +20
	Perdigones incendiarios para escopeta	Creación (cartucho de escopeta normal + licor)		Daño +15, efecto incendiario
	Postas explosivas para escopeta	Creación (cartucho de escopeta + grasa animal)		Daño +25, alcance +5, precisión +20, efecto explosivo

FLECHAS

ICONO	TIPO	DISPONIBILIDAD	DESCRIPCIÓN
	Flecha	Compra	Flecha estándar
	Flecha mejorada	Creación (flecha + pluma de ave)	Daño +15
	Flecha para presas pequeñas	Creación (flecha + cartucho de escopeta normal + pluma de ave)	Daño -20
	Flecha envenenada	Creación (flecha + salvia de adelfa + pluma de ave)	Daño +5
	Flecha incendiaria	Creación (flecha + grasa animal + pluma de ave)	Daño +20, efecto incendiario
	Flecha explosiva	Creación (flecha + dinamita + pluma de ave)	Daño +40, efecto explosivo

ARROJADIZAS

ICONO	TIPO	DISPONIBILIDAD	DESCRIPCIÓN
	Dinamita	Compra	Explosivo normal; se pueden encender estando en la mano y lanzarlo, o colocarlo y disparar
	Dinamita inestable	Compra y creación (dinamita + grasa animal + cartucho de alta velocidad)	Daño +10
	Botella incendiaria	Compra y creación (cualquier bebida alcohólica + grasa animal)	Prende fuego a una zona al impactar
	Botella incendiaria inestable	Compra y creación (licor + grasa animal)	Daño +10
	Cuchillo arrojadizo	Compra	Cuchillo estándar
	Cuchillo arrojadizo mejorado	Creación (cuchillo arrojadizo + pluma de halcón/águila)	Daño +10, alcance +5, precisión +5
	Cuchillo arrojadizo envenenado	Creación (cuchillo arrojadizo + salvia de adelfa)	Daño +10
	Tomahawk	Compra	Tomahawk estándar
	Tomahawk mejorado	Creación (tomahawk + pluma de halcón/águila)	Daño +10, alcance +5
	Tomahawk dirigido	Creación (tomahawk + pluma de búho)	Alcance +5, precisión +10
	Tomahawk antiguo	Objeto coleccionable (se encuentra en una diana rota en el lado este de la garganta de Calumet, al este de la reserva india de Wapiti)	Misma funcionalidad que el tomahawk normal pero de aspecto distinto

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

ARMERÍAS

Hay armerías en Valentine, Rhodes, Saint Denis y Annesburg. También hay una en Tumbleweed, que está disponible tras el epílogo 1.

Los armeros cobran por limpiar las armas y venden distintos tipos de munición y armas. También venden piezas sueltas que puedes usar para personalizar tus armas.

Entre todos los accesorios vendidos en las armerías, destacan tres que ofrecen grandes ventajas. Conviene que compres y equipes estos tres al poco de empezar tu aventura:

Bandolera mejorada: aumenta en un 50 % la capacidad de munición inicial de las armas largas de forma permanente.

Cartuchera mejorada: aumenta en un 50 % la capacidad de munición inicial de las armas cortas de forma permanente.

Funda mejorada: Ralentiza un 20 % el deterioro de las armas de forma permanente.

★ ARMAS ★

TODAS LAS ARMERÍAS

ARMA	PRECIO	REQUISITO PARA DESBLOQUEO
Revólver Cattleman	50,00 $	Completa "Forajidos del Oeste" (capítulo 1)
Carabina de repetición	90,00 $	Completa "Viejos amigos" (capítulo 1)
Pistola Volcanic	150,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Fusil Springfield	120,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Fusil Varmint	72,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Escopeta de dos cañones	95,00 $	Completa "Una visita de compromiso" (capítulo 2)
Escopeta de corredera	148,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Revólver de doble acción	65,00 $	Completa "Una amabilidad inusitada" (capítulo 2)
Lancaster de repetición	135,00 $	Completa "Una escena pastoral americana" (capítulo 2)
Escopeta recortada	85,00 $	Completa "Entra, perseguido por un recuerdo" (capítulo 1)
Fusil Rolling Block	187,00 $	Completa "Las ovejas y las cabras" (capítulo 2)
Revólver Schofield	84,00 $	Completa "¿Bienaventurados los mansos?" (capítulo 2)
Fusil de cerrojo	180,00 $	Completa "Predicando el perdón a su paso" (capítulo 3)
Escopeta semiautomática	225,00 $	Completa "Una agradable noche de desenfreno" (capítulo 4)
Escopeta de repetición	185,00 $	Completa "Horario de visita" (capítulo 6)
Litchfield de repetición	145,00 $	Completa "Adiós, querido amigo" (capítulo 6)
Fusil Carcano	190,00 $	Completa "Adiós, querido amigo" (capítulo 6)

SOLO VALENTINE Y SAINT DENIS

ARMA	PRECIO	REQUISITO PARA DESBLOQUEO
Pistola semiautomática	210,00 $	completa "Los placeres de la civilización" (capítulo 4).
Pistola Mauser	250,00 $	Completa "Territorio Murfree" (capítulo 5)

★ ACCESORIOS Y MUNICIÓN ★

TODAS LAS ARMERÍAS - MUNICIÓN

OBJETO	PRECIO
Flechas	0,50 $
Cartuchos normales para pistola	1,00 $
Cartuchos rápidos para pistola	1,50 $
Cartuchos de alta velocidad para pistola	2,50 $
Cartuchos normales para arma de repetición	1,50 $
Cartuchos rápidos para arma de repetición	2,00 $
Cartuchos de alta velocidad para arma de repetición	2,50 $
Cartuchos normales para revólver	1,00 $
Cartuchos rápidos para revólver	1,50 $
Cartuchos de alta velocidad para revólver	2,00 $
Cartuchos para fusil Varmint	1,00 $
Cartuchos normales para fusil	1,50 $

TODAS LAS ARMERÍAS - MUNICIÓN (CONTINUACIÓN)

OBJETO	PRECIO
Cartuchos rápidos para fusil	2,00 $
Cartuchos de alta velocidad para fusil	3,00 $
Cartuchos normales para escopeta	1,00 $
Postas para escopeta	1,50 $

TODAS LAS ARMERÍAS - ACCESORIOS

OBJETO	PRECIO
Aceite para armas	1,50 $
Bandolera mejorada	69,50 $
Cartuchera mejorada	58,00 $
Funda mejorada	45,50 $

OTRAS TIENDAS

Además de las armerías, el trampero, todos los peristas y dos tiendas venden algunas armas y munición.

TIENDAS: STRAWBERRY Y BLACKWATER

TIPO DE MUNICIÓN	PRECIO	REQUISITO PARA DESBLOQUEO
Cartuchos de alta velocidad para pistola	2,50 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Cartuchos de alta velocidad para arma de repetición	2,50 $	-
Cartuchos de alta velocidad para revólver	2,00 $	-
Cartuchos de alta velocidad para fusil	3,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)

TIENDAS: SOLO EN STRAWBERRY

TIPO DE MUNICIÓN	PRECIO	REQUISITO PARA DESBLOQUEO
Cartuchos rápidos para pistola	1,50 $	-
Cartuchos rápidos para arma de repetición	2,00 $	-
Cartuchos rápidos para revólver	1,50 $	-
Cartuchos rápidos para fusil	2,00 $	-
Postas para escopeta	1,50 $	-

ARMAS	PRECIO	REQUISITO PARA DESBLOQUEO
Revólver de doble acción	65,00 $	Completa "Una amabilidad inusitada" (capítulo 2)
Escopeta semiautomática	225,00 $	Completa "Una agradable noche de desenfreno" (capítulo 4)
Fusil Rolling Block	187,00 $	Completa "Las ovejas y las cabras" (capítulo 2)

TIENDAS: SOLO EN BLACKWATER

ARMAS	PRECIO	REQUISITO PARA DESBLOQUEO
Litchfield de repetición	145,00 $	Completa "Adiós, querido amigo" (capítulo 6)
Revólver Schofield	84,00 $	Completa "¿Bienaventurados los mansos?" (capítulo 2)
Escopeta de corredera	148,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)

TODOS LOS PERISTAS

ARMAS	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Dinamita	1,00 $	Completa "¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?" (capítulo 1)
Cuchillo arrojadizo	2,50 $	Completa "Una visita de compromiso" (capítulo 2)
Tomahawk	4,00 $	Completa "Americanos descansando" (capítulo 2)
Botella incendiaria	0,75 $	Completa "Los placeres del tabaco" (capítulo 3).
Hachuela	4,25 $	Completa "Querido tío Tacitus" (capítulo 5)
Machete	8,00 $	Completa "Querido tío Tacitus" (capítulo 5)
Machete	10,00 $	Completa "Querido tío Tacitus" (capítulo 5)

TRAMPERO

ARMAS	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Cuchillo arrojadizo	2,50 $	Completa "Una visita de compromiso" (capítulo 2)
Tomahawk	4,00 $	Completa "Americanos descansando" (capítulo 2)

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

PERSONALIZACIÓN DE ARMAS

El sistema de personalización de armas te permite añadir cambios de estilo y componentes a tus armas usando los servicios de un armero.

★ RESUMEN DE MODIFICACIONES ★

La mayoría de modificaciones de **componentes** afectan directamente al rendimiento de las armas. Si puedes permitírtelas, añadir las mejoras adecuadas a un arma te dará cierta ventaja en combate.

Las modificaciones de **estilo** son meramente estéticas y con ellas puedes personalizar las armas según tus gustos.

COMPONENTE: LONGITUD DEL CAÑÓN

La longitud del cañón mejora la precisión de las armas. Este componente está disponible para revólveres, pistolas y escopetas (excepto la escopeta recortada).

- ★ **Cañón corto:** componente predeterminado en todas las armas de las categorías anteriores (menos en el revólver Schofield, que viene equipado con un cañón largo).
- ★ **Cañón largo:** aumenta la precisión al estrecharse el cono de fuego.

COMPONENTE: EMPUÑADURA

Esta modificación cambia la empuñadura de las armas cortas. Puedes usar este componente en revólveres y pistolas.

- ★ **Empuñadura básica**
- ★ **Empuñadura de palo fierro**
- ★ **Empuñadura de ébano**
- ★ **Empuñadura nacarada**
- ★ **Empuñadura nacarada de héroe** (solo disponible para el revólver Cattleman si tu nivel de honor es 4 o superior)
- ★ **Empuñadura de ébano de pistolero** (solo disponible para el revólver de doble acción si tu nivel de honor es -4 o superior)

COMPONENTE: ÁNIMA RAYADA DEL CAÑÓN

El ánima rayada del cañón es un patrón helicoidal en el interior del cañón que hace girar el proyectil al ser expulsado, de manera que aumenta su velocidad y alcance.

- ★ **Ánima rayada estándar:** componente predeterminado en todas las armas.
- ★ **Ánima rayada mejorada**: aumenta el alcance del arma en un 10 %. El alcance de disminución del daño también aumenta en un 10 %, de manera que las armas son más eficaces a larga distancia. Al usarla en escopetas con munición de perdigones aumenta la dispersión, lo cual amplía el cono de fuego pero disminuye la precisión.

COMPONENTE: MIRAS DE HIERRO

Las miras de hierro hacen que sea más fácil apuntar con el arma. Esta modificación está disponible para todas las armas de fuego, menos en los fusiles de precisión. Al apuntar con un arma sin mira telescópica en la vista en primera persona, pulsa ✪ para activar o desactivar la vista de la mira de hierro.

- ★ **Mira de serie:** componente predeterminado en todas las armas (excepto en los fusiles de precisión).
- ★ **Mira mejorada:** aumenta la precisión al poder apuntar mejor al objetivo.

COMPONENTE: MIRAS TELESCÓPICAS

Las miras telescópicas están disponibles para las arma de repetición y los fusiles. Al apuntar con un arma con mira telescópica, pulsa ✪ para activar o desactivar la vista del zoom de la mira a pantalla completa. Ten en cuenta que esto no es posible en los fusiles de precisión.

- ★ **Sin mira telescópica:** sin zoom (no disponible para los fusiles de precisión).
- ★ **Mira telescópica corta:** zoom de nivel bajo.
- ★ **Mira telescópica media:** zoom de nivel medio.
- ★ **Mira telescópica larga:** zoom de nivel alto.

COMPONENTE: VETEADO

La modificación de veteado cambia la textura granulada de las partes de madera de las armas largas (armas de repetición, fusiles y escopetas, incluida la escopeta recortada).

- ★ **Veta básica**
- ★ **Veta recta**
- ★ **Veta ancha**

COMPONENTE: REVESTIMIENTO

Los revestimientos de cuero sirven para conservar las armas en buen estado frente al deterioro producido por el uso y los elementos. Están disponibles para armas de repetición, fusiles y escopetas (incluida la escopeta recortada).

- ★ **Sin revestimiento:** deterioro predeterminado.
- ★ **Revestimiento:** disminuye el deterioro de las armas en un 10 %. Se acumula con otros efectos similares.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

★ LISTAS DE MODIFICACIONES ★

TODAS LAS ARMAS LARGAS

COMPONENTES

CATEGORÍA	OBJETO	PRECIO
Cañón	Sin ánima rayada	-
	Ánima rayada mejorada	20,00 $
Miras de hierro*	Miras de serie	-
	Mira mejorada	5,00 $
Veteado	Veta básica	-
	Veta recta	14,00 $
	Veta ancha	20,00 $
Revestimiento	Sin revestimiento	-
	Revestimiento	10,00 $

* No disponible para el fusil Rolling Block y el fusil Carcano

ESTILOS | METALES

CATEGORÍA	HIERRO	NÍQUEL	ACERO AZULADO	ACERO ENNEGRECIDO	ACERO AMARRONADO	LATÓN	PLATA	ORO
Cañón	5,00 $	5,50 $	6,00 $	7,00 $	7,50 $	8,00 $	9,00 $	10,00 $
Armazón	7,50 $	8,25 $	9,00 $	10,50 $	11,25 $	12,00 $	13,50 $	15,00 $
Martillo	4,00 $	4,50 $	5,00 $	5,50 $	6,00 $	6,50 $	7,00 $	8,00 $
Palanca, culata, trampilla, cerrojo, guardamonte	5,00 $	5,50 $	6,00 $	7,00 $	7,50 $	8,00 $	9,00 $	10,00 $
Mira	2,50 $	2,75 $	3,00 $	3,50 $	3,75 $	4,00 $	4,50 $	5,00 $
Gatillo	3,50 $	4,00 $	4,25 $	5,00 $	5,50 $	5,75 $	6,50 $	7,00 $

ESTILOS | OTRAS MODIFICACIONES ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

CATEGORÍA	OBJETO	PRECIO
Grabados | Metales incrustados	Hierro	1,50 $
	Níquel	2,25 $
	Acero azulado	3,00 $
	Acero ennegrecido	3,75 $
	Acero amarronado	5,25 $
	Latón	6,00 $
	Plata	7,50 $
	Oro	9,00 $
Grabados | Cañón, armazón, palanca, culata, trampilla, cerrojo, guardamonte *(precio por cada parte del arma, cada una puede cambiarse individualmente después de aplicar un grabado completo)*	Nada	-0,30 $
	Barroco	6,50 $
	Modernista	8,25 $
	Victoriano	10,50 $
	Decorativo	12,00 $
Tallas | Empuñadura	Nada	-
	Ciervo macho	14,50 $
	Lobo	15,00 $
	Águila	16,00 $
	Carnero	16,75 $
	Águila volando	18,00 $
	Oso	18,50 $

CATEGORÍA	OBJETO	PRECIO
Barniz | Veteado	Abedul	1,50 $
	Caoba	1,50 $
	Nogal negro	2,00 $
	Arce	2,00 $
	Bocote	2,50 $
	Mezquite	2,50 $
	Palisandro oscuro	3,00 $
	Mirto	3,00 $
	Bubinga	3,50 $
	Palisandro	3,50 $
	Cocobolo	4,00 $
	Cerezo silvestre	4,00 $
	Ébano	4,50 $
	Arce brillante	4,50 $
	Nogal	5,00 $
	Nogal oscuro	5,00 $
Cuero	Avellana	1,50 $
	Castaño	2,00 $
	Oliva	2,50 $
	Nogal	3,00 $
	Rojo ladrillo	3,50 $
	Tabaco	4,00 $
	Chocolate	4,50 $
	Guijarro	5,00 $

TODAS LAS ARMAS CORTAS

COMPONENTES

CATEGORÍA	OBJETO	PRECIO
Longitud del cañón*	Cañón corto	-9,00 $
	Cañón largo	12,00 $
Ánima rayada del cañón*	Sin ánima rayada	-
	Ánima rayada mejorada	15,00 $
Miras de hierro	Miras de serie	-
	Mira mejorada	5,00 $

* La escopeta recortada carece de opciones de personalización del cañón. Tiene las mismas opciones de veteado y revestimiento que las armas largas (aunque su veteado ancho cuesta 12 $ en lugar de 20 $).

ESTILOS | METALES*

CATEGORÍA	HIERRO	NÍQUEL	ACERO AZULADO	ACERO ENNEGRECIDO	ACERO AMARRONADO	LATÓN	PLATA	ORO**
Cañón	4,00 $	4,50 $	4,75 $	5,50 $	6,00 $	6,50 $	7,25 $	8,00 $
Tambor, palanca, cerrojo	4,00 $	4,50 $	4,75 $	5,50 $	6,00 $	6,50 $	7,25 $	8,00 $
Armazón	6,00 $	6,50 $	7,25 $	8,50 $	9,00 $	9,50 $	10,75 $	12,00 $
Martillo	3,25 $	3,50 $	4,00 $	4,50 $	4,75 $	5,25 $	5,50 $	6,50 $
Mira	2,00 $	2,25 $	2,50 $	2,75 $	3,00 $	3,25 $	3,50 $	4,00 $
Gatillo	2,75 $	3,25 $	3,25 $	4,00 $	4,50 $	4,50 $	5,25 $	5,50 $

* Valores válidos para todas las armas cortas excepto la escopeta recortada.
** En el revólver de doble acción, el color oro solo está disponible para jugadores que hayan completado la búsqueda del tesoro correspondiente en *GTA Online*.

ESTILO | OTRAS MODIFICACIONES

ESTILOS	OBJETO	PRECIO
Grabados | Metales incrustados	Hierro	1,50 $
	Níquel	2,25 $
	Acero azulado	3,00 $
	Acero ennegrecido	3,75 $
	Acero amarronado	5,25 $
	Latón	6,00 $
	Plata	7,50 $
	Oro	9,00 $
Grabados | Cañón, tambor, cerrojo, armazón *(precio por cada parte del arma, cada una puede cambiarse individualmente después de aplicar un grabado completo)*	Nada	-0,30 $
	Barroco	5,00 $
	Modernista	6,50 $
	Victoriano	8,50 $
	Decorativo	10,00 $
Tallas | Empuñadura	Nada	-
	Cascabel	12,00 $
	Escorpión	12,50 $
	Puma	13,75 $
	Ciervo	14,50 $
	Águila	15,00 $
	Ciervo macho	15,25 $

ESTILOS	OBJETO	PRECIO
Barniz	Abedul	1,50 $
	Caoba	1,50 $
	Nogal negro	2,00 $
	Arce	2,00 $
	Bocote	2,50 $
	Mezquite	2,50 $
	Palisandro oscuro	3,00 $
	Mirto	3,00 $
	Bubinga	3,50 $
	Palisandro	3,50 $
	Cocobolo	4,00 $
	Cerezo silvestre	4,00 $
	Ébano	4,50 $
	Arce brillante	4,50 $
	Nogal	5,00 $
	Nogal oscuro	5,00 $

* En lugar de grabados para el tambor, la escopeta recortada tiene grabados para el guardamonte.

MODIFICACIONES ESPECÍFICAS DE TIPOS DE ARMAS

TODAS LAS ARMAS DE REPETICIÓN

COMPONENTES | MIRA TELESCÓPICA	PRECIO
Sin mira telescópica	-
Mira telescópica corta	15,00 $

TODAS LAS ESCOPETAS*

COMPONENTES | CAÑÓN	PRECIO
Cañón corto	-
Cañón largo	14,00 $

* Excepto la escopeta recortada

TODOS LOS FUSILES

COMPONENTES | MIRA TELESCÓPICA	PRECIO
Sin mira telescópica	-
Mira telescópica corta	15,00 $
Mira telescópica media	20,00 $

TODOS LOS FUSILES DE PRECISIÓN

COMPONENTES | MIRA TELESCÓPICA	PRECIO
Mira telescópica corta	15,00 $
Mira telescópica media	-
Mira telescópica larga	25,00 $

MODIFICACIONES ESPECÍFICAS DE ARMAS

REVÓLVER CATTLEMAN

COMPONENTES | EMPUÑADURA	PRECIO
Empuñadura básica	-
Empuñadura de ébano	12,00 $
Empuñadura de palo fierro	14,00 $
Empuñadura nacarada	15,00 $
Empuñadura nacarada de héroe	30,00 $

REVÓLVER DE DOBLE ACCIÓN

COMPONENTES | EMPUÑADURA	PRECIO
Empuñadura básica	-
Empuñadura de ébano	12,00 $
Empuñadura de palo fierro	14,00 $
Empuñadura de ébano de pistolero	30,00 $

PISTOLA MAUSER, REVÓLVER SCHOFIELD, PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA, PISTOLA VOLCANIC

COMPONENTES | EMPUÑADURA	PRECIO
Empuñadura básica	-
Empuñadura de ébano	12,00 $
Empuñadura de palo fierro	14,00 $
Empuñadura nacarada	15,00 $

ESCOPETA RECORTADA | ESTILOS | METALES

METALES	HIERRO	NÍQUEL	ACERO AZULADO	ACERO ENNEGRECIDO	ACERO AMARRONADO	LATÓN	PLATA	ORO
Cañón	5,00 $	5,50 $	6,00 $	7,00 $	7,50 $	8,00 $	9,00 $	10,00 $
Armazón	7,50 $	8,25 $	9,00 $	10,50 $	11,25 $	12,00 $	13,50 $	15,00 $
Martillo	4,00 $	4,50 $	5,00 $	5,50 $	6,00 $	6,50 $	7,00 $	8,00 $
Mira	2,50 $	2,75 $	3,00 $	3,50 $	3,75 $	4,00 $	4,50 $	5,00 $
Gatillo	3,50 $	4,00 $	4,25 $	5,00 $	5,50 $	5,75 $	6,50 $	7,00 $
Guardamonte	5,00 $	5,50 $	6,00 $	7,00 $	7,50 $	9,00 $	8,00 $	10,00 $

CUCHILLO DE CAZA

ESTILOS	OBJETO	PRECIO
Metales | Hoja	Hierro	7,00 $
	Níquel	7,25 $
	Acero azulado	8,00 $
	Acero ennegrecido	8,50 $
	Acero amarronado	9,00 $
	Latón	9,75 $
	Plata	10,50 $
	Oro	10,00 $
Grabados | Metales incrustados	Hierro	-
	Níquel	-
	Acero azulado	-
	Acero ennegrecido	-
	Acero amarronado	-
	Latón	-
	Plata	-
	Oro	-
Grabados | Hoja	Nada	0,30 $
	Barroco	6,50 $
	Cráneos	8,25 $
	Decorativo	10,50 $
Barniz | Empuñadura	Abedul	1,50 $
	Caoba	1,50 $
	Nogal negro	2,00 $
	Arce	2,00 $
	Bocote	2,50 $
	Mezquite	2,50 $
	Palisandro oscuro	3,00 $
	Mirto	3,00 $
	Bubinga	3,50 $
	Palisandro	3,50 $
	Cocobolo	4,00 $
	Cerezo silvestre	4,00 $
	Ébano	4,50 $
	Arce brillante	4,50 $
	Nogal	5,00 $
	Nogal oscuro	5,00 $

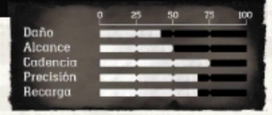
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

FICHAS DE ARMAS

REVÓLVERES

Revólver Cattleman

Disponibilidad: todas las armerías | En el inventario desde el principio

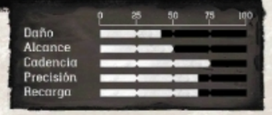


Revólver de Flaco

Disponibilidad: hallado junto al cuerpo de Flaco Hernández tras el duelo en la misión de Pistolero correspondiente. Si no lo recoges, no podrás adquirirlo más adelante (consulta la página 193) | **Notas:** no se puede personalizar

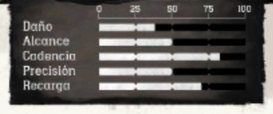
Revólver de Granger

Disponibilidad: hallado junto al cuerpo de Emmet Granger tras el duelo en la misión de Pistolero correspondiente. Si no lo recoges, no podrás adquirirlo más adelante (consulta la página 192) | **Notas:** no se puede personalizar



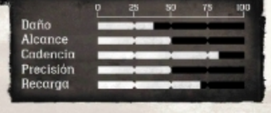
Revólver de doble acción

Disponibilidad: todas las armerías (tras "Una amabilidad inusitada", capítulo 2) | Se puede recoger durante el robo en casas ofrecido por Sean en el capítulo 3 (consulta la página 183) | **Notas:** los jugadores que hayan completado la búsqueda del tesoro correspondiente en GTA Online recibirán una versión premodificada en el inventario tras "Hacia el este" (capítulo 1) y serán los únicos que podrán acceder al color metálico de oro para personalizar esta arma



Revólver de Algernon

Disponibilidad: recompensa final por completar "Duquesas y otros animales" (consulta la página 206) | **Notas:** no se puede personalizar



REVÓLVERES (CONTINUACIÓN)

Revólver de Micah

Disponibilidad: vuelve al lugar del tiroteo final en el monte Hagen tras "Veneno americano" (epílogo 2) y coge el arma del cadáver congelado | **Notas:** no se puede personalizar

Revólver Schofield

Disponibilidad: todas las armerías (tras "¿Bienaventurados los mansos?", capítulo 2) | Hallado durante el robo a la consulta del médico de Valentine (consulta la página 181)

Revólver de Calloway

Disponibilidad: completa el último paso de "Los hombres más nobles... y una mujer" y coge el arma cerca del cadáver de tu víctima tras el duelo. Si no lo recoges, no podrás adquirirlo más adelante (consulta la página 193) | **Notas:** no se puede personalizar

Revólver de Otis Miller

Disponibilidad: hallado en un cofre difícil de encontrar en la parte norte de Cholla Springs. Dos mapas del tesoro secretos conducen hasta aquí (consulta la página 341) | **Notas:** no se puede personalizar

PISTOLAS

Pistola Volcanic

Disponibilidad: todas las armerías (tras "Hacia el este", capítulo 1) | **Notas:** disponible gratis con las ediciones Special Edition y Ultimate Edition

Pistola semiautomática

Disponibilidad: armerías de Valentine y Saint Denis (las dos tras "Los placeres de la civilización", capítulo 4)

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

PISTOLAS (CONTINUACIÓN)

Pistola Mauser

Disponibilidad: armerías de Valentine y Saint Denis (las dos tras "Territorio Murfree", capítulo 5)

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

Pistola de Midnight

Disponibilidad: hallada junto al cuerpo de Billy Midnight tras el duelo en la misión de Pistolero correspondiente. Si no la recoges, no podrás adquirirla más adelante (consulta la página 193) | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

FUSILES

Fusil Varmint

Disponibilidad: todas las armerías (tras "Hacia el este", capítulo 1) **Notas:** disponible gratis con las ediciones Special Edition y Ultimate Edition

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

Fusil Springfield

Disponibilidad: : todas las armerías (tras "Hacia el este", capítulo 1)

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

Fusil de cerrojo

Disponibilidad: se proporciona tras "Predicando el perdón a su paso", en el capítulo 3; después, está disponible en todas las armerías

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

ARMAS DE REPETICIÓN

Carabina de repetición

Disponibilidad: todas las armerías | Recibida durante "Viejos amigos" (capítulo 1)

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

Lancaster de repetición

Disponibilidad: todas las armerías | Recibido durante "Una escena pastoral americana" (capítulo 2)

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

Litchfield de repetición

Disponibilidad: se proporciona tras "Adiós, querido amigo", en el capítulo 6; después, está disponible en todas las armerías

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

ESCOPETAS

Escopeta de dos cañones

Disponibilidad: todas las armerías | Recogida al final de "Una visita de compromiso" (capítulo 2)

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

Escopeta exótica

Disponibilidad: Disponibilidad: la deja caer al morir un personaje especial llamado el Ermitaño (consulta la página 230). Si no la recoges, no podrás adquirirla más adelante | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

Escopeta recortada

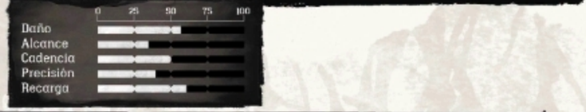
Disponibilidad: todas las armerías | Recibida durante "Entra, perseguido por un recuerdo" (capítulo 1)

Daño
Alcance
Cadencia
Precisión
Recarga

ESCOPETAS (CONTINUACIÓN)

Escopeta de corredera

Disponibilidad: todas las armerías (tras "Derramando petróleo", capítulo 2) | Hallada durante el robo en casas de Chez Porter, en lo alto de la escalera, en el dormitorio principal (consulta la página 180) | **Notas:** disponible gratis con las ediciones Special Edition y Ultimate Edition

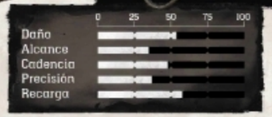


Escopeta semiautomática

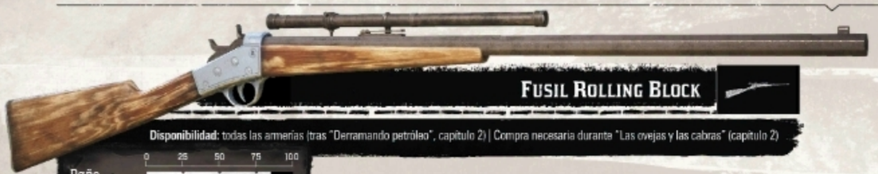
Disponibilidad: todas las armerías (tras "Una agradable noche de desenfreno", capítulo 4) | Hallada durante el robo en casas de la cabaña de Watson, en el sótano (consulta la página 180)

Escopeta de repetición

Disponibilidad: todas las armerías (tras "Horario de visita", capítulo 6)



FUSILES DE PRECISIÓN



Fusil Rolling Block

Disponibilidad: todas las armerías (tras "Derramando petróleo", capítulo 2) | Compra necesaria durante "Las ovejas y las cabras" (capítulo 2)

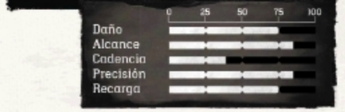
Fusil Rolling Block exótico

Disponibilidad: lo deja caer al morir el tirador que dispara desde el granero al final de "A la caza del mago" (capítulo 3). Si no lo recoges, no podrás adquirirlo más adelante | **Notas:** no se puede personalizar

FUSILES DE PRECISIÓN (CONTINUACIÓN)

Fusil Carcano

Disponibilidad: todas las armerías (tras "Adiós, querido amigo")



ARMA LARGA A LA ESPALDA

Arco

Disponibilidad: recibida al principio de "La consecuencia del Génesis" (capítulo 1) | **Notas:** no se puede personalizar

ARROJADIZAS

Cuchillo arrojadizo

Disponibilidad: todos los peristas y el trampero (tras "Una visita de compromiso", capítulo 2) | Recibida durante "Una visita de compromiso" (capítulo 2) | **Notas:** no se puede personalizar

Tomahawk

Disponibilidad: todos los peristas y el trampero (tras "Americanos descansando", capítulo 2) | **Notas:** no se puede personalizar

Botella incendiaria

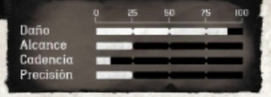
Disponibilidad: todos los peristas (tras "Los placeres del tabaco", capítulo 3) | Recibida durante "Los placeres del tabaco" (capítulo 3) | **Notas:** no se puede personalizar

Tomahawk antiguo

Disponibilidad: hallado en una diana rota en el lado este de la garganta de Calumet, al este de la reserva india de Wapiti | **Notas:** no se puede personalizar

Dinamita

Disponibilidad: todos los peristas (tras "¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?", capítulo 1) | **Notas:** no se puede personalizar



CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

CUERPO A CUERPO

SIN ARMAS

Disponibilidad: Disponible desde el principio

Daño
Alcance

CUCHILLO DE MANDÍBULA

Disponibilidad: recompensa final por completar "Prueba de fe" (consulta la página 208) | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance

CUCHILLO DE LA GUERRA DE SECESIÓN

Disponibilidad: hallado en una caja en el sótano de Fort Brennand, un fuerte abandonado al suroeste de Van Horn | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance

MACHETE

Disponibilidad: todos los peristas (tras "Querido tío Tacitus", capítulo 5) | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance

HACHUELA

Disponibilidad: todos los peristas (tras "Querido tío Tacitus", capítulo 5) | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

CUCHILLO DE CAZA

Disponibilidad: en el inventario desde el principio

Daño
Alcance

CUCHILLO DE HOJA ANCHA

Disponibilidad: hallado en un cadáver en las profundidades de la mina de Beryls Dream, justo al oeste del monte Shann. Dale al pistón de la entrada para volar por los aires las piedras que hay en medio | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance

CUCHILLO DE ASTA

Disponibilidad: hallado en el cadáver de un oso, a poca distancia al noroeste del rancho Hanging Dog | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance

ESPADA PIRATA ROTA

Disponibilidad: hallada entre los restos de un barco en las pequeñas islas al sur del puente del sur de Saint Denis | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance

HACHUELA DE PIEDRA

Disponible solo para jugadores que hayan completado la misión de cazarrecompensas correspondiente en GTA Online. Hallada en el cementerio indio, justo al norte de Ovanjila | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

HACHUELA DE DOBLE FILO OXIDADA

Disponibilidad: hallada en el tronco de un árbol en Annesburg, a poca distancia al norte de la mina de carbón | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

HACHUELA VIKINGA

Disponibilidad: hallada en la antigua tumba, a poca distancia al noreste de Beaver Hollow | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

HACHUELA DE CAZADOR OXIDADA

Disponibilidad: hallada en el tronco de un árbol junto a una cabaña, a mitad de camino entre O'Creagh's Run y el remanso Elysian | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

HACHUELA DE DOBLE FILO

Disponibilidad: hallada en el tronco de un árbol al noroeste de la estación Wallace | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

HACHUELA DE TALLAR

Disponibilidad: hallada en el tronco de un árbol en la costa sur del estanque Moonstone | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

HACHUELA DE CAZADOR

Disponibilidad: hallada en el tronco de un árbol, justo al sur de Window Rock | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

MACHETA

Disponibilidad: todos los peristas (tras "Querido tío Tacitus", capítulo 5) | **Notas:** no se puede personalizar

Daño
Alcance
Precisión

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
ESTADÍSTICAS
DETERIORO
MUNICIÓN
ARMERÍAS
OTRAS TIENDAS
PERSONALIZACIÓN
FICHAS DE ARMAS

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

OBJETOS

Este capítulo presenta un catálogo con todos los objetos del juego, incluidos parámetros, disponibilidad y otras características importantes. También contiene una guía de creación y un amplio inventario de las tiendas.

CONSUMIBLES

La principal función de los consumibles es restaurar los núcleos o indicadores de atributos (consulta la página 166 para obtener más información sobre estos aspectos).

★ Los **efectos de restauración del indicador** e expresan en términos de los segmentos circulares del "depósito" que se reponen. Algunos objetos muy potentes activan el estado fortalecido, que aumenta el atributo correspondiente al nivel 10 durante un tiempo.

★ Los **efectos de restauración del núcleo** se representan como un porcentaje. Por ejemplo, un 50 % repondrá la mitad del núcleo correspondiente. Algunos consumibles muy potentes activan el estado "dorado" del núcleo, que hace que este no se gaste durante un tiempo.

Los consumibles también tienen un valor calórico, lo que aumenta el peso de tu personaje (consulta la página 168).

Cada objeto incluye unas notas sobre su disponibilidad según los siguientes principios:

★ **Se encuentra:** puedes obtener estos objetos en lugares que explores, encontrarlos en cofres o cogerlos de cuerpos. También puedes recoger muchos de estos objetos como suministros gratuitos en el campamento, cuando desbloquees las mejoras correspondientes (consulta la página 143).
★ **Se crea:** algunos objetos hay que crearlos. La página 321 contiene una lista con todos los ingredientes, recetas y requisitos.
★ **Se compra:** muchos consumibles están disponibles en las tiendas. Consulta la página 324 para ver las listas de tiendas, que incluyen precios y condiciones de desbloqueo cuando son necesarias.
★ **Caza:** las partes de animales, que representan la mayoría de las categorías del zurrón de "ingredientes" y del zurrón de "materiales", tienen su propio apartado en la guía (consulta la página 147).
★ **Pesca:** consulta el apartado sobre la pesca (página 163) para ver todas las especies de peces y sus hábitats.

Por último, muchos consumibles para caballos tienen valores de experiencia de vínculo. Estos valores contribuyen a desarrollar el nivel de vínculo con el caballo en función de lo llenos que estén los núcleos correspondientes (consulta la página 140).

Salud (depósitos) | Núcleo de salud (%) | Resistencia (depósitos) | Núcleo de resistencia (%) | Dead Eye (depósitos) | Núcleo de Dead Eye (%)

TÓNICOS

MEDICINA (ABIERTA)

10 | – | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

MEDICINA

10 + fortalecido (3 horas) | – | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (médicos, tiendas y tienda de cebos y aparejos)

MEDICINA POTENTE

10 + fortalecido (6 horas) | – | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se compra (médicos) y se crea

MEDICINA ESPECIAL

10 + fortalecido (9 horas) | – | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se crea

BÍTER ABIERTO

– | 10 | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

BÍTER

– | 10 + fortalecido (3 horas) | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (médicos y tiendas)

BÍTER POTENTE

– | 10 + fortalecido (6 horas) | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se compra (médicos) y se crea

BÍTER ESPECIAL

– | 10 + fortalecido (9 horas) | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se crea

ACEITE DE SERPIENTE (ABIERTO)

– | – | 10
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

ACEITE DE SERPIENTE

– | – | 10 + fortalecido (3 horas)
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (médicos, peristas y tiendas)

ACEITE POTENTE DE SERPIENTE

– | – | 10 + fortalecido (6 horas)
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se compra (médicos y peristas) y se crea

ACEITE ESPECIAL DE SERPIENTE

– | – | 10 + fortalecido (9 horas)
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se crea

TÓNICOS (CONTINUACIÓN)

TÓNICO MILAGROSO (ABIERTO)

10 | 10 | 10
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

TÓNICO MILAGROSO

10 + fortalecido (2 horas) | 10 + fortalecido (2 horas) | 10 + fortalecido (2 horas)
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (médicos y tiendas)

TÓNICO MILAGROSO POTENTE

10 + fortalecido (4 horas) | 10 + fortalecido (4 horas) | 10 + fortalecido (4 horas)
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se compra (médicos) y se crea

TÓNICO MILAGROSO ESPECIAL

10 + fortalecido (6 horas) | 10 + fortalecido (6 horas) | 10 + fortalecido (6 horas)
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se crea

LICOR

10 + fortalecido (3 horas) | – | –
-12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (peristas)

CHICLE DE COCAÍNA (ABIERTO)

– | 10 + fortalecido (3 horas) | –
– | -12% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

CHICLE DE COCAÍNA

– | 10 + fortalecido (3 horas) | –
– | -12% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (médicos, tiendas y tienda de cebos y aparejos)

TABACO (ABIERTO)

– | – | 10 + fortalecido (3 horas)
– | – | -12%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

TABACO DE MASCAR

– | – | 10 + fortalecido (3 horas)
– | – | -12%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (tiendas y médicos)

RON AÑEJO DE PIRATA*

– | – | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

ELIXIR DE GINSENG*

– | – | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

RAÍZ DE VALERIANA*

– | – | –
– | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

* El ron añejo de pirata, el elixir de ginseng y la raíz de valeriana proporcionan aumentos de EXP (consulta la página 168).

PROVISIONES

FRESAS EN LATA

– | – | –
37% | 37% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

ALBARICOQUES EN LATA

– | – | –
12% | 37% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

MELOCOTONES EN LATA

– | – | –
25% | 37% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

PIÑA EN LATA

– | – | –
50% | 37% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

MAÍS EN LATA

– | – | –
37% | 25% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

GUISANTES EN LATA

– | – | –
37% | 12% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas y peristas)

ESTOFADO DE JUDÍAS

– | – | –
37% | 37% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas y peristas)

JUDÍAS PINTAS EN LATA

– | – | –
37% | 50% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

TERNERA EN LATA

– | – | –
50% | – | 12%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

SALMÓN EN LATA

– | – | –
50% | – | 25%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

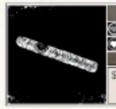
PROVISIONES (CONTINUACIÓN)

VÍSCERAS SALADAS

– | – | –
25% | – | 25%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

CIGARRILLOS (TODOS)

– | – | –
– | -12% | 12%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 0
Se encuentra y se compra (tiendas)

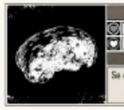
PURO

– | – | –
– | -12% | 60%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 0
Se encuentra y se compra (tiendas)

CAFÉ

– | – | –
– | 50% | 50%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se crea

ALMENDRAS

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en los mostradores de las tabernas

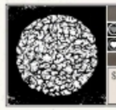
TROZO DE PAN

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

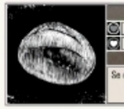
SURTIDO DE GALLETAS

– | – | –
25% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

GALLETAS SALADAS

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas y tienda de cebos y aparejos)

TORTAS DE AVENA CLÁSICAS

– | – | –
25% | – | 12%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentran y se compran (tiendas y tienda de cebos y aparejos)

PANECILLO

– | – | –
25% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

PORCIÓN DE QUESO

– | – | –
37% | – | 37%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

CARAMELOS

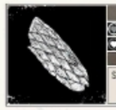
– | – | –
– | 25% | 12%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (tiendas y médicos)

BARRA DE CHOCOLATE

– | – | –
– | 50% | 25%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 5
Se encuentra y se compra (tiendas y médicos)

CECINA

– | – | –
25% | – | 37%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas y carnicerías)

CECINA DE VENADO

– | – | –
37% | – | 37%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (carnicerías)

GINEBRA (ABIERTA)

– | – | –
– | 12% | 25%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

RON DE GUARMA (ABIERTO)

– | – | –
– | 12% | 25%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

BUEN BRANDI (ABIERTO)

– | – | –
– | 12% | 37%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

BOURBON DE KENTUCKY (ABIERTO)

– | – | –
-12% | 25% | 37%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra

GINEBRA

– | – | –
– | 25% | 50%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

RON DE GUARMA

– | – | –
– | 37% | 50%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

BUEN BRANDI

– | – | –
– | 25% | 62%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

PROVISIONES (CONTINUACIÓN)

BOURBON DE KENTUCKY

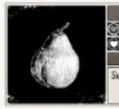
-12% | – | 37%
– | – | 62%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

MANZANA

– | – | –
12% | 25% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (establos y tiendas)

MELOCOTÓN

– | – | –
12% | 25% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

PERA

– | – | –
25% | 25% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

REMOLACHA

– | – | –
25% | 25% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (establos)

ZANAHORIA

– | – | –
25% | 12% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (establos y tiendas)

APIO

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (establos)

MAÍZ

– | – | –
25% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 3
Se encuentra y se compra (tiendas)

MENTA

– | – | –
– | 12% | 12%
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (establos)

TERRÓN DE AZÚCAR

– | – | –
– | 12% | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra y se compra (establos)

BOLETO BAYO

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en varias regiones, como Tall Trees, West Elizabeth y Asiento de Caliban

MORA

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en varios lugares, como la ribera del río Dakota

CHANTARELA

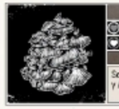
– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en praderas, en las áreas boscosas de Lemoyne y al este de New Hanover

ARÁNDANO PERENNE

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra a lo largo del río Kamassa, entre Lemoyne y New Hanover

GALAMPERNA

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en suelo bien drenado y en regiones boscosas de toda Norteamérica

CABEZA DE CARNERO

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en la base de los troncos en los bosques de West Elizabeth y Ambarino

FRAMBUESA

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en la mayoría de las regiones de Norteamérica

ZANAHORIA SILVESTRE

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en la mayoría de las regiones de Norteamérica, en campos o junto a los caminos

RAYA DE GAULTERIA

– | – | –
12% | – | –
DISPONIBILIDAD | CALORÍAS 1
Se encuentra en zonas arboladas y en los bosques de las regiones norteñas de Ambarino y New Hanover

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

INGREDIENTES

Las partes de animales, que representan la mayoría de las categorías del zurrón de "ingredientes" y del zurrón de "materiales", tienen su propio apartado en la guía (consulta la página 147).

SALVIA

–	–	–
–	12%	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en muchos lugares, entre ellos ambas riberas del río Kamassa

RAÍZ DE BARDANA

–	–	–
–	12%	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en el lado occidental de la región de Great Plains, normalmente junto a las vías de tren y las orillas de los ríos

GINSENG

–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en bosques y humedales

TOMILLO

–	–	–
–	–	12%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en zonas de poca tierra cerca de riberas, en terrenos arenosos y junto a las rocas

CROSELLERO

–	–	–
–	–	12%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra a los pies de las montañas o junto a los arroyos de West Elizabeth, y en el noreste de New Hanover

TABACO INDIO

–	–	–
–	–	12%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en bosques y sabanas de West Elizabeth, Ambarino y Lemoyne

ENEA COMÚN

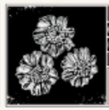
–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra cerca de arroyos y lagos en todas las regiones de Norteamérica

SALVIA DE ADELFA

2	–	–
-25%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 0

Se encuentra cerca de las riberas de Bayou Nwa



MACIS INGLESA

–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra cerca de las riberas de Río Bravo, New Austin

MALVA DE LAS PRADERAS

–	–	–
–	–	12%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en Great Plains, normalmente cerca de las vías del tren

ASCLEPIA

–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra cerca de las riberas de Bayou Nwa y el arroyo Dewberry en Lemoyne

CAMPANILLA VIOLETA

–	–	–
–	12%	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra al norte de Ambarino

ORÉGANO

–	–	–
–	12%	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en praderas áridas

MENTA SILVESTRE

–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en pantanos, junto a corrientes y en praderas húmedas

FLOR DE VAINILLA

–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra cerca de las riberas de Bayou Nwa

MILENRAMA

–	–	–
12%	–	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en praderas y zonas vastas de bosque en New Hanover y Lemoyne

MATRICARIA SILVESTRE

–	–	–
–	12%	–
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se encuentra en Cholla Springs

COMIDAS DE LAS TABERNAS

CERVEZA DE TABERNA

–	–	–
–	12%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Todas las tabernas

WHISKY DE TABERNA

–	–	–
-12%	12%	12%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Todas las tabernas

GACHAS

–	–	–
50%	50%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Keane en Valentine

GUISO DE TERNERA

–	–	–
50%	50%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna Smithfields en Valentine

COMIDAS DE LAS TABERNAS (CONTINUACIÓN)

CROQUETAS DE CORDERO

–	–	–
100% + dorado (1 día)	100%	100%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna Smithfields en Valentine

CREMA DE LANGOSTA

–	–	–
75%	75%	75%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Saint Denis

FILETE DE COSTILLA

–	–	–
100% + dorado (1 día)	100%	100%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Saint Denis

GUISO DE PESCADO

–	–	–
75%	75%	75%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Van Horn

CORAZÓN DE CORDERO

–	–	–
100% + dorado (1 día)	100%	100%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Van Horn

SÉMOLA DE TRIGO Y LECHE

–	–	–
50%	50%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Taberna de Rhodes

BAGRE FRITO

–	–	–
100% + dorado (1 día)	100%	100%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Rhodes

CHILI

–	–	–
75%	75%	75%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Tumbleweed

BOSBIF

–	–	–
100% + dorado (1 día)	100%	100%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Tumbleweed

PASTEL DE MELOCOTÓN

–	–	–
75%	75%	75%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Blackwater

UROGALLO

–	–	–
100% + dorado (1 día)	100%	100%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 5

Taberna de Blackwater

COMIDAS COCINADAS

CARNE DE AVE DE CAZA SIN SAZONAR

–	–	–
37%	37%	37%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se cocina (carne de caza: ampelis americano, cardenal, arrendajo azul, cárabo, cormorán, cuervo, águila, garceta, halcón, garza, somormujo, arapéndola, búho, paloma, codorniz, cuervo grande, alcatraz, petirrojo, español, gaviota, ave cantora, gorrión, buitre, grulla, pájaro serpentario

CARNE CORROSIVA SIN SAZONAR

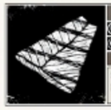
–	–	–
37%	37%	37%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se cocina (carne de caza: armadillo, tejón, murciélago, castor, ardilla listada, coyote, zorro, rata almizclera, zarigüeya, mapache, rata, mofeta, serpiente, ardilla)

CARNE DE REPTIL O ARTIODO SIN SAZONAR

–	–	–
37%	37%	37%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

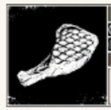
Se cocina (carne de caza: rana, monstruo de Gila, iguana, sapo, tortuga)



PESCADO ARENOSO

–	–	–
37%	37%	37%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 1

Se cocina (capturas de peces: pez sol, bagre cabeza de toro, bagre americano, pejelagarto nanguda)



CARNE DE OVINO SIN SAZONAR

–	–	–
50%	50%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cabra, carnero, oveja)

CARNE DE OVINO CON MENTA

–	–	–
75%	50%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cabra, carnero, oveja)

CARNE DE OVINO CON ORÉGANO

–	–	–
50%	75%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cabra, carnero, oveja)

CARNE DE OVINO CON TOMILLO

–	–	–
50%	50%	75%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cabra, carnero, oveja)

PESCADO ESCAMOSO SIN SAZONAR

–	–	–
50%	50%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Se cocina (capturas de peces: lucio americano de aleta roja, perca, lucio cadena, lubina de rocas, muskallonge americano, esturión de lago, lucio europeo, perca americana, lubina de boca pequeña)

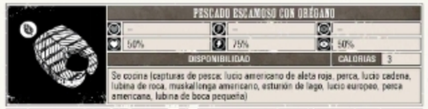
PESCADO ESCAMOSO CON MENTA

–	–	–
75%	50%	50%
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS 3

Se cocina (capturas de peces: lucio americano de aleta roja, perca, lucio cadena, lubina de rocas, muskallonge americano, esturión de lago, lucio europeo, perca americana, lubina de boca pequeña)

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

COMIDAS COCINADAS (CONTINUACIÓN)

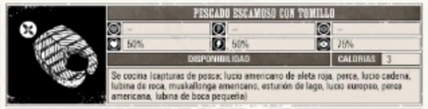


PESCADO ESCAMOSO CON ORÉGANO

–	–	–
50%	75%	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (capturas de pesca: lucio americano de aleta roja, perca, lucio cadena, lubina de roca, muskallonga americano, esturión de lago, lucio europeo, perca americana, lubina de boca pequeña)

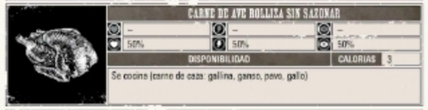


PESCADO ESCAMOSO CON TOMILLO

–	–	–
50%	50%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (capturas de pesca: lucio americano de aleta roja, perca, lucio cadena, lubina de roca, muskallonga americano, esturión de lago, lucio europeo, perca americana, lubina de boca pequeña)

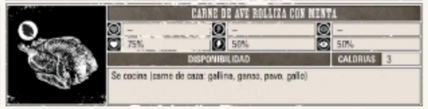


CARNE DE AVE ROLLIZA SIN SAZONAR

–	–	–
50%	50%	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: gallina, ganso, pavo, gallo)

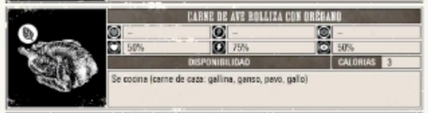


CARNE DE AVE ROLLIZA CON MENTA

–	–	–
75%	50%	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: gallina, ganso, pavo, gallo)

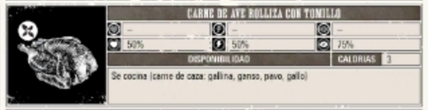


CARNE DE AVE ROLLIZA CON ORÉGANO

–	–	–
50%	75%	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: gallina, ganso, pavo, gallo)

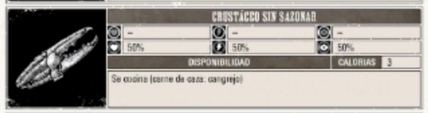


CARNE DE AVE ROLLIZA CON TOMILLO

–	–	–
50%	50%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: gallina, ganso, pavo, gallo)

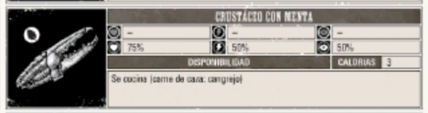


CRUSTÁCEO SIN SAZONAR

–	–	–
50%	50%	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cangrejo)

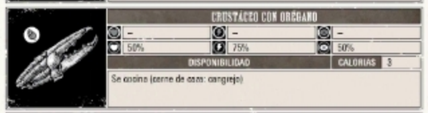


CRUSTÁCEO CON MENTA

–	–	–
75%	50%	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cangrejo)

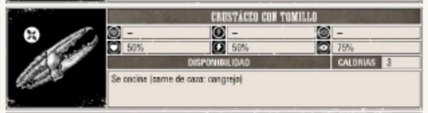


CRUSTÁCEO CON ORÉGANO

–	–	–
50%	75%	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cangrejo)

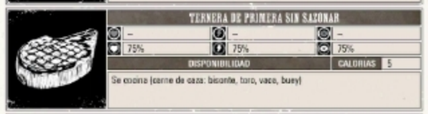


CRUSTÁCEO CON TOMILLO

–	–	–
50%	50%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Se cocina (carne de caza: cangrejo)

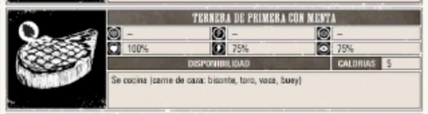


TERNERA DE PRIMERA SIN SAZONAR

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: bisonte, toro, vaca, buey)

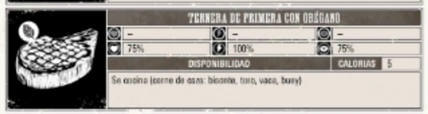


TERNERA DE PRIMERA CON MENTA

–	–	–
100%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: bisonte, toro, vaca, buey)

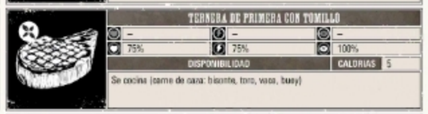


TERNERA DE PRIMERA CON ORÉGANO

–	–	–
75%	100%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: bisonte, toro, vaca, buey)

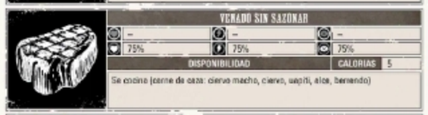


TERNERA DE PRIMERA CON TOMILLO

–	–	–
75%	75%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: bisonte, toro, vaca, buey)

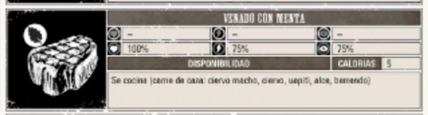


VENADO SIN SAZONAR

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: ciervo macho, ciervo, uapití, alce, berrendo)

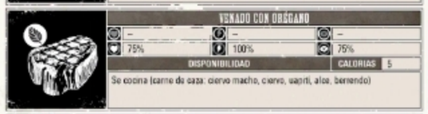


VENADO CON MENTA

–	–	–
100%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: ciervo macho, ciervo, uapití, alce, berrendo)

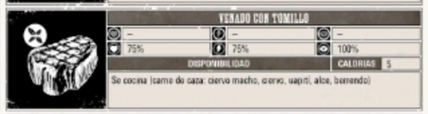


VENADO CON ORÉGANO

–	–	–
75%	100%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: ciervo macho, ciervo, uapití, alce, berrendo)

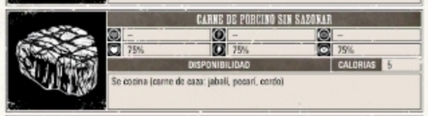


VENADO CON TOMILLO

–	–	–
75%	75%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: ciervo macho, ciervo, uapití, alce, berrendo)

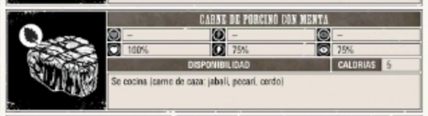


CARNE DE PORCINO SIN SAZONAR

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: jabalí, pecarí, cerdo)

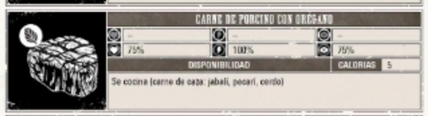


CARNE DE PORCINO CON MENTA

–	–	–
100%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: jabalí, pecarí, cerdo)

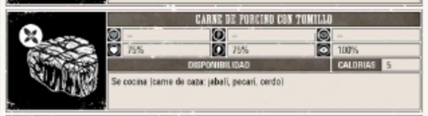


CARNE DE PORCINO CON ORÉGANO

–	–	–
75%	100%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: jabalí, pecarí, cerdo)

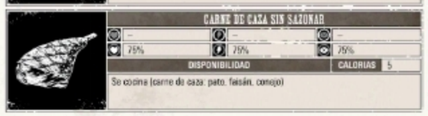


CARNE DE PORCINO CON TOMILLO

–	–	–
75%	75%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: jabalí, pecarí, cerdo)

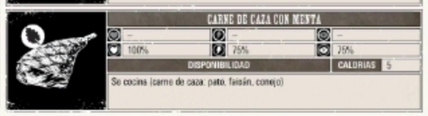


CARNE DE CAZA SIN SAZONAR

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: pato, faisán, conejo)



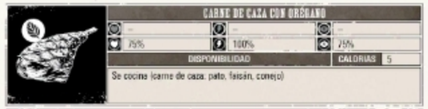
CARNE DE CAZA CON MENTA

–	–	–
100%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: pato, faisán, conejo)

COMIDAS COCINADAS (CONTINUACIÓN)

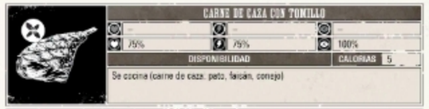


CARNE DE CAZA CON ORÉGANO

–	–	–
75%	100%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: pato, faisán, conejo)

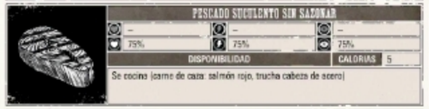


CARNE DE CAZA CON TOMILLO

–	–	–
75%	75%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: pato, faisán, conejo)

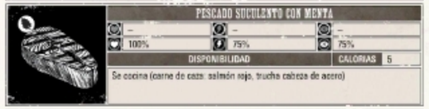


PESCADO SUCULENTO SIN SAZONAR

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: salmón rojo, trucha cabeza de acero)

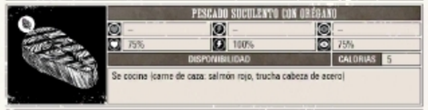


PESCADO SUCULENTO CON MENTA

–	–	–
100%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: salmón rojo, trucha cabeza de acero)

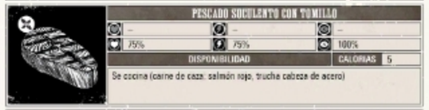


PESCADO SUCULENTO CON ORÉGANO

–	–	–
75%	100%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: salmón rojo, trucha cabeza de acero)

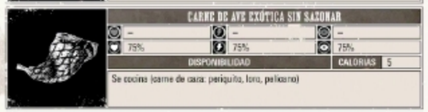


PESCADO SUCULENTO CON TOMILLO

–	–	–
75%	75%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: salmón rojo, trucha cabeza de acero)

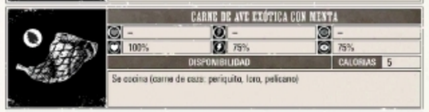


CARNE DE AVE EXÓTICA SIN SAZONAR

–	–	–
75%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: periquito, loro, pelícano)

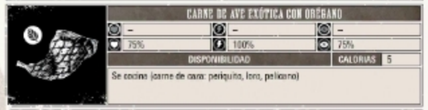


CARNE DE AVE EXÓTICA CON MENTA

–	–	–
100%	75%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: periquito, loro, pelícano)

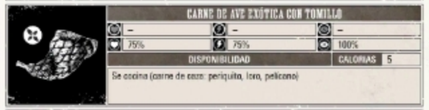


CARNE DE AVE EXÓTICA CON ORÉGANO

–	–	–
75%	100%	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: periquito, loro, pelícano)

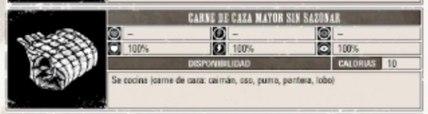


CARNE DE AVE EXÓTICA CON TOMILLO

–	–	–
75%	75%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Se cocina (carne de caza: periquito, loro, pelícano)

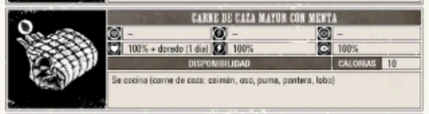


CARNE DE CAZA MAYOR SIN SAZONAR

–	–	–
100%	100%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 10

Se cocina (carne de caza: caimán, oso, puma, pantera, lobo)

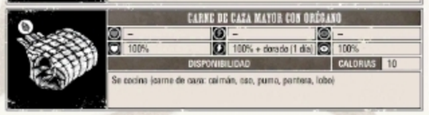


CARNE DE CAZA MAYOR CON MENTA

–	–	–
100% + dorado (1 día)	100%	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 10

Se cocina (carne de caza: caimán, oso, puma, pantera, lobo)

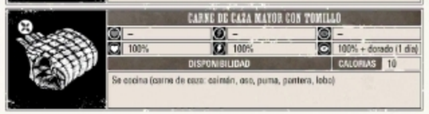


CARNE DE CAZA MAYOR CON ORÉGANO

–	–	–
100%	100% + dorado (1 día)	100%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 10

Se cocina (carne de caza: caimán, oso, puma, pantera, lobo)



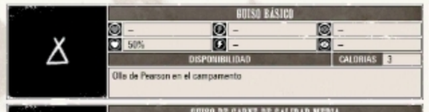
CARNE DE CAZA MAYOR CON TOMILLO

–	–	–
100%	100%	100% + dorado (1 día)

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 10

Se cocina (carne de caza: caimán, oso, puma, pantera, lobo)

GUISOS DEL CAMPAMENTO

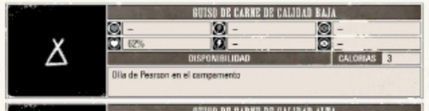


GUISO BÁSICO

–	–	–
50%	–	–

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Olla de Pearson en el campamento

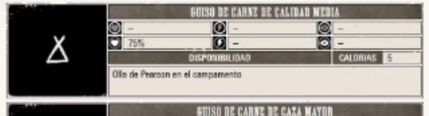


GUISO DE CARNE DE CALIDAD BAJA

–	–	–
62%	–	–

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Olla de Pearson en el campamento

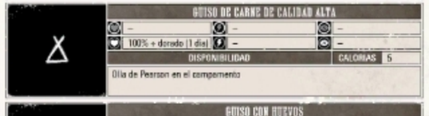


GUISO DE CARNE DE CALIDAD MEDIA

–	–	–
75%	–	–

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Olla de Pearson en el campamento

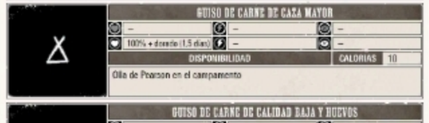


GUISO DE CARNE DE CALIDAD ALTA

–	–	–
100% + dorado (1 día)	–	–

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Olla de Pearson en el campamento

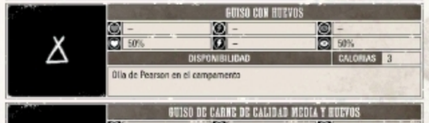


GUISO DE CARNE DE CAZA MAYOR

–	–	–
100% + dorado (1,5 días)	–	–

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 10

Olla de Pearson en el campamento

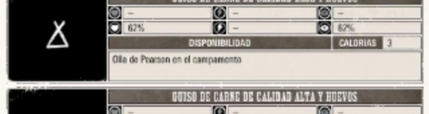


GUISO CON HUEVOS

–	–	–
50%	–	50%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Olla de Pearson en el campamento

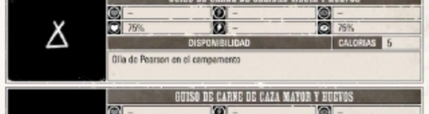


GUISO DE CARNE DE CALIDAD BAJA Y HUEVOS

–	–	–
62%	–	62%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 3

Olla de Pearson en el campamento

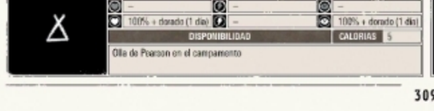


GUISO DE CARNE DE CALIDAD MEDIA Y HUEVOS

–	–	–
75%	–	75%

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Olla de Pearson en el campamento

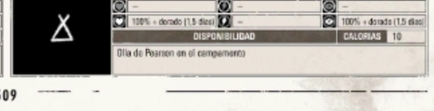


GUISO DE CARNE DE CALIDAD ALTA Y HUEVOS

–	–	–
100% + dorado (1 día)	–	100% + dorado (1 día)

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 5

Olla de Pearson en el campamento



GUISO DE CARNE DE CAZA MAYOR Y HUEVOS

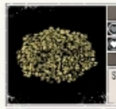
–	–	–
100% + dorado (1,5 días)	–	100% + dorado (1,5 días)

DISPONIBILIDAD — CALORÍAS 10

Olla de Pearson en el campamento

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

PROVISIONES PARA EL CABALLO



COMIDA PARA CABALLO

–	–	Núcleo: 0-75%	15
100% + dorado (1 día)	100% + dorado (1 día)	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se crea

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 5

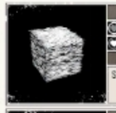
ZANAHORIA

–	–	Núcleo: 0-75%	15
62%	62%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra y se compra (establos y tiendas)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3



HENO

–	–	Núcleo: 0-75%	15
62%	62%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra y se compra (establos)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3

APIO

–	–	Núcleo: 0-75%	5
12%	25%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra y se compra (establos)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

MANZANA

–	–	Núcleo: 0-75%	15
25%	25%	Núcleo: 76-85%	15
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	15

Se encuentra and purchased (stables and general stores)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3

PERA

–	–	Núcleo: 0-75%	15
25%	25%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra y se compra (tiendas)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3

RAÍZ DE BARDANA

–	–	Núcleo: 0-75%	5
25%	12%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra en el lado occidental de la región de Great Plains, normalmente junto a las vías de tren y las orillas de los ríos

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3

CALAMPERNA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en suelo bien drenado y en regiones boscosas de toda Norteamérica

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

CHANTARELA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en praderas, en las áreas boscosas de Lemoyne y al este de New Hanover

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

MENTA SILVESTRE

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en pantanos, junto a corrientes y en praderas húmedas

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

MORA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en varios lugares, como la ribera del río Dakota

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

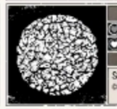
ZANAHORIA SILVESTRE

–	–	Núcleo: 0-75%	15
62%	62%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra en la mayoría de las regiones de Norteamérica, en campos o junto a los caminos

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3



TORTAS DE AVENA CLÁSICAS

–	–	Núcleo: 0-75%	15
62%	62%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentran y se compran (tiendas y tienda de cebos y aparejos)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 5

REMOLACHA

–	–	Núcleo: 0-75%	15
62%	62%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra y se compra (establos)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 5

MAÍZ

–	–	Núcleo: 0-75%	15
50%	50%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra y se compra (tiendas)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 5

MELOCOTÓN

–	–	Núcleo: 0-75%	15
25%	25%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra y se compra (tiendas)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3

ORÉGANO

–	–	Núcleo: 0-75%	5
25%	12%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	1

Se encuentra en praderas aisladas

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

GINSENG

–	–	Núcleo: 0-75%	5
12%	25%	Núcleo: 76-85%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 86-100%	2

Se encuentra en bosques y humedales

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

BOLETO RATO

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en varias regiones, como Tall Trees, West Elizabeth y Asiento de Caliban

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

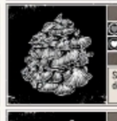
TÓNDLIO

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en zonas de poca tierra cerca de riberas, en terrenos arenosos y junto a las rocas

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1



CABEZA DE CARNERO

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en la base de los troncos en los bosques de West Elizabeth y Ambarino

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

FRAMBUESA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
25%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en la mayoría de las regiones de Norteamérica

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

BAYA DE GAULTERIA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
75%	–	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en zonas arboladas y en los bosques de las regiones nortañas de Ambarino y New Hanover

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

PROVISIONES PARA EL CABALLO (CONTINUACIÓN)

GROSELLERO

–	–	Núcleo: 0-50%	5
–	25%	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra a los pies de las montañas o junto a los arroyos de West Elizabeth, y en el noreste de New Hanover

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

MATRICARIA SILVESTRE

–	–	Núcleo: 0-50%	5
–	25%	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en Cholla Springs

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

MENTA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
–	12%	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	5

Se encuentra y se compra (establos)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

SALVIA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
–	25%	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	1

Se encuentra en muchos lugares, entre ellos ambas riberas del río Kamassa

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

TERRÓN DE AZÚCAR

–	–	Núcleo: 0-50%	5
–	25%	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	5

Se encuentra y se compra (establos)

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 3

ENEA COMÚN

–	–	Núcleo: 0-50%	5
–	12%	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	5

Se encuentra cerca de arroyos y lagos en todas las regiones de Norteamérica

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

MACIS INGLESA

–	–	Núcleo: 0-50%	5
–	12%	Núcleo: 51-75%	5
DISPONIBILIDAD		Núcleo: 76-100%	5

Se encuentra cerca de las riberas de Río Bravo, New Austin

EXP DE VÍNCULO

CALORÍAS: 1

TÓNICOS PARA EL CABALLO

REANIMADOR PARA CABALLO

5%	–	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se encuentra y se compra (establos, tiendas, médicos y tienda de cebos y aparejos)

EXP DE VÍNCULO

REANIMADOR ESPECIAL PARA CABALLO

10%	–	CALORÍAS	0
100% + dorado (1 día)	–	DISPONIBILIDAD	1

Se crea

EXP DE VÍNCULO

MEDICINA PARA CABALLO (ABIERTA)

10%	–	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se encuentra

EXP DE VÍNCULO

MEDICINA PARA CABALLO

10 + fortalecido (2 horas)	–	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se encuentra y se compra (establos, tiendas, médicos y tienda de cebos y aparejos)

EXP DE VÍNCULO

MEDICINA POTENTE PARA CABALLO

10 + fortalecido (4 horas)	–	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se encuentra y se compra (establos, tiendas, médicos y tienda de cebos y aparejos)

EXP DE VÍNCULO

MEDICINA ESPECIAL PARA CABALLO

10 + fortalecido (10 horas)	–	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se crea

EXP DE VÍNCULO

ESTIMULANTE PARA CABALLO (ABIERTO)

–	10%	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se encuentra

EXP DE VÍNCULO

ESTIMULANTE PARA CABALLO

–	10 + fortalecido (2 horas)	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se encuentra y se compra (establos, tiendas, médicos y tienda de cebos y aparejos)

EXP DE VÍNCULO

ESTIMULANTE POTENTE PARA CABALLO

–	10 + fortalecido (4 horas)	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se encuentra y se compra (tiendas, establos, médicos y tienda de cebos y aparejos)

EXP DE VÍNCULO

ESTIMULANTE ESPECIAL PARA CABALLO

–	10 + fortalecido (10 horas)	CALORÍAS	0
–	–	DISPONIBILIDAD	1

Se crea

EXP DE VÍNCULO

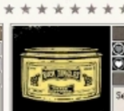
CUIDADOS

CEPILLO PARA CABALLOS

–	–	Suciedad: 0-9	1
–	–	Suciedad: 10-100	15
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS	0

Se recibe durante "Sale, perseguido por un orgullo herido" (capítulo 2)

EXP DE VÍNCULO

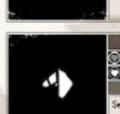


UNGÜENTO PARA CABALLO

–	–	Suciedad: 0-9	0
50%	100% + dorado (1 día)	Suciedad: 10-100	0
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS	0

Se crea

EXP DE VÍNCULO



PAQUETE DE PRODUCTOS PARA CABALLO

–	–	Suciedad: 0-9	0
100% + dorado (1 día)	100% + dorado (1 día)	Suciedad: 10-100	0
DISPONIBILIDAD		CALORÍAS	10

Se compra (establos)

EXP DE VÍNCULO

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

EQUIPO Y HERRAMIENTAS

Los objetos de esta categoría cumplen una finalidad muy concreta. Algunos son útiles durante todo el juego (como los prismáticos, que te permiten ver a larga distancia) y otros son específicos de algunas misiones.

Destacan especialmente:

- Pearson puede crear **zurrones mejorados** en el campamento (consulta la página 144) o se pueden comprar a los peristas a partir del epílogo 1 (consulta la página 327). Aumentan la capacidad para transportar objetos y con ellos tus salidas al campo serán más provechosas.
- Los **talismanes** y los **abalorios** generan ventajas permanentes. Además, no es necesario equiparlos porque sus efectos siempre están activos, lo que hace que resulten muy útiles. En el menú del armario puedes elegir si quieres ocultar o mostrar los talismanes.

DISPONIBILIDAD DE EQUIPO Y HERRAMIENTAS

ICONO	NOMBRE	NOTAS	DISPONIBILIDAD
	Armario	Te permite acceder a tus atuendos	Disponible desde el principio
	Armónica*	Una solicitud de objeto de Sadie	Se encuentra en Grangers Hoggery, en un armario que hay dentro de la choza, al este de la estación Flatneck
	Broche de Mary	Un broche con adornos	Se obtiene durante La paternidad y otros sueños – Parte II
	Brújula naval	Una solicitud de objeto de Pearson	En el cobertizo de la mansión Braithwaite
	Cebo para depredadores	Atrae a los depredadores comunes que estén cerca	Se encuentra, se crea y se compra (tiendas, peristas, trampero, tienda de cebos y aparejos)
	Cebo para herbívoros	Atrae a los herbívoros comunes que estén cerca	Se encuentra, se crea y se compra (tiendas, peristas, trampero, tienda de cebos y aparejos)
	Cebo potente para depredadores	Atrae a los depredadores impolutos que estén cerca	Se crea
	Cebo potente para herbívoros	Atrae a los herbívoros impolutos que estén cerca	Se crea
	Crucifijo de la hermana Calderón	Crucifijo perteneciente a la hermana Calderón	Se obtiene durante "Todos somos hermanos"
	Dedal*	Una solicitud de objeto de Jack	Se obtiene de personajes aleatorios una vez que se active la solicitud de objeto
	Espejo de bolsillo*	Una solicitud de objeto de Molly	Martha's Swain, en una mesita de noche en la choza (al este de Three Sisters)
	Gomina	Se utiliza para peinar el pelo hacia atrás	Se encuentra y se compra (tiendas)
	Herramientas de creación	Herramientas para crear objetos	Te las da Hosea durante "Hacia el este"
	Inhibidor de olores	Reduce las probabilidades de que te detecten los animales	Se crea, se encuentra y se compra (tiendas, peristas, tienda de cebos y aparejos)
	Inhibidor de olores (abierto)	Reduce las probabilidades de que te detecten los animales	Se encuentra
	Pararrayos	Una vara de metal que se utiliza para parar rayos	Se recibe durante "Un brillante saltimbanqui - Parte II"
	Pañuelo	Oculta tu identidad al cometer delitos	Se recibe tras "Forajidos del Oeste"

ICONO	NOMBRE	NOTAS	DISPONIBILIDAD
	Pipa*	Una solicitud de objeto de Dutch	En Vetter's Echo, en un escritorio en la choza (al oeste de la estación Wallace, cerca del borde occidental del mapa del mundo)
	Pluma estilográfica*	Una solicitud de objeto de Mary-Beth	Osman Grove, dentro de un cajón de la cabaña (al este del rancho Emerald)
	Prismáticos	Te permiten ver a larga distancia y analizar a los objetivos	Se reciben tras "Forajidos del Oeste"
	Prueba de contaminación	La prueba que demuestra que se han vertido contaminantes al arroyo	Se encuentra en una vieja mina durante "La sabiduría de los ancianos – Parte V"
	Pulsera de Penelope	Pulsera de Penelope	Recompensa por completar "El camino del amor verdadero – Parte V"
	Punta de flecha antigua	Objeto especial que duplica la duración de la resistencia mientras usas el arco	Se encuentra en la cueva oculta tras la cascada del remanso Elysian después de inspeccionar las 20 ubicaciones de los atrapasueños (consulta la página 212)
	Regalo de Beau	Un regalo para Penelope	Se recibe durante "El camino del amor verdadero – Parte II"
	Reloj antiguo	Se puede vender a un perista	Se saquea en la casa del deudor durante la misión de préstamos de usura "Señor Wrobel"
	Reloj de bolsillo	Muestra la hora actual	Se compra (tiendas)
	Reloj de bolsillo Reutlinger	Se puede vender a un perista	Se roba de la caja fuerte durante "Una agradable noche de desenfreno"
	Reloj de bolsillo antiguo	Un reloj roto	Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II"
	Reloj de bolsillo de oro	Se puede vender a un perista	Se encuentra (por ejemplo, en el cuerpo del armero de Saint Denis)
	Reloj de bolsillo de plata	Se puede vender a un perista	Se encuentra (por ejemplo, dentro de la choza en Vetter's Echo)
	Reloj de bolsillo de platino	Se puede vender a un perista	Se encuentra (por ejemplo, en el escritorio de Evelyn Miller durante "Infierno americano, quemado – Parte V", o dentro de una caja fuerte en Fairwale Shanty)
	Rompecerraduras	Se utiliza para forzar candados	Se recibe durante "Amigos en los bajos fondos"; se compra (peristas)
	Tónico para el pelo	Duplica la velocidad a la que crecen el pelo y la barba	Se encuentra y se compra (tiendas)

* Solo está disponible una vez activada la solicitud de objeto correspondiente.

ZURRONES

ICONO	NOMBRE	INGREDIENTES REQUERIDOS POR PEARSON*
	Zurrón de tónicos	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de ciervo macho en perfecto estado, piel de uapití en perfecto estado
	Zurrón de ingredientes	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de tejón en perfecto estado, piel de ardilla en perfecto estado
	Zurrón de equipo	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de uapití en perfecto estado, piel de pantera en perfecto estado
	Zurrón de provisiones	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de bisonte en perfecto estado, piel de mapache en perfecto estado
	Zurrón de materiales	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de jabalí en perfecto estado, piel de iguana en perfecto estado
	Zurrón de objetos de valor	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de castor en perfecto estado, piel de conejo en perfecto estado
	Zurrón Leyenda del Este	Piel de ciervo en perfecto estado, piel de puma en perfecto estado, piel de lobo en perfecto estado

* Existen otros requisitos de creación. Consulta la página 144 para obtener más información. Cuando llegues al epílogo 1, puedes comprar todos los zurrones a los peristas sin tener que proporcionar los ingredientes.

ABALORIOS

ICONO	NOMBRE	EFECTO	DISPONIBILIDAD
	Abalorio de diente de castor	Ralentiza en un 10 % el deterioro de las armas	Se crea en los peristas (diente de castor legendario)
	Abalorio de cuerno de bisonte Tatanka	Reduce en un 10 % la cantidad de daño cuerpo a cuerpo recibido	Se crea en los peristas (cuerno del bisonte legendario Tatanka)
	Abalorio de asta de ciervo macho	Obtienes partes de mejor calidad al despellejar animales	Se crea en los peristas (asta de ciervo macho legendario)
	Abalorio de colmillo de puma	Aumenta en un 10 % la obtención de EXP de resistencia	Se crea en los peristas (colmillo de puma legendario)
	Abalorio de colmillo de coyote	Aumenta en un 10 % la obtención de EXP de Dead Eye	Se crea en los peristas (colmillo de coyote legendario)
	Abalorio de asta de uapití	Aumenta en un 10 % el dinero obtenido al saquear	Se crea en los peristas (asta de uapití legendario)
	Abalorio de garra de zorro	Aumenta cinco segundos la duración de Eagle Eye	Se crea en los peristas (garra de zorro legendario)
	Abalorio de zarpa de león	Aumenta en un 10 % la obtención de EXP de resistencia	Se crea en los peristas (zarpa de león)
	Abalorio de asta de alce	Aumenta en un 10 % la obtención de EXP de salud	Se crea en los peristas (asta de alce legendario)
	Abalorio de ojo de pantera	Disminuye en un 10 % la velocidad a la que se agota el indicador de Dead Eye durante tres segundos	Se crea en los peristas (ojo de pantera legendario)
	Abalorio de cuerno de berrendo	Evita que se pudran los animales que llevas en el caballo	Se crea en los peristas (cuerno de berrendo legendario)
	Abalorio de cuerno de carnero	Duplica la cantidad de hierbas que obtienes al recoger orégano, tomillo y menta silvestre	Se crea en los peristas (cuerno de carnero legendario)
	Abalorio de corazón de lobo	Duplica la tolerancia al alcohol	Se crea en los peristas (corazón de lobo legendario)
	Abalorio de pluma de búho	Reduce en un 15 % la velocidad a la que se agotan los núcleos de salud, resistencia y Dead Eye	Recompensa por completar "Arqueología para principiantes" sin matar a ningún guardia
	Abalorio de escama de iguana	Disminuye en un 10 % el daño que te infligen cuando vas montado	Solo para quienes tengan la Special Edition o la Ultimate Edition del juego

TALISMANES

ICONO	NOMBRE	EFECTO	DISPONIBILIDAD
	Talismán de diente de caimán	Disminuye en un 10 % la velocidad a la que se agota el núcleo de Dead Eye	Se crea en los peristas: • Esposas antiguas de la Guerra de Secesión • Pulsera articulada de oro • Diente de caimán legendario
	Talismán de garra de oso	Disminuye en un 10 % la velocidad a la que se agota el núcleo de salud	Se crea en los peristas: • Pulsera de cadena de plata • Trozo de cuarzo • Garra de oso legendario
	Talismán de colmillo de jabalí	Disminuye en un 10 % la velocidad a la que se agotan los núcleos de salud y resistencia del caballo	Se crea en los peristas: • Madera petrificada en cobalto • Pendiente de oro • Colmillo de jabalí legendario
	Talismán de cuerno de bisonte	Disminuye en un 10 % la velocidad a la que se agota el núcleo de resistencia	Se crea en los peristas: • Fragmento de concha de abalón • Pendiente de plata • Cuerno de bisonte legendario
	Talismán de garra de cuervo grande	Ralentiza en un 20 % el deterioro de las armas	Se crea en los peristas: • Brújula vieja de latón
	Talismán de garra de águila	Aumenta cinco segundos la duración de Eagle Eye	Solo para quienes tengan la Special Edition o la Ultimate Edition del juego

MATERIALES DE CREACIÓN ESPECIALES

Para crear talismanes y abalorios en los peristas, son necesarios algunos materiales especiales. Estos objetos únicos solo se pueden adquirir por los métodos indicados en la siguiente tabla.

MATERIALES ESPECIALES

ICONO	NOMBRE	INGREDIENTE PARA...	DISPONIBILIDAD
	Esposas antiguas de la Guerra de Secesión	Talismán de diente de caimán	Envía por correo una colección de estampas de cigarrillos como parte de "Fumar y otras aficiones" (página 199)
	Zarpa de león	Abalorio de zarpa de león	Se puede obtener del león durante "Es británico, por supuesto - Parte IV" (página 187)
	Trozo de cuarzo	Talismán de garra de oso	Envía por correo la primera ubicación de los huesos de dinosaurio como parte de "Prueba de fe" (página 208)
	Madera petrificada en cobalto	Talismán de colmillo de jabalí	Se encuentra en un cofre bajo un saliente rocoso al noroeste del lago Isabella (página 216)
	Fragmento de concha de abalón	Talismán de cuerno de bisonte	Se encuentra en el interior de una antigua casa, a poca distancia al norte de la oficina del sheriff de Rhodes (página 340)
	Brújula vieja de latón	Talismán de garra de cuervo grande	Se encuentra en la cabaña de Francis Sinclair tras enviar por correo las coordenadas de las 10 rocas talladas (página 210)

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

COMPLEMENTOS

Además de la bandolera, la cartuchera, la funda y la funda izquierda normales, puedes adquirir versiones mejoradas de estos accesorios. Estos elementos del equipo "mejorados" y "reforzados" confieren las siguientes ventajas:

Bandolera: aumenta la capacidad de munición para armas largas (en un 50 % para la versión mejorada y en un 100 % para la versión reforzada).

Cartuchera: aumenta la capacidad de munición para armas cortas (en un 50 % para la versión mejorada y en un 100 % para la versión reforzada).

Funda: disminuye la velocidad de deterioro del arma (en un 20 % tanto para la versión mejorada como para la reforzada).

Funda izquierda: disminuye en un -10% la velocidad de deterioro del arma (para la versión reforzada).

DISPONIBILIDAD DE LOS COMPLEMENTOS

NOMBRE	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
COMPLEMENTOS MEJORADOS (ARMERÍAS)		
Bandolera mejorada	69,50 $	-
Cartuchera mejorada	58,00 $	-
Funda mejorada	45,50 $	-
COMPLEMENTOS REFORZADOS (TRAMPERO)		
Bandolera de explorador	34,75 $	Desafío de Explorador: nivel 3
Bandolera de tahúr	21,00 $	Desafío de Tahúr: nivel 3
Bandolera de herbolario	30,25 $	Desafío de Herbolario: nivel 10
Bandolera de maestro cazador	24,50 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 3
Bandolera de jinete	17,75 $	Desafío de Jinete: nivel 7
Bandolera de bandido	21,75 $	Desafío de Bandido: nivel 1
Bandolera de tirador	20,00 $	Desafío de Tirador: nivel 1
Bandolera de superviviente	27,25 $	Desafío de Superviviente: nivel 7
Bandolera de experto en armas	17,00 $	Desafío de Experto en armas: nivel 10
Cartuchera de explorador	31,25 $	Desafío de Explorador: nivel 7
Cartuchera de tahúr	18,75 $	Desafío de Tahúr: nivel 7
Cartuchera de herbolario	27,25 $	Desafío de Herbolario: nivel 3
Cartuchera de maestro cazador	22,00 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 7
Cartuchera de jinete	16,00 $	Desafío de Jinete: nivel 1
Cartuchera de bandido	19,50 $	Desafío de Bandido: nivel 10
Cartuchera de tirador	18,00 $	Desafío de Tirador: nivel 10
Cartuchera de superviviente	24,50 $	Desafío de Superviviente: nivel 1
Cartuchera de experto en armas	15,25 $	Desafío de Experto en armas: nivel 3
Funda de explorador	25,25 $	Desafío de Explorador: nivel 1
Funda de tahúr	15,25 $	Desafío de Tahúr: nivel 1
Funda de herbolario	22,00 $	Desafío de Herbolario: nivel 7
Funda de maestro cazador	18,00 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 10
Funda de jinete	13,00 $	Desafío de Jinete: nivel 3
Funda de bandido	16,00 $	Desafío de Bandido: nivel 3
Funda de tirador	14,75 $	Desafío de Tirador: nivel 3
Funda de superviviente	19,75 $	Desafío de Superviviente: nivel 10
Funda de experto en armas	12,25 $	Desafío de Experto en armas: nivel 1
Funda izquierda de explorador	25,25 $	Desafío de Explorador: nivel 10
Funda izquierda de tahúr	15,25 $	Desafío de Tahúr: nivel 10
Funda izquierda de herbolario	22,00 $	Desafío de Herbolario: nivel 1
Funda izquierda de maestro cazador	18,00 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 1
Funda izquierda de jinete	13,00 $	Desafío de Jinete: nivel 10
Funda izquierda de bandido	16,00 $	Desafío de Bandido: nivel 7
Funda izquierda de tirador	14,75 $	Desafío de Tirador: nivel 7
Funda izquierda de superviviente	19,75 $	Desafío de Superviviente: nivel 3
Funda izquierda de experto en armas	12,25 $	Desafío de Experto en armas: nivel 7

OBJETOS DE VALOR

Los objetos de valor son artículos valiosos cuya principal finalidad es venderlos, aunque algunos son necesarios para crear talismanes o durante los encuentros fortuitos.

OBJETOS DE VALOR

ICONO	NOMBRE	DISPONIBILIDAD
	Alianza	Se puede obtener durante los encuentros fortuitos "Pareja adinerada" y "Procesión de antorchas"
	Alianza de oro	Se encuentra (por ejemplo, en la oveja negra justo al norte de las balsas de Heartlands, o dentro de la cabaña más al sur de Lakay)
	Ammolita	Se encuentra en un nido en el este de Grizzlies, sobre un pequeño saliente cerca de las colinas (consulta la página 340)
	Anillo con emblema de plata	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Anillo de Mary	Se recibe en una carta de Mary al final de "Adiós, querido amigo"; no se puede vender
	Anillo de platino	Se encuentra (por ejemplo, dentro de una caja fuerte en Fairwale Shanty, o dentro del cajón que hay debajo de la flor negra en el puesto de Scratching)
	Anillo indígena americano	Se puede obtener durante el encuentro fortuito "Campamento del borracho"
	Ardilla disecada	Te la da la señora Hobbs al final de "Un mundo mejor, un nuevo amigo"
	Barra de oro	Se encuentra; recompensa por completar "Una amabilidad inusitada"
	Bolsa de joyas grande	Se encuentra (por ejemplo, en la parte de arriba del granero durante el robo en casas de "Chez Porter")
	Bolsa de joyas pequeña	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Broche de Catherine	Se encuentra en el cuerpo de Catherine en la mansión Braithwaite quemada, tras "Disputas familiares pasadas y presentes"
	Broche de diamantes	Se coge al final de la misión de préstamos de usura "Gwyn Hughes"
	Cadena de platino	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Collar	Se puede obtener durante el encuentro fortuito "Procesión de antorchas"
	Collar antiguo	Se encuentra (por ejemplo, dentro del cajón que hay debajo de la flor negra en el puesto de Scratching)
	Collar con colgante de oro	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Collar de perlas	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Diente de oro	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Diente de plata	Se puede obtener durante el encuentro fortuito "Voz"
	Escudo de oro	Se puede obtener en la mansión Braithwaite durante "Disputas familiares pasadas y presentes", sobre la repisa de la chimenea en la parte de abajo
	Esmeralda	Se recibe tras completar "Es británico, por supuesto – Parte V"

ICONO	NOMBRE	DISPONIBILIDAD
	Estatua de calavera	Envía por correo las coordenadas de 15 huesos de dinosaurio como parte de "Prueba de fe"
	Estatua de piedra	Envía por correo las coordenadas de 5 rocas talladas como parte de "Geología para principiantes"
	Estrella de ayudante del sheriff	Se recibe durante "Destilación americana"
	Figurilla de la fertilidad	Oculta en la chimenea de The Old Bacchus Place, justo al sur de Thieves Landing
	Figurilla de la fertilidad femenina	Se encuentra en una caja fuerte que hay debajo de una silla en el porche del burdel junto al camino
	Fluorita	Se encuentra en un nido en el este de Grizzlies, sobre un pequeño saliente cerca de las colinas
	Hebilla clásica de plata	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Hebilla grabada de platino	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Hebilla lisa de oro	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Joyero	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Lingote de oro	Se encuentra
	Medallón de plata	Se obtiene si decides cobrar la deuda durante la misión de préstamos de usura "J. John Weathers"
	Pendiente de oro	Se encuentra en el cajón de una mesilla de noche durante el robo en casas de la cabaña de Watson
	Pendiente de plata	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Pendiente de platino	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Pepita de oro	Se encuentra (por ejemplo, en la choza de Dodd's Bluff, o dentro de una de las botellas de whisky que cuelgan de un árbol al oeste del arroyo Dewberry)
	Piel de puma blanco	Al despellejar al puma durante la misión de préstamos de usura "Winton Holmes"
	Pistola rota	Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II"
	Pluma	Se recibe si salvas a Jimmy Brooks al final de "Sociedad educada, estilo Valentine"
	Pulsera articulada de oro	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Pulsera de cadena de plata	Aparece de manera aleatoria al saquear
	Pulsera en espiral de platino	Aparece de manera aleatoria al saquear

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

DOCUMENTOS

A lo largo del juego puedes conseguir cientos de documentos distintos, como cartas que nunca llegaron a su destinatario, periódicos y guías.

ACCIÓN DE LA MINA: En la caravana de Trelawny durante "A la caza del mago".

ACERTIJO DE LE TRÉSOR DES MORTS: Se recibe durante la caza del tesoro Le Trésor des Morts.

AMÉRICA: Se obtiene durante "Infierno americano, quemado – Parte V".

BAJA SIN HONORES DE BILL: En el campamento.

BLACKWATER LEDGER N.º 62-75: Se compran al chico del periódico en Blackwater o Strawberry.

CARTA A MAMÁ: Se saquea de los chicos de los periódicos.

CARTA A MAMÁ: Se saquea de un hombre en Armadillo.

CARTA A PAPÁ: Se saquea de cualquier empleado de banco.

CARTA A PAPÁ: Se saquea de un participante en la manifestación durante cualquier encuentro fortuito de "encapuchados".

CARTA AL EDITOR: Se encuentra en el sótano de la cabaña de Lucky durante "Sueños americanos".

CARTA AL PROFESOR SCHLIFFEN: Se saquea de un capataz (por ejemplo, el de la zona del evento de Appleseed Timber Co.).

CARTA DE "CAROLINE": Se obtiene durante "Querido tío Tacitus".

CARTA DE ABIGAIL: Se encuentra en una mesa dentro de tu casa en el rancho Pronghorn durante "Maternidad" (epílogo 1).

CARTA DE AMOR PARA BONNIE: Se saquea del cadáver en el encuentro fortuito "Arrastrado por la corriente".

CARTA DE AMOS PARA MICAH: En el campamento.

CARTA DE ANNABEL PARA ALFRED: Se saquea de un hombre rico de Blackwater.

CARTA DE ARNOLD PARA MARGARET: Se saquea de una mujer rica de Rhodes.

CARTA DE BEAU: Se obtiene durante "El camino del amor verdadero – Parte I".

CARTA DE CHARLES CHÂTENAY: Se recibe tras completar "El camino del artista - Parte IV".

CARTA DE CHARLOTTE: Se obtiene durante el robo en casas de Willard's Rest.

CARTA DE CLAUDE PARA ANNETTE: Se encuentra en el cadáver del exterior de la cabaña de la granja Robard, justo al norte de Rhodes.

CARTA DE COLM O'DRISCOLL PARA TOM: Se saquea del último O'Driscoll durante "Sadie Adler, viuda – Parte II".

CARTA DE CORNWALL KEROSENE & TAR: Se encuentra en un cadáver a los pies de la torre petrolífera.

CARTA DE CRÉDITO DEL BANCO: Se obtiene durante "¿El hogar de la burguesía?".

CARTA DE DEBORAH MACGUINESS: Se recibe tras enviar por correo las coordenadas de los 30 huesos de dinosaurio como parte de "Prueba de fe".

CARTA DE DESPEDIDA DE MARY: Se recibe al final de "Adiós, querido amigo" (capítulo 6).

CARTA DE DESPIDO: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II".

CARTA DE DONAL PARA EL DOCTOR: Se saquea del médico de Valentine.

CARTA DE ELIJAH PARA EL TÍO LEWIS: Se encuentra en el cadáver de un esclavo huido, en la costa al suroeste de Shady Belle.

CARTA DE GARFIELD PARA MARTHA: Se encuentra en el cadáver dentro de la cabaña de Martha's Swain.

CARTA DE HERBERTA PARA HERBERT: Se saquea del dueño de la tienda de Armadillo

CARTA DE JILLIAN PARA BUBBA: Se saquea de los trabajadores del establo de Valentine.

CARTA DE LA ACADEMIA DE ST. LUKE: Se saquea de los trabajadores de la zona del evento de Appleseed Timber Co.

CARTA DE LA EDITORIAL SCRUFFERS AND CO.: Se saquea de un hombre de Rhodes.

CARTA DE LA EDITORIAL SCRUFFERS AND CO.: Se saquea de un hombre rico de Saint Denis.

CARTA DE LA EDITORIAL SCRUFFERS AND CO.: Se saquea de una mujer rica de Rhodes.

CARTA DE LA HISTORIA DE LA FAMILIA GRAY: Se encuentra cerca del cadáver de Tavish Gray, en la parte trasera de la mansión familiar.

CARTA DE LA OFICINA DEL ALCALDE: Se recibe tras completar "Idealismo y pragmatismo para principiantes – Parte III".

CARTA DE LA SEÑORA HOBBS: Se recibe si completas las primeras cuatro fases de "peticiones de caza" antes de terminar el capítulo 6.

CARTA DE LA SEÑORITA MARJORIE: Se recibe tras "El olor del maquillaje artístico – Parte II" si ves la actuación de la señorita Marjorie y su compañía y después hablas con el revisor.

CARTA DE LARRY PARA MAVIS: Se saquea del dueño de la tienda de Tumbleweed.

CARTA DE LOS SAQUEADORES DE LEMOYNE: Se puede saquear del cuerpo de uno de los Saqueadores de Lemoyne en su guarida o en uno de sus campamentos.

CARTA DE M. PARA CURTIS: Se saquea del sheriff de Valentine.

CARTA DE MAMÁ PARA GLEN Y EDDIE: Se encuentra en un cajón dentro de la choza de Clawson's Rest.

CARTA DE MAMÁ PARA NATE: Se encuentra en la cabaña de Catfish Jacksons.

CARTA DE MARTHA PARA GARFIELD: Se encuentra en el cadáver de un soldado atado a un árbol en el claro de Bolger.

CARTA DE MARY: Se recibe durante "Amor único y verdadero – Parte I" (capítulo 2).

CARTA DE MATILDA PARA ALFRED: Se saquea de un hombre rico de Blackwater.

CARTA DE MILDRED PARA JIM: Se encuentra en la puerta de la cabaña de Lenora View, al norte de Strawberry.

CARTA DE MILES PARA SU MADRE: Se saquea de una anciana de Blackwater.

CARTA DE PEARSON: Se recibe tras visitar a Pearson en la tienda de Rhodes durante el epílogo o después del mismo.

CARTA DE PEARSON: Se obtiene durante "Más cuestiones del sufragio femenino".

CARTA DE PENELOPE: Se recibe tras completar "El camino del amor verdadero – Parte II".

CARTA DE PENELOPE: Se obtiene durante "El camino del amor verdadero – Parte II".

CARTA DE THEODORE LEVIN: Se recibe tras completar "Los hombres más nobles... y una mujer – Parte IV".

CARTA DE TILLY: Se recibe durante el epílogo tras encontrarte con Tilly.

CARTA DE TOM PARA NIGEL: Se saquea de un personaje especial llamado "amigo de Gavin".

CARTA PARA WILLIAM ERRINGTON: Se encuentra en la caja fuerte dentro del carro del correo abandonado, al suroeste de Fort Wallace.

CARTA DE ZHOU WEI PARA ZHOU YI: Se encuentra en el cadáver de un viajero en un campamento abandonado y rodeado de cactus, al este de Armadillo.

CARTA DEL ALCALDE PARA BRONTE: Se encuentra en el escritorio durante "Jaula de oro".

CARTA DEL CORONEL NIXON PARA EL SEÑOR COMPSON: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II".

CARTA INACABADA: Se saquea durante un encuentro fortuito de "Cadáveres".

CARTA PARA ANGELO BRONTE: Se encuentra en el escritorio del que coges el libro de cuentas durante "Jaula de oro".

CARTA PARA ANTHONY DE PAPÁ: Se saquea de un turista dentro del centro de bienvenida de Strawberry o en sus alrededores.

CARTA PARA CORNWALL DE LA COMPAÑÍA MINERA: En el escritorio del vagón privado de Cornwall durante "¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?".

CARTA PARA CORNWALL DE LA COMPAÑÍA PETROLÍFERA: En una mesa cerca de la puerta del vagón privado de Cornwall durante "¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?".

CARTA PARA EDMUND DE SU MADRE: Se encuentra en el sótano de la cabaña de Lucky durante "Sueños americanos".

CARTA PARA EL GOBERNADOR: Se saquea del oficial de Wapiti, el señor Pattison.

CARTA PARA EL HERMANO RODOLFO: Se encuentra en el cadáver del misionero jesuita, en la orilla oriental del mar de Coronado.

CARTA PARA EL JUEZ FINLEY: Se encuentra en la caja fuerte dentro del carro del correo abandonado, al suroeste de Fort Wallace.

CARTA PARA EL SAINT DENIS TIMES TRIBUNE: Se encuentra en la caja fuerte dentro del carro del correo abandonado, al suroeste de Fort Wallace.

CARTA PARA HENRIETTA DOUGLAS: Se encuentra en la caja fuerte dentro del carro del correo abandonado, al suroeste de Fort Wallace.

CARTA PARA JACOB DE SU PADRE: Se saquea de un anciano de Blackwater.

CARTA PARA LENNY DE SU PADRE: En el campamento.

CARTA PARA MANDY: Se saquea de un hombre de Blackwater.

CARTA PARA MARTIN DE SU PADRE: Se saquea de los soldados de Fort Wallace.

CARTA PARA MIRIAM WEGNER: Se encuentra en la caja fuerte dentro del carro del correo abandonado, al suroeste de Fort Wallace.

CARTEL DE FUGITIVO - BENEDICT ALLBRIGHT: Durante "Aceite de serpiente bueno y auténtico".

CARTEL DE FUGITIVO - SEÑOR BLACK Y SEÑOR WHITE: Durante "Los lazos que nos unen – Parte II".

CARTEL DE FUGITIVO - WILSON J. MCDANIELS: Durante "Las bondades del conocimiento – Parte V".

CARTEL DE FUGITIVO DE DUTCH: Se encuentra en el campamento de Micah tras completar "Una escena pastoral americana".

CARTEL DE PERSONA DESAPARECIDA: Se encuentra fuera de la taberna de Van Horn y se menciona en una conversación de fondo en el campamento.

CARTELES DE FUGITIVOS: Disponibles en los tablones de anuncios al cumplir los requisitos de las misiones de cazarrecompensas correspondientes.

CERTIFICADO DE MATRIMONIO: Se encuentra en la caja de un carro accidentado al pie del acantilado de Montos Rest, justo al noreste de Strawberry.

COMPENDIO ZOOLÓGICO: En el campamento.

CUADERNO DE MARY-BETH: En el campamento.

DAGUERROTIPO FAMILIAR: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II".

DESEOS PARA EL FUTURO: Te lo da el doctor MacIntosh, un personaje especial de Annesburg.

DIARIO: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II".

DIARIO: Disponible desde el principio.

DIARIO DEL HOMBRE SALVAJE: Sigue al hombre salvaje del encuentro fortuito tres veces.

DIBUJO DE CHARLES CHÂTENAY: Te lo da Charles Châtenay durante "El camino del artista – Parte I".

DIBUJO DE JACK: Recompensa por completar la solicitud de objeto de Jack (dedal de Abigail) durante el capítulo 2.

DIBUJO DE NIÑO: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II".

DIBUJO DEL HIJO: Se saquea de la armería de Rhodes.

DIVAGACIONES EN BOSQUES Y LLANURAS: En el campamento.

EL CAMINO DE CADA DÍA: Se encuentra en la cabaña de Vetter's Echo, justo al este del rancho Pronghorn.

EL CASO DE LA BRUJA EN LA NIEBLA: Encima de una mesa de centro de una casa al noroeste de Saint Denis.

EL CASO DEL EMBAUCADOR ALEMÁN: En el campamento.

EL CASTILLO DEL CAMPO DE LAVANDA: En el campamento.

EL CASTILLO SOBRE EL FONDEADERO: En el campamento.

EL CASTILLO SOBRE LA CAÑADA: En el campamento.

EL CULTIVO, EL CAMPO Y LA CETRERÍA: Se obtiene durante "Idealismo y pragmatismo para principiantes – Parte III".

ESCRITURA DE PROPIEDAD: Se saquea de los secuaces durante la segunda fase de la zona del evento del campamento de la Central Union Railroad.

FOLLETO DE LA BENEFICENCIA: Te lo da Thomas Downes, un personaje especial de Valentine disponible entre el principio del capítulo 2 y "¿Sodoma? De vuelta a Gomorra" (capítulo 3).

FOLLETO DE LAS SUFRAGISTAS: Te lo da Dorothea Wicklow, un personaje especial de Saint Denis.

FOTOGRAFÍA DE BILLY MIDNIGHT: Se obtiene durante "Los hombres más nobles... y una mujer – Parte I".

FOTOGRAFÍA DE BLACK BELLE: Se obtiene durante "Los hombres más nobles... y una mujer – Parte I".

FOTOGRAFÍA DE EMMET GRANGER: Se obtiene durante "Los hombres más nobles... y una mujer – Parte I".

FOTOGRAFÍA DE FLACO HERNÁNDEZ: Se obtiene durante "Los hombres más nobles... y una mujer – Parte I"

FOTOGRAFÍA DE LOBOS: Se recibe durante "Arcadia para aficionados – Parte III".

FOTOGRAFÍA DE MARY Y ARTHUR DE JÓVENES: Se recibe en el campamento tras "Horario de visita".

FOTOGRAFÍA DE SLIM GRANT: Se obtiene durante "Los hombres más nobles... y una mujer – Parte III".

FOTOGRAFÍA DE UNA NOVIA: Se encuentra en el cadáver de Jim, cerca del carro accidentado al pie del acantilado de Montos Rest, justo al noreste de Strawberry.

FOTOGRAFÍA FAMILIAR: Se encuentra bajo un tablón en la choza de Old Harry Fen, justo al sureste de la mansión Braithwaite.

FOTOGRAFÍAS ERÓTICAS 1-5: Se encuentran en un cofre secreto (consulta la página 216).

GUÍA: ACEITE ESPECIAL DE SERPIENTE: Se encuentra bajo un tablón en la pequeña choza junto a las vías del tren, en el lado este de Eris Field; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana".

GUÍA: BÍTER ESPECIAL: Se encuentra en un cofre ente las cajas que hay por el suelo, justo al sur de la presa de Owanjila; también la venden los peristas a partir del capítulo 2.

GUÍA: BOTELLA INCENDIARIA: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: BOTELLA INCENDIARIA INESTABLE: Se encuentra en un cofre en un campamento abandonado del bosque quemado, al noroeste del Mirador de la Herradura; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo".

GUÍA: CEBO POTENTE PARA DEPREDADOR: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: CEBO POTENTE PARA HERBÍVORO: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: COMIDA PARA CABALLO: Recompensa por completar la solicitud de objeto de Kieran (raíces de bardana) durante el capítulo 3; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo".

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

GUÍA: CUCHILLO ARROJADIZO ENVENENADO: Se encuentra bajo un tablón en una choza alargada al noreste de Saint Denis; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo".

GUÍA: CUCHILLO ARROJADIZO MEJORADO: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: DINAMITA INESTABLE: Se encuentra en Hani's Bethel, en un cofre debajo de un carro roto justo al norte del pequeño estanque; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana".

GUÍA: ESTIMULANTE ESPECIAL PARA CABALLO: Se encuentra en un cofre bajo un escritorio, en el edificio situado en el extremo sur del asentamiento quemado, al suroeste del Mirador de la Herradura; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo".

GUÍA: FLECHA ENVENENADA: Se encuentra en un cofre en el exterior de la casa misteriosa en la colina, al noreste de la estación de Baco; también la venden los peristas a partir del capítulo 2.

GUÍA: FLECHA EXPLOSIVA: Se encuentra en un cofre a los pies de un pequeño puente de madera, en el extremo sur de la reserva india de Wapiti; también lo venden los peristas tras completar "Breve paseo en una bonita ciudad".

GUÍA: FLECHA INCENDIARIA: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: FLECHA MEJORADA: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: FLECHA PARA PRESAS PEQUEÑAS: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: inhibidor de olores: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: MEDICINA ESPECIAL: Se encuentra en un cofre en los andamios de la cara en el acantilado, al norte del estanque Moonstone; recompensa por completar "Sin buenas acciones"; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana".

GUÍA: MEDICINA ESPECIAL PARA CABALLO: Se encuentra en un cofre en la esquina sureste de Fort Brennand, al suroeste de Van Horn; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo".

GUÍA: MUNICIÓN CON PUNTA DIVIDIDA: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: MUNICIÓN EXPLOSIVA RÁPIDA: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: PERDIGONES INCENDIARIOS: Se encuentra bajo un tablón en la cabaña en ruinas de Copperhead Landing; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo".

GUÍA: POSTAS EXPLOSIVAS: Se encuentra en un cofre en el exterior de la casa quemada del alquimista, no muy lejos de las vías del tren entre Gaptooth Ridge y Cholla Springs; también la venden los peristas tras completar "Breve paseo en una bonita ciudad".

GUÍA: REANIMADOR ESPECIAL PARA CABALLO: Se encuentra en el tronco de un árbol al este del lago de Mattock, a mitad de camino del rancho Hill Haven; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana".

GUÍA: TOMAHAWK DIRIGIDO: Se encuentra en un cofre dentro de la cabaña destruida, al sur del estanque Moonstone; también la venden los peristas a partir del capítulo 2.

GUÍA: TOMAHAWK MEJORADO: Se recibe al principio del capítulo 2.

GUÍA: TÓNICO ESPECIAL: Se encuentra en un cofre junto a una tienda con manchas de sangre en la meseta rocosa al noroeste del monte Shann, cerca de las colinas; también la venden los peristas tras completar "Breve paseo en una bonita ciudad".

GUÍA: UNGÜENTO PARA CABALLO: Se recibe al principio del capítulo 2.

HAZTE RICO RÁPIDO: Se compra a Timothy Donahue, un personaje especial de Saint Denis.

HÉROES DEL SALVAJE OESTE, N.º 132: Rancho Downes, en una mesilla de noche en la casa.

HISTORIAS VERÍDICAS DE FRANK HECK, N.º 102: Lago Don Julio, en una mesilla de noche en la choza.

INFIERNO AMERICANO: En el campamento.

INFORME DE LA GUERRA DE SECESIÓN: Se encuentra en un cofre en el sótano de Fort Brennand, junto a una pepita de oro.

INVITACIÓN DE FRANCIS SINCLAIR: Se recibe tras enviar por correo las coordenadas de las 10 rocas talladas.

INVITACIÓN DE JEREMY GILL: Se recibe tras enviar por correo los 13 peces legendarios.

INVITACIÓN DE LA SEÑORA HOBBS: Se recibe tras completar las cinco "peticiones de caza".

INVITACIÓN DEL ALCALDE LEMIEUX: Se recibe tras completar "Jaula de oro".

LA DAMA DE LA MANSIÓN: Te lo da Mary-Beth durante el epílogo.

LA EXISTENCIA Y EL OLVIDO: En el campamento.

LIBRO DE CUENTAS: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia".

LIBRO SOBRE ORTOGRAFÍA INGLESA: Se encuentra en un pupitre en la escuela de Fort Riggs, al suroeste de la estación Riggs.

LISTA DE CUENTAS: Se encuentra en la mansión de Bronte.

LISTA DE LA COMPRA: Se obtiene durante "Más cuestiones del sufragio femenino".

LISTAS DE DEUDORES 1-6: Te las da Strauss durante las misiones "Prestar dinero y otros pecados".

LISTAS DEL COLECCIONISTA DE OBJETOS EXÓTICOS 1-5: Te las da Algernon Wasp al activar cada fase de "Duquesas y otros animales".

MAPA DE ANIMALES LEGENDARIOS: Se recibe durante "Sale, perseguido por un orgullo herido".

MAPA DE ARROYO: Se saquea de uno de los hombres de Arroyo al principio de la misión de cazarrecompensas correspondiente.

MAPA DE LE TRÉSOR DES MORTS 1: Se recibe durante la caza del tesoro Le Trésor des Morts.

MAPA DE PECES LEGENDARIOS: Se obtiene durante "Pescador de peces".

MAPA DEL TESORO DE CHICK: Se recibe durante la misión de préstamos de usura "Chick Matthews".

MAPA DEL TESORO RASGADO 1 Y 2: Se encuentra en un cajón dentro de la cabaña de la ermitaña, cerca del nacimiento del río Little Creek, y el ermitaño en el claro de Manito, al norte de Annesburg.

MAPA RECONSTRUIDO: Se obtiene al juntar las dos mitades del mapa del tesoro rasgado.

MAPA RECONSTRUIDO: Se obtienen tras completar los tres encuentros fortuitos de "escenarios de homicidio".

MAPAS DE ALTO RIESGO 1-3: Se reciben durante la caza del tesoro de alto riesgo.

MAPAS DE LA BANDA DE JACK HALL 1-3: Se reciben durante la caza del tesoro de la banda de Jack Hall.

MI AMADA ANNABELLA: Se encuentra en la cabaña de Vetter's Echo, justo al este del rancho Pronghorn.

NEW HANOVER GAZETTE N.º 27-40: Se compran a un chico del periódico en Annesburg o Valentine.

NOTA A MAMÁ: Se saquea de una anciana rica de Saint Denis.

NOTA DE BILL PARA JEREMIAH: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II".

NOTA DE JIM: Se encuentra en la puerta de la cabaña de Lenora View, al norte de Strawberry.

NOTA DE LA VÍCTIMA DEL PUEBLO DE LA NOCHE: Se saquea del cadáver de una víctima del Pueblo de la Noche.

NOTA DE RANCE: Se encuentra en Compsons Stead durante "Las iniquidades de la historia – Parte II".

NOTA DE RESCATE DE LOS MURFREE: Se saquea del cadáver de una víctima de los Murfree.

NOTA DE ROBERT ELLIOT PATCHEN: Se encuentra debajo del sombrero Nevada, detrás de la cascada del paso de Granito.

NOTA DEL ESCULTOR: Se encuentra en el cadáver del escultor que se ahorca en el sitio de la cara en el acantilado; dispara a la cuerda para soltar el cuerpo.

NOTA DEL INVENTOR: Se encuentra durante "Un brillante saltimbanqui – Parte III".

NOTA DEL PRISIONERO DE LOS MURFREE: Se saquea del cadáver de una víctima de los Murfree.

NOTA PARA MAMÁ: Se saquea de los autoproclamados matones de la "ley" en Van Horn.

NOTA SOBRE UNA APUESTA EN EL BAYOU: Se saquea del cadáver de una víctima del Pueblo de la Noche.

NOTAS DE REUNIÓN: Se saquean de un participante en la manifestación durante cualquier encuentro fortuito de "encapuchados".

NOTAS DE UN DISCURSO DE DUTCH: Se encuentran en el Mirador de la Herradura a partir del capítulo 3.

NOTAS DEL EXPERIMENTO 1-4: Se encuentran dentro de la cabaña al oeste de Van Horn, cerca de las vías del tren.

OTIS MILLER Y EL MUCHACHO DE NUEVA YORK: En Pleasance, encima de una mesa en la escuela abandonada.

OTIS MILLER Y EL PRÍNCIPE ÁRABE: En Clawson's Rest en una mesilla de noche en la choza.

OTIS MILLER Y LA DAMA SIN CORAZÓN: En Osman Grove, en una mesilla de noche en la choza.

PÁGINA DEL ÁLBUM DE WATSON: Se encuentra en la mesa de la cocina durante la última fase del robo en casas de la cabaña de Watson.

PETICIONES DE CAZA 1-5: Se encuentran en los tablones de anuncios al cumplir los requisitos de las cinco fases de "Un mundo mejor, un nuevo amigo".

PISTAS DEL ASESINO: PIEZAS 1-3: Se obtienen tras completar los tres encuentros fortuitos de "escenarios de homicidio".

PLAN DEL INVENTOR: Se encuentra durante "Un brillante saltimbanqui – Parte III".

PLANO DE SILLA ELÉCTRICA: Se encuentra en el cuerpo del profesor al final de "Las bondades del conocimiento – Parte VII".

POEMA DE MOLLY: En el campamento.

RECORTE: Se encuentra dentro de la choza de Old Harry Fen.

RECORTE DEL BLACKWATER LEDGER: Se encuentra en el campamento de Micah tras completar "Una escena pastoral americana".

RECORTE DEL NEW ENGLAND EXAMINER: En el campamento.

RECORTE SOBRE EL ATRACO AL FIRST NATIONAL BANK: En el campamento.

RECORTE SOBRE MICAH: Se encuentra en el campamento de Micah tras completar "Una escena pastoral americana".

RECORTE SOBRE UNA TUMBA: Se encuentra en la mesa dentro de la cabaña de Planter's Bawn, a unos pasos de la tumba profanada.

REGISTRO DE LA CÁRCEL: Encima del escritorio del sheriff en la cárcel de Valentine.

SAINT DENIS TIMES N.º 43-56: Se compran a un chico del periódico en Saint Denis o Rhodes.

SEGUNDA CARTA DE MARY: Se recibe durante el capítulo 4.

SEGUNDA INVITACIÓN DEL ALCALDE LEMIEUX: Se recibe tras completar "Idealismo y pragmatismo para principiantes – Parte I".

SERMÓN MISTERIOSO: Se encuentra en el escritorio que hay dentro de Hani's Bethel.

SOPLOS DE DILIGENCIAS 1-6: Se obtienen de los dos empleados de correos que te dan soplos sobre asaltos a diligencias.

TARJETA DE VISITA DE ALGERNON: Se recibe al activar "Duquesas y otros animales".

TARJETA DE VISITA DE FRANCIS: Se recibe al activar "Geología para principiantes".

TARJETA DE VISITA DE JEREMY: Se recibe al activar "Pescador de peces".

TARJETA DE VISITA DE PHINEAS: Se recibe al activar "Fumar y otras aficiones".

TELEGRAMA AL JEFE DE POLICÍA LAMBERT: Se encuentra encima del escritorio del despacho de Bronte.

TELEGRAMA DE SADIE: Se recibe durante "Maternidad".

UNA CARTA DE PENELOPE: Se obtiene durante "El camino del amor verdadero – Parte II".

VOLANTE QUELONIO: Te lo da Anders Helgerson, un personaje especial de Saint Denis.

VOLANTE SOBRE EL CÓLERA: Te lo da el pregonero de Armadillo, un personaje especial de Armadillo.

VOLANTE SOBRE LA EUGENESIA: Te lo da el partidario de la eugenesia, un personaje especial de Saint Denis.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

★ PERIÓDICOS ★

Puedes comprar periódicos a los vendedores de prensa de las principales ciudades:

- El **Blackwater Ledger** se vende en Blackwater y Strawberry.
- La **New Hanover Gazette** se vende en Annesburg y Valentine.
- El **Saint Denis Times** se vende en Saint Denis y Rhodes.

A alcanzar hitos específicos de la trama habrá nuevas ediciones disponibles. Cada periódico incluye varios artículos y algunos relatan acontecimientos en los que has estado implicado, como robos y otras actividades delictivas. Otros artículos mencionan lugares y personajes que aún no has conocido y resultan muy útiles para averiguar su existencia o paradero.

DISPONIBILIDAD DE LOS PERIÓDICOS

HITO	EDICIÓN	DISPONIBILIDAD
1	Blackwater Ledger N.º 62 New Hanover Gazette N.º 27 Saint Denis Times N.º 43	Completa "Hacia el este"
2	Blackwater Ledger N.º 63 New Hanover Gazette N.º 28 Saint Denis Times N.º 44	Completa "Derramando petróleo"
3	Blackwater Ledger N.º 64 New Hanover Gazette N.º 29 Saint Denis Times N.º 45	Completa "Las ovejas y las cabras"
4	Blackwater Ledger N.º 65 New Hanover Gazette N.º 30 Saint Denis Times N.º 46	Completa "A la caza del mago"
5	Blackwater Ledger N.º 66 New Hanover Gazette N.º 31 Saint Denis Times N.º 47	Completa "Los placeres de la civilización"
6	Blackwater Ledger N.º 67 New Hanover Gazette N.º 32 Saint Denis Times N.º 48	Completa "Placeres urbanos"
7	Blackwater Ledger N.º 68 New Hanover Gazette N.º 33 Saint Denis Times N.º 49	Completa "Querido tío Tacitus"
8	Blackwater Ledger N.º 69 New Hanover Gazette N.º 34 Saint Denis Times N.º 50	Completa "Horario de visita"
9	Blackwater Ledger N.º 70 New Hanover Gazette N.º 35 Saint Denis Times N.º 51	Completa "El puente hacia ninguna parte"
10	Blackwater Ledger N.º 71 New Hanover Gazette N.º 36 Saint Denis Times N.º 52	Completa "El hijo del rey"
11	Blackwater Ledger N.º 72 New Hanover Gazette N.º 37 Saint Denis Times N.º 53	Completa "La rueda"
12	Blackwater Ledger N.º 73 New Hanover Gazette N.º 38 Saint Denis Times N.º 54	Completa "Las clases terratenientes"
13	Blackwater Ledger N.º 74 New Hanover Gazette N.º 39 Saint Denis Times N.º 55	Completa "El mal día de Uncle"
14	Blackwater Ledger N.º 75 New Hanover Gazette N.º 40 Saint Denis Times N.º 56	Completa "Veneno americano"

CREACIÓN

La creación es el proceso de elaboración de un objeto mediante la combinación de ingredientes, o facilitando los materiales necesarios a la persona adecuada para que lo haga por ti.

En este apartado trataremos los objetos que puedes crear tú. Algunas tiendas también ofrecen servicios de creación concretos: peristas (página 326), el trampero (página 328) y Pearson (página 143).

Dispones de dos métodos de creación:

- Las **herramientas de creación** te permiten crear objetos sobre la marcha. Mantén △/Y para descansar y, a continuación, pulsa □/X. También puedes abrir esta interfaz si seleccionas Herramientas de creación en la parte inferior del dial de objetos. Mediante este método, puedes fabricar objetos de caza y munición o armas arrojadizas mejoradas.
- Puedes encender **hogueras** y montar un campamento en cualquier lugar excepto en las ciudades. Para montar un campamento, mantén △/Y para descansar y, a continuación, púlsalo de nuevo, o selecciona la opción Campamento en la parte inferior del dial de objetos. En las hogueras puedes acceder a más recetas para cocinar, crear tónicos y objetos para el cuidado de los caballos.

Para crear, normalmente necesitarás una guía con la receta. En las siguientes tablas puedes consultar la disponibilidad de todos estos documentos.

Respecto a los ingredientes empleados en cada receta, su obtención depende de la categoría a la que pertenezcan:

- Las **partes de animales** se obtienen cazando (consulta la página 147).
- Los **peces** se obtienen pescando (consulta la página 163).
- La **munición** se puede encontrar (por ejemplo, en campamentos abandonados), coger del carro de Arthur en el campamento, saquear de cadáveres o comprar en armerías y tiendas (consulta la página 286).
- Las **provisiones** se pueden recoger en plena naturaleza (consulta la página 303), obtener gratis en el campamento como suministros (consulta la página 143) o comprar en tiendas (consulta la página 324) y peristas (consulta la página 326)

RECETAS PARA HERRAMIENTAS DE CREACIÓN

ICONO	OBJETO	GUÍA	DISPONIBILIDAD DE LA GUÍA	INGREDIENTES
	Cebo para depredadores	-	-	Carne correosa (x1); mora, arándano perenne, frambuesa o baya de gaulteria (x1)
	Cebo potente para herbívoros	Guía: cebo potente para herbívoro	Se recibe al principio del capítulo 2	Flor de vainilla (x1); campanilla violeta (x1); boleto bayo, chantarela, galamperna o cabeza de camero (x1)
	Cebo potente para depredadores	Guía: cebo potente para depredador	Se recibe al principio del capítulo 2	Pescado arenoso (x1); mora, arándano perenne, frambuesa o baya de gaulteria (x1)
	Flecha explosiva	Guía: flecha explosiva	En un cofre a los pies de un pequeño puente de madera, en el extremo sur de la reserva india de Wapiti; también lo venden los peristas tras completar "Breve paseo en una bonita ciudad"	Flecha (x1); dinamita (x1); pluma de ave (x1)
	Flecha incendiaria	Guía: flecha incendiaria	Se recibe al principio del capítulo 2	Flecha (x1); grasa animal (x1); pluma de ave (x1)
	Flecha mejorada	Guía: flecha mejorada	Se recibe al principio del capítulo 2	Flecha (x1); pluma de ave (x1)
	Flecha envenenada	Guía: flecha envenenada	En un cofre en el exterior de la casa misteriosa en la colina, al noreste de la estación de Baco; también la venden los peristas a partir del capítulo 2	Flecha (x1); salvia de adelfa (x1); pluma de ave (x1)
	Flecha para presas pequeñas	Guía: flecha para presas pequeñas	Se recibe al principio del capítulo 2	Flecha (x1); cartuchos normales para escopeta (x1); pluma de ave (x1)
	Dinamita inestable	Guía: dinamita inestable	En Hani's Bethel, en un cofre debajo de un carro roto justo al norte del pequeño estanque; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana"	Dinamita (x1); grasa animal (x1); cualquier cartucho de alta velocidad (x1)
	Botella incendiaria	Guía: botella incendiaria	Se recibe al principio del capítulo 2	Ginebra, ron de Guarma, bourbon de Kentucky o buen brandi (x1); grasa animal (x1)
	Botella incendiaria inestable	Guía: botella incendiaria inestable	En un cofre en un campamento abandonado del bosque quemado, al noroeste del Mirador de la Herradura; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo"	Licor (x1); grasa animal (x1)
	Tomahawk dirigido	Guía: tomahawk dirigido	En un cofre dentro de la cabaña destruida, al sur del estanque Moonstone; también la venden los peristas a partir del capítulo 2	Tomahawk (x1); pluma de búho (x1)
	Cuchillo arrojadizo mejorado	Guía: cuchillo arrojadizo mejorado	Se recibe al principio del capítulo 2	Cuchillo arrojadizo (x1); pluma de águila o pluma de halcón (x2)
	Tomahawk mejorado	Guía: tomahawk mejorado	Se recibe al principio del capítulo 2	Tomahawk (x1); pluma de águila o pluma de halcón (x1)
	Cuchillo arrojadizo envenenado	Guía: cuchillo arrojadizo envenenado	Bajo un tablón en una choza alargada al noreste de Saint Denis; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo"	Cuchillo arrojadizo (x1); salvia de adelfa (x1)
	Cartucho de punta dividida	Guía: munición con punta dividida	Se recibe al principio del capítulo 2	Cuchillo de caza; cualquier cartucho normal (x1) (excepto para escopeta)
	Cartucho explosivo	Guía: munición explosiva rápida	Se recibe al principio del capítulo 2	Cualquier cartucho rápido (x1) (excepto para escopeta); grasa animal (x1)
	Perdigón incendiario	Guía: perdigones incendiarios	Bajo un tablón en la cabaña en ruinas de Copperhead Landing; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo"	Cartucho normal para escopeta (x1); licor (x1)
	Posta explosiva	Guía: postas explosivas	En un cofre en el exterior de la casa quemada del alquimista, no muy lejos de las vías del tren entre Gaptooth Ridge y Cholla Springs; también la venden los peristas tras completar "Breve paseo en una bonita ciudad"	Postas para escopeta (x1); grasa animal (x1)

RECETAS DE CREACIÓN EN HOGUERAS

ICONO	OBJETO	GUÍA	DISPONIBILIDAD DE LA GUÍA	INGREDIENTES
	Medicina potente para caballo	-	-	Ginseng (x1); enea común (x1)
	Medicina especial para caballo	Guía: medicina especial para caballo	En un cofre en la esquina sureste de Fort Brennand, al suroeste de Van Horn; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo"	Ginseng (x2); enea común (x2); zanahoria silvestre (x2)
	Reanimador especial para caballo	Guía: reanimador especial para caballo	En el tronco de un árbol al este del lago de Mattock, a mitad de camino del rancho Hill Haven; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana"	Ginseng (x2); zanahoria silvestre (x2); galamperna (x2)
	Estimulante potente para caballo	-	-	Salvia (x1); enea común (x1)

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

RECETAS DE CREACIÓN EN HOGUERAS (CONTINUACIÓN)

ICONO	OBJETO	GUÍA	DISPONIBILIDAD DE LA GUÍA	INGREDIENTES
	Estimulante especial para caballo	Guía: estimulante especial para caballo	En un cofre bajo un escritorio, en el edificio situado en el extremo sur del asentamiento quemado, al suroeste del Mirador de la Herradura; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo"	Salvia (x2); enea común (x2); zanahoria silvestre (x2)
	Ungüento para caballo	Guía: ungüento para caballo	Se recibe al principio del capítulo 2	Salvia (x1); enea común (x1); milenrama (x1)
	Comida para caballo	Guía: comida para caballo	Recompensa por completar la solicitud de objeto de Kieran (raíces de bardana) durante el capítulo 3; también la venden los peristas tras completar "Derramando petróleo"	Grosella (x3); remolacha (x3); heno (x3)
	Medicina potente	-	-	Ginseng (x1); milenrama (x1)
	Medicina especial	Guía: medicina especial	En un cofre en los andamios de la cara en el acantilado, al norte del estanque Moonstone; recompensa por completar "Sin buenas acciones"; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana"	Ginseng (x2); milenrama (x2); macis inglesa o asclepia (x2)
	Bíter potente	-	-	Salvia (x1); raíz de bardana (x1)
	Bíter especial	Guía: bíter especial	En un cofre ente las cajas que hay por el suelo, justo al sur de la presa de Owanjila; también la venden los peristas a partir del capítulo 2	Salvia (x2); raíz de bardana (x2); campanilla violeta o matricaria silvestre (x2)
	Aceite potente de serpiente	-	-	Tabaco indio (x1)
	Aceite especial de serpiente	Guía: aceite especial de serpiente	Bajo un tablón en la pequeña choza junto a las vías del tren, en el lado este de Eris Field; también la venden los peristas tras completar "Destilación americana"	Tabaco indio (x2); grosella o malva de las praderas (x2)
	Tónico milagroso potente	-	-	Tabaco indio (x4); ginseng (x4); salvia (x4)
	Tónico milagroso especial	Guía: tónico especial	En un cofre junto a una tienda con manchas de sangre en la meseta rocosa al noroeste del monte Shann, cerca de las colinas; también la venden los peristas tras completar "Breve paseo en una bonita ciudad"	Grosella (x6); milenrama (x6); raíz de bardana (x6)
	Inhibidor de olores	Guía: inhibidor de olores	Se recibe al principio del capítulo 2	Glándula odorífera (x1)

COCINA

El proceso de cocinar es casi idéntico al de crear, aunque siempre es necesaria una hoguera.

Todas las recetas están disponibles desde el principio. Excepto el café, que se elabora con café molido, todas las recetas requieren carne o pescado, que se obtienen principalmente mediante la caza y la pesca (consulta la página 147).

La clase de carne o pescado que uses determina las propiedades reparadoras de la comida cocinada (el porcentaje que recuperarán los núcleos de los atributos al comerla). Existen tres hierbas aromáticas que puedes añadir a tus comidas para condimentarlas y potenciar sus propiedades, aunque solo es posible usar una hierba en cada receta. El tomillo, el orégano y la menta silvestre aumentan en un 25 % la recuperación de los núcleos de Dead Eye, resistencia y salud, respectivamente

En la página 307 puedes consultar los parámetros de todas las comidas cocinadas.

RECETAS

ICONO	INGREDIENTE BÁSICO	PROCEDENCIA	COCINADO SOLO	CON TOMILLO	CON ORÉGANO	CON MENTA SILVESTRE
	Carne correosa	Armadillo, tejón, murciélago, castor, ardilla listada, coyote, zorro, rata almizclera, zarigüeya, mapache, rata, mofeta, serpiente, ardilla	Carne correosa sin sazonar	*No se puede condimentar*		
	Pescado arenoso	Pez sol, bagre cabeza de toro, bagre americano, pejelagarto narigudo	Pescado arenoso	*No se puede condimentar*		
	Carne de reptil o anfibio	Rana, monstruo de Gila, iguana, sapo, tortuga	Carne de reptil o anfibio sin sazonar	*No se puede condimentar*		
	Carne de ave de caza	Ampelis americano, cardenal, arrendajo azul, cóndor, cormorán, cuervo, águila, garceta, halcón, garza, somormujo, oropéndola, búho, paloma, codorniz, cuervo grande, alcatraz, pedirrojo, espátula, gaviota, ave cantora, gorrión, buitre, grulla, pájaro carpintero	Carne de ave de caza sin sazonar	*No se puede condimentar*		
	Carne de caza	Pato, faisán, conejo	Carne de caza sin sazonar	Carne de caza con tomillo	Carne de caza con orégano	Carne de caza con menta
	Carne de ovino fibrosa	Cabra, carnero, oveja	Carne de ovino sin sazonar	Carne de ovino con tomillo	Carne de ovino con orégano	Carne de ovino con menta
	Carne de ave rolliza	Gallina, ganso, pavo, gallo	Carne de ave rolliza sin sazonar	Carne de ave rolliza con tomillo	Carne de ave rolliza con orégano	Carne de ave rolliza con menta
	Crustáceo	Cangrejo	Crustáceo sin sazonar	Crustáceo con tomillo	Crustáceo con orégano	Crustáceo con menta
	Ternera de primera	Bisonte, toro, vaca, buey	Ternera de primera sin sazonar	Ternera de primera con tomillo	Ternera de primera con orégano	Ternera de primera con menta
	Carne de venado adulto	Ciervo macho, ciervo, uapití, alce, berrendo	Venado sin sazonar	Venado con tomillo	Venado con orégano	Venado con menta
	Carne de porcino tierna	Jabalí, pecarí, cerdo	Carne de porcino sin sazonar	Carne de porcino con tomillo	Carne de porcino con orégano	Carne de porcino con menta
	Pescado escamoso	Lucio americano de aleta roja, perca, lucio cadena, lubina de roca, muskallonga americano, esturión de lago, lucio europeo, perca americana, lubina de boca pequeña	Pescado escamoso sin sazonar	Pescado escamoso con tomillo	Pescado escamoso con orégano	Pescado escamoso con menta
	Pescado suculento	Salmón rojo, trucha cabeza de acero	Pescado suculento sin sazonar	Pescado suculento con tomillo	Pescado suculento con orégano	Pescado suculento con menta
	Carne de ave exótica	Periquito, loro, pelícano	Carne de ave exótica sin sazonar	Carne de ave exótica con tomillo	Carne de ave exótica con orégano	Carne de ave exótica con menta
	Carne de caza mayor	Caimán, oso, puma, pantera, lobo	Carne de caza mayor sin sazonar	Carne de caza mayor con tomillo	Carne de caza mayor con orégano	Carne de caza mayor con menta

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN EN TIENDAS

Esta sección incluye listas con todos los artículos que se venden en las tiendas, así como las oportunidades de creación disponibles en estos comercios. Estas listas no incluyen las armerías, que se explican en el capítulo dedicado a las armas (consulta la página 286).

Los precios indicados en esta sección representan los "valores base" y el precio final que pagues por un artículo puede verse afectado por descuentos o extras que reflejan tu nivel de honor de ese momento.

TIENDAS

OBJETOS

Las tiendas que venden una gran variedad de productos son los comercios más habituales y están disponibles en casi todas las ciudades.

TODAS LAS TIENDAS

OBJETO	PRECIO
MUNICIÓN	
Cartuchos de escopeta: normales	1,00 $
Cartuchos de fusil: normales	1,50 $
Cartuchos de fusil: Varmint	1,00 $
Cartuchos de pistola: normales	1,00 $
Cartuchos de repetición: normales	1,50 $
Cartuchos de revólver: normales	1,00 $
Flechas	0,50 $
EQUIPO	
Aceite para armas	1,50 $
Cafetera	7,50 $
Cebo para depredadores	3,00 $
Cebo para herbívoros	2,25 $
Gomina	1,50 $
Grillos vivos**	0,50 $
Gusanos vivos*	0,50 $
Inhibidor de olores	1,25 $
Reloj de bolsillo	15,50 $
Señuelo de lago*	2,50 $
Tónico para el pelo	3,75 $
PROVISIONES	
Albaricoques en lata	0,75 $
Barra de chocolate	2,00 $
Bourbon de Kentucky	3,75 $

OBJETO	PRECIO
PROVISIONES (CONTINUACIÓN)	
Buen brandi	3,00 $
Café molido	1,00 $
Caramelos	3,00 $
Carne de porcino tierna	5,50 $
Carne de venado adulto	5,50 $
Cecina	1,50 $
Cigarrillos	3,50 $
Cigarrillos de primera	5,00 $
Estofado de judías	1,20 $
Fresas en lata	1,20 $
Galletas saladas	1,00 $
Ginebra	2,10 $
Guisantes en lata	0,75 $
Judías pintas en lata	1,50 $
Maíz	0,40 $
Maíz dulce en lata	1,00 $
Manzana	0,40 $
Melocotón	0,50 $
Melocotones en lata	1,00 $
Panecillo	0,40 $
Pera	0,65 $
Piña en lata	1,50 $
Porción de queso	1,90 $

OBJETO	PRECIO
PROVISIONES (CONTINUACIÓN)	
Puro	1,50 $
Ron de Guarma	2,50 $
Salmón en lata	2,00 $
Surtido de galletas	2,00 $
Ternera de primera	5,50 $
Ternera en lata	1,75 $
Tortas de avena clásicas	4,00 $
Vísceras saladas	1,35 $
Zanahoria	0,50 $
TÓNICOS	
Aceite de serpiente	3,50 $
Biter	3,00 $
Chicle de cocaína	5,00 $
Estimulante para caballo	2,50 $
Estimulante potente para caballo	4,00 $
Medicina	2,50 $
Medicina para caballo	1,50 $
Medicina potente para caballo	3,00 $
Reanimador para caballo	9,50 $
Tabaco de mascar	6,00 $
Tónico milagroso	4,00 $

* Disponible tras completar "Pescador de hombres" (capítulo 2).
** Disponible tras completar la actividad con compañero en la que vas de pesca con Javier en el capítulo 2 o al principio del capítulo 4.

SOLO EN STRAWBERRY

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
MUNICIÓN		
Cartuchos de fusil: rápidos	2,00 $	-
Cartuchos de pistola: rápidos	1,50 $	-
Cartuchos de repetición: rápidos	2,00 $	-
Cartuchos de revólver: rápidos	1,50 $	-
Escopeta: postas	1,50 $	-
ARMAS		
Escopeta semiautomática	225,00 $	Completa "Una agradable noche de desenfreno" (capítulo 4)
Fusil Rolling Block	187,00 $	Completa "Las ovejas y las cabras" (capítulo 2)
Revólver de doble acción	65,00 $	Completa "Una amabilidad inusitada" (capítulo 2)

SOLO EN STRAWBERRY Y BLACKWATER

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
MUNICIÓN		
Cartuchos de fusil: alta velocidad	3,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Cartuchos de pistola: alta velocidad	2,50 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Cartuchos de repetición: alta velocidad	2,50 $	-
Cartuchos de revólver: alta velocidad	2,00 $	-

SOLO EN BLACKWATER

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
ARMAS		
Escopeta de corredera	148,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Litchfield de repetición	145,00 $	Completa "Adiós, querido amigo" (capítulo 6)
Revólver Schofield	84,00 $	Completa "¿Bienaventurados los mansos?" (capítulo 2)

ROPA

Casi todas las tiendas de productos generales venden ropa y accesorios, a excepción de las de Saint Denis y Blackwater.
La mayoría de los artículos están disponibles en distintas texturas que afectan al color de la prenda y, en algunos casos, al tejido.

TODAS LAS TIENDAS (EXCEPTO EN SAINT DENIS Y BLACKWATER)

OBJETO	PRECIO	TEXTURAS
BOTAS		
Botas bajas	22,50 $	7
Botas bajas con punteras	25,75 $	4
Botas bajas de lujo	24,50 $	5
Botas campestres	21,00 $	4
Botas de caballería	17,00 $	3
Botas de montar	16,25 $	8
Botas de montar alisadas	14,75 $	6
Botas de predicador	27,75 $	5
Botas de predicador clásicas	20,75 $	4
Botas de predicador inglesas	15,00 $	3
Botas de trabajo	14,00 $	8
Botas del Salvaje Oeste	20,25 $	3
Botas fowler de cazador	17,50 $	4
Botas Grinder	28,25 $	3
Botas implacables	26,25 $	6
Botas implacables de lujo	29,00 $	9
Botas Orgullo del predicador	19,50 $	7
Botas roper clásicas	16,00 $	1
Botas roper desgastadas	13,75 $	6
Botas Tornado	24,50 $	5
ZAHÓNES		
Polainas curtidas	10,00 $	10
Polainas de varios tonos	11,25 $	10
ABRIGOS		
Abrigo escopetero	21,00 $	6
Chaqueta de excursionista	16,50 $	9
Chaqueta de explorador	19,75 $	9
Chaqueta de lana	14,75 $	10
Frac clásico	10,50 $	3
Guardapolvo	12,50 $	14
Levita clásica	18,50 $	6

OBJETO	PRECIO	TEXTURAS
GUANTES		
Guantes de caballería	12,50 $	6
Guantes de montar	9,50 $	7
Mitones de fusilero	7,25 $	11
SOMBREROS		
Boina muy desgastada	5,50 $	9
Bombín clásico	21,50 $	10
Bombín de ala enrollada	21,00 $	7
Bombín de corona alta	20,50 $	10
Sombrero Bulldogger	9,50 $	7
Sombrero chambergo inclinado	19,75 $	10
Sombrero de acechador	14,50 $	9
Sombrero de Big Valley	18,25 $	8
Sombrero de caballería desgastado	9,00 $	10
Sombrero de caballero	17,50 $	10
Sombrero de explorador militar	11,00 $	10
Sombrero de fieltro	10,75 $	9
Sombrero de jefe de finca	18,00 $	5
Sombrero de la gran ciudad	15,25 $	8
Sombrero de plantación	12,25 $	10
Sombrero de tahúr desgastado	13,00 $	7
Sombrero Panamá	12,50 $	8
Sombrero Pork pie	19,00 $	9
Sombrero vaquero	8,00 $	8
PANTALONES		
Pantalones de ciudad	9,50 $	10
Pantalones de ciudad con doblez	4,75 $	20
Pantalones de diario	6,75 $	10
Pantalones de ranchero	5,25 $	14
Pantalones de trabajo	6,25 $	20
Pantalones de trabajo de monta	7,75 $	14
Pantalones de trabajo de monta con forro	8,25 $	3

OBJETO	PRECIO	TEXTURAS
PANTALONES (CONTINUACIÓN)		
Pantalones elegantes	10,00 $	8
Vaqueros	7,00 $	6
Vaqueros de monta	7,50 $	9
CAMISAS		
Calzón enterizo	4,50 $	8
Camisa de diario	6,75 $	10
Camisa de vestir francesa	10,75 $	8
Sobrecamisa con cuello	8,00 $	8
Sobrecamisa con cuello levantado	8,50 $	8
Sobrecamisa de diario	8,75 $	8
ESPUELAS		
Espuelas de lujo del Oeste	16,25 $	6
Espuelas de lujo Gerden	17,00 $	7
Espuelas de lujo Stenger	11,50 $	6
Espuelas de vaquero	18,25 $	9
Espuelas del Oeste de equitación	7,50 $	9
Espuelas Gerden	9,75 $	9
Espuelas Gerden de equitación	15,50 $	7
Espuelas Kneller	8,50 $	5
Espuelas Kneller de equitación	9,25 $	8
Espuelas Stenger	11,25 $	5
TIRANTES		
Tirantes cruzados detrás	4,50 $	8
Tirantes de algodón	1,75 $	9
Tirantes de cuero	3,00 $	9
Tirantes de cuero finos	5,00 $	11
CHALECOS		
Chaleco clásico	8,25 $	9
Chaleco de cachemira	13,00 $	10
Chaleco opulento	14,50 $	16
Chaleco parisino	12,25 $	10
Chaleco tradicional	8,75 $	8

SOLO EN VALENTINE

ATUENDOS	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Arroyo Dewberry	115,50 $	Nivel de honor 6
Clairmont	92,75 $	-
Valentine	113,25 $	Nivel de honor 3
Vaquero	85,50 $	-

SOLO EN VALENTINE Y TUMBLEWEED

ZAHONES	PRECIO	TEXTURAS
Zahones de montar	13,25 $	5
Zahones de montar con flecos	12,00 $	9

SOLO EN RHODES

OBJETO	PRECIO	TEXTURAS	DISPONIBILIDAD
BOTAS			
Botines con elástico	19,00 $	9	-
CORBATAS			
Corbata victoriana	4,50 $	10	-
ATUENDOS			
Caballero	98,00 $	-	Nivel de honor 3
Conde	92,25 $	-	-
Heartlands	86,50 $	-	-
Tahúr	123,25 $	-	Nivel de honor 6

SOLO EN STRAWBERRY

ATUENDOS	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Cumberland	105,75 $	Nivel de honor 3
Dolton	61,75 $	-
Faulkton	84,50 $	Nivel de honor 6
Millesani	83,75 $	-

SOLO EN LA ESTACIÓN WALLACE

ATUENDOS	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Arriero	90,25 $	Nivel de honor 6
Calumet	81,00 $	-
Jefe de finca	62,25 $	-
Roscoe	96,25 $	Nivel de honor 3

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

TIENDAS (CONTINUACIÓN)

ROPA (CONTINUACIÓN)

SOLO EN TUMBLEWEED

ATUENDOS	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Curtido	94,50 $	-
Ganadero	107,75 $	Nivel de honor 3
Tumbleweed	98,25 $	-
Vagabundo	88,75 $	Nivel de honor 6

SOLO EN ARMADILLO

ATUENDOS	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Armadillo	57,25 $	-
Bulldogger	79,50 $	Nivel de honor 3
Mozo de cuadra	65,75 $	-
Pendenciero	71,50 $	Nivel de honor 6

CARNICEROS

Los carniceros se encuentran en Valentine, Strawberry, Rhodes, Saint Denis, Blackwater y Tumbleweed. Venden los cortes de carne animal que se usan en las recetas. También compran los cadáveres y las partes sueltas de los animales que cazas. Esto puede suponer una buena fuente de ingresos, sobre todo cuando vendes partes de poca calidad que has conseguido con relativa facilidad. Algunas creaciones requieren partes de animal en perfecto estado; asegúrate de que has agotado todas las opciones disponibles con Pearson y el trampero antes de vender estas piezas.

PRODUCTOS DE LOS CARNICEROS

OBJETO	PRECIO
Cecina	1,50 $
Cecina de venado	1,90 $
Carne de venado adulto	5,50 $
Ternera de primera	5,50 $
Carne de porcino tierna	5,50 $

BARBEROS

Hay barberos en Valentine, Saint Denis y Blackwater. Pueden cortar el pelo, modificar el peinado, recortar el vello facial y cambiar su estilo.

SERVICIOS DE LOS BARBEROS

SERVICIO	PRECIO
Gomina	1,00 $
RECORTAR	
Bigote	0,25 $
Patillas	0,25 $
Pelo	1,00 $
Perilla	0,25 $
Todo el vello facial	0,50 $
PEINADOS	
Calvo	0,50 $
Degradado con raya a la derecha	1,25 $
Degradado con raya a la izquierda	1,25 $
Degradado con raya en medio	1,25 $
Degradado hacia atrás	1,25 $
Hacia atrás	0,75 $
Rapado	0,50 $
Raya a la derecha	0,75 $
Raya a la izquierda	0,75 $
Raya en medio	0,75 $
ESTILOS DE BIGOTE	
Bigote fino	0,50 $
Bigote inglés	0,75 $
Natural	0,25 $
ESTILOS DE PATILLAS	
Natural	0,50 $
Patillas largas y tupidas	0,75 $

SERVICIO	PRECIO
ESTILOS DE PERILLA	
Natural	0,50 $
Perilla doble	0,75 $
ESTILOS DE VELLO FACIAL	
Afeitado apurado	0,25 $
Afeitado muy apurado*	0,50 $
Almirante	0,75 $
Banderín	1,00 $
Bifurcada a la danesa	1,50 $
Bifurcada a la francesa	1,00 $
Brigadier	1,50 $
El inglés	0,50 $
Espartano	1,25 $
Josiah	0,75 $
Maltés	0,50 $
Mandil	1,00 $
Patillas Burnside	0,50 $
Patillas Dundreary	1,25 $
Perilla	0,75 $
Picador	1,50 $
Presidencial	1,50 $
Sabor a sopa	0,75 $
Tridente	0,50 $
Tridente espartano	1,25 $
Verdi	1,50 $

* Solo disponible tras completar "Una agradable noche de desenfreno" en el capítulo 4.

PERISTAS

Los peristas ofrecen su mercancía y comprarán los artículos que adquieres de manera ilícita tras completar "Las columnas de América" durante el capítulo 2. Además del listado completo del inventario en la siguiente tabla, existen otros dos servicios especiales:

- El **perista de carros** del rancho Emerald se desbloquea con el resto de peristas. Las puertas del granero se abrirán cuando lleves una diligencia robada y recibirás un pago como recompensa.
- El **perista de caballos** al norte de Clemens Cove está disponible tras completar "Carne de caballo para cenar" durante el capítulo 3. Aquí puedes vender los caballos que obtengas de manera ilegal.

LISTA DE ARTÍCULOS DE LOS PERISTAS

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
ARMAS		
Botella incendiaria	0,75 $	Completa "Los placeres del tabaco" (capítulo 3)
Cuchillo arrojadizo	2,50 $	Completa "Una visita de compromiso" (capítulo 2)
Dinamita	1,00 $	Completa "¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?" (capítulo 1)
Hachuela	4,25 $	Completa "Querido tío Tacitus" (capítulo 5)
Tomahawk	4,00 $	Completa "Americanos descansando" (capítulo 2)
DOCUMENTOS		
Guía: aceite especial de serpiente	68,50 $	Completa "Destilación americana" (capítulo 3)
Guía: bitter especial	55,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Guía: botella incendiaria inestable	76,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Guía: comida para caballo	55,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Guía: cuchillo arrojadizo envenenado	98,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Guía: dinamita inestable	78,00 $	Completa "Destilación americana" (capítulo 3)
Guía: estimulante especial para caballo	65,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Guía: flecha envenenada	58,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Guía: flecha explosiva	85,00 $	Completa "Breve paseo en una bonita ciudad" (capítulo 3)
Guía: medicina especial	68,50 $	Completa "Destilación americana" (capítulo 3)
Guía: medicina especial para caballo	65,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Guía: perdigones incendiarios	80,00 $	Completa "Derramando petróleo" (capítulo 2)
Guía: postas explosivas	90,00 $	Completa "Breve paseo en una bonita ciudad" (capítulo 3)
Guía: reanimador especial para caballo	65,00 $	Completa "Destilación americana" (capítulo 3)

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
DOCUMENTOS (CONTINUACIÓN)		
Guía: tomahawk dirigido	60,00 $	Completa "Hacia el este" (capítulo 1)
Guía: tónico especial	68,50 $	Completa "Breve paseo en una bonita ciudad" (capítulo 3)
Guía: tónico milagroso especial	68,50 $	Completa "Breve paseo en una bonita ciudad" (capítulo 3)
Mapa de alto riesgo 1	1,00 $	Participa tres veces en el encuentro fortuito de Cazatesoros sin coger el mapa
Mapa de la banda de Jack Hall 1	1,00 $	Si no le compras el mapa del tesoro a Máximo (consulta la página 196)
EQUIPO		
Abalorio de asta de alce	19,00 $	Creación: Asta de alce legendario
Abalorio de asta de berrendo	24,50 $	Creación: Asta de berrendo legendario
Abalorio de asta de ciervo macho	22,00 $	Creación: Asta de ciervo macho legendario
Abalorio de asta de uapití	22,75 $	Creación: Asta de uapití legendario
Abalorio de colmillo de coyote	21,25 $	Creación: Colmillo de coyote legendario
Abalorio de colmillo de puma	20,50 $	Creación: Colmillo de puma legendario
Abalorio de corazón de lobo	16,00 $	Creación: Corazón de lobo legendario
Abalorio de cuerno de bisonte Tatanka	16,75 $	Creación: Cuerno del bisonte legendario Tatanka
Abalorio de cuerno de carnero	17,50 $	Creación: Cuerno de carnero legendario
Abalorio de diente de castor	18,25 $	Creación: Diente de castor legendario
Abalorio de garra de zorro	23,50 $	Creación: Garra de zorro legendario
Abalorio de ojo de pantera	25,00 $	Creación: Ojo de pantera legendario
Abalorio de zarpa de león	19,75 $	Creación: Zarpa de león
Aceite de serpiente	3,50 $	-

LISTA DE ARTÍCULOS DE LOS PERISTAS (CONTINUACIÓN)

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
EQUIPO (CONTINUACIÓN)		
Aceite para armas	1,50 $	-
Aceite potente de serpiente	5,50 $	-
Cebo para depredadores	3,00 $	-
Cebo para herbívoros	2,25 $	-
Rompecerraduras	25,00 $	-
Talismán de colmillo de jabalí	31,00 $	Creación: pendiente de oro, madera petrificada en caballo, colmillo de jabalí legendario
Talismán de cuerno de bisonte	38,50 $	Creación: fragmento de concha de abulón, pendiente de plata, cuerno de bisonte legendario
Talismán de diente de caimán	40,00 $	Creación: esposas antiguas de la Guerra de Secesión, pulsera articulada de oro, diente de caimán legendario
Talismán de garra de cuervo grande	29,00 $	Creación: Brújula vieja de latón
Talismán de garra de oso	34,75 $	Creación: pulsera de cadena de plata, trozo de cuarzo, garra de oso legendario
MÁSCARAS		
Capucha de saco	3,00 $	-
Capucha de verdugo	4,75 $	-
Máscara de calavera de metal	8,50 $	-

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
MÁSCARAS (CONTINUACIÓN)		
Máscara de psicópata	10,00 $	-
PROVISIONES		
Estofado de judías	1,20 $	-
Guisantes en lata	0,75 $	-
Licor	2,25 $	-
ZURRONES		
Zurrón de equipo	15,00 $	A partir del epílogo 1
Zurrón de ingredientes	26,50 $	A partir del epílogo 1
Zurrón de materiales	29,00 $	A partir del epílogo 1
Zurrón de objetos de valor	22,00 $	A partir del epílogo 1
Zurrón de provisiones	25,00 $	A partir del epílogo 1
Zurrón de tónicos	20,00 $	A partir del epílogo 1
Zurrón Leyenda del Este*	150,00 $	A partir del epílogo 1
ARMAS		
Macheta	8,00 $	Completa "Querido tío Tacitus" (capítulo 5)
Machete	10,00 $	Completa "Querido tío Tacitus" (capítulo 5)

* Solo disponible si tienes el resto de zurrones.

ESTABLOS

Los establos ofrecen una gran variedad de artículos y servicios para los caballos. En los establos también puedes cambiar de caballo si tienes más de uno, renombrarlo, obtener una montura perdida y recuperar tu caballo principal si está lejos.

ARTÍCULOS Y SERVICIOS DE LOS ESTABLOS

OBJETO	PRECIO
PROVISIONES	
Apio	0,25 $
Heno	0,25 $
Manzana	0,40 $
Menta	0,35 $
Remolacha	0,85 $
Terrón de azúcar	0,25 $
Zanahoria	0,50 $
TÓNICOS	
Medicina para caballo	1,50 $
Estimulante para caballo	2,50 $
Estimulante potente para caballo	4,00 $
Medicina potente para caballo	3,00 $
Reanimador para caballo	9,50 $
SERVICIOS	
Paquete de productos para caballo	5,00 $
Recuperar caballo	0,00-10,00 $
MONTURAS*	
Dakota Kneller (estándar)	43,00 $
Dakota Kneller (mejorada)	72,00 $
McClelland Lumley (estándar)	42,00 $
McClelland Lumley (mejorada)	70,00 $
Mother Hubbard Kneller (estándar)	39,00 $
Mother Hubbard Kneller (mejorada)	65,00 $
Ranchero Lumley (estándar)	45,00 $
Ranchero Lumley (mejorada)	75,00 $
Roping Stenger (estándar)	47,00 $
Roping Stenger (mejorada)	78,00 $
Trail Gerden (estándar)	48,00 $
Trail Gerden (mejorada)	80,00 $
Vaquero Gerden (estándar)	51,00 $
Vaquero Gerden (mejorada)	85,00 $
CUERNOS	
Cuerno de arce Ornitorrinco	8,25 $
Cuerno de abedul Barrigón	9,75 $
Cuerno de abedul Dally	10,00 $
Cuerno de abedul Torquemada	13,50 $
Cuerno de acero Dally	12,25 $
Cuerno de acero Diablo	14,25 $
Cuerno de acero Diez Coronas	15,75 $
Cuerno de acero Ornitorrinco	9,50 $
Cuerno de álamo Cuello ancho	11,75 $
Cuerno de álamo Ornitorrinco	9,00 $
Cuerno de arce Torquemada	17,25 $
Cuerno de latón Águila	18,75 $
Cuerno de pino Dally	7,50 $
Cuerno de redención Víbora	15,00 $

OBJETO	PRECIO
PETATES	
Lana	5,50 $
Lana acolchado	8,25 $
Lona	7,00 $
MANTAS	
Bayou	12,50 $
Challa Springs	11,00 $
Iron Cloud	9,50 $
Manantial de la Cotorra	14,00 $
Manzanita	11,75 $
Millesani	13,50 $
Nekoti Rock	8,75 $
Ovanjila	11,25 $
Ribera Siltwater	8,00 $
Río Bravo	13,25 $
Risco del Diablo	10,50 $
Roanoke Ridge	10,00 $
ALFORJAS	
Estándar	12,00 $
Mejoradas**	40,00 $
CRIN	
Con rastas 1-17	3,50 $
Corta 1-17	2,50 $
Cresta 1-17	4,50 $
Larga 1-17	3,00 $
Media 1-17	2,75 $
Trenzada 1-17	4,00 $
ESTRIBOS***	
Estribo barroco	12,50 $
Estribo cubierto	32,50 $
Estribo de campana	28,50 $
Estribo de correa fina	18,50 $
Estribo de correa fina de hierro	14,00 $
Estribo de herradura	24,75 $
Estribo de herradura campana	22,50 $
Estribo de lacero largo	20,00 $
Estribo de seguridad	30,25 $
Estribo encapuchado	36,00 $
Estribo inglés	10,00 $
COLA	
Con rastas 1-17	3,25 $
Corta 1-17	2,25 $
Larga 1-17	2,75 $
Media 1-17	2,50 $
Trenzada 1-17	3,75 $

* Las monturas de calidad superior mejoran la tasa de agotamiento de los núcleos de salud y resistencia del caballo y su velocidad de recuperación de resistencia. Estas bonificaciones se pueden consultar en el menú de pausa (opción Jugador).
** Las alforjas mejoradas aumentan a cinco la capacidad de almacenamiento del caballo para aturdidos, mosquetes y sombreros.
*** Los estribos de calidad superior mejoran la velocidad, la aceleración y la velocidad de agotamiento de la resistencia del caballo. Estas bonificaciones se pueden consultar en el menú de pausa (opción Jugador).

MÉDICOS

En el mundo del juego hay dos médicos, uno en Valentine y otro en Saint Denis. Todos los suministros que venden están desbloqueados desde el principio.

OBJETOS DE LOS MÉDICOS

OBJETO	PRECIO
REMEDIOS	
Aceite de serpiente	3,50 $
Aceite potente de serpiente	5,50 $
Bitter	3,00 $
Bitter potente	5,00 $
Chicle de cocaína	5,00 $
Estimulante para caballo	2,50 $
Estimulante potente para caballo	4,00 $
Medicina	2,50 $
Medicina para caballo	1,50 $

OBJETO	PRECIO
REMEDIOS (CONTINUED)	
Medicina potente	4,50 $
Medicina potente para caballo	3,00 $
Reanimador para caballo	9,50 $
Tabaco de mascar	6,00 $
Tónico milagroso	4,00 $
Tónico milagroso potente	7,00 $
PROVISIONES	
Barra de chocolate*	2,00 $
Caramelos*	3,00 $

* Disponible en las estanterías, no en el catálogo. La barra de chocolate solo está disponible en Saint Denis.

CEBOS Y APAREJOS

La tienda de cebos y aparejos es un comercio único situado en Lagras, en la orilla este del pantano. Su propietario vende distintos objetos consumibles y una gran variedad de artículos de pesca.

CEBOS Y APAREJOS

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
PROVISIONES		
Galletas saladas	1,00 $	-
Tortas de avena clásicas	4,00 $	-
TÓNICOS		
Chicle de cocaína	5,00 $	-
Estimulante para caballo	2,50 $	-
Estimulante potente para caballo	4,00 $	-
Medicina para caballo	1,50 $	-
Medicina potente para caballo	3,00 $	-
Reanimador para caballo	9,50 $	-
EQUIPO		
Cebo para herbívoros	2,25 $	-
Cangrejo de río	0,25 $	Completa "Pescador de hombres" (capítulo 2)
Cebo para depredadores	3,00 $	-
Grillos vivos	0,50 $	Completa la actividad con compañero en la que vas de pesca con Javier en el capítulo 2 o al principio del capítulo 4
Gusanos vivos	0,50 $	Completa "Pescador de hombres" (capítulo 2)
Inhibidor de olores	1,25 $	-
Señuelo de lago	2,50 $	Completa "Pescador de hombres" (capítulo 2)
Señuelo de lago especial	20,00 $	Activa "Pescador de peces" (misión de Forastero)
Señuelo de pantano	2,50 $	Completa "Pescador de hombres" (capítulo 2)
Señuelo de pantano especial	20,00 $	Activa "Pescador de peces" (misión de Forastero)
Señuelo de río	2,50 $	Completa "Pescador de hombres" (capítulo 2)
Señuelo de río especial	20,00 $	Activa "Pescador de peces" (misión de Forastero)

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

SASTRES

En el mundo del juego hay dos sastres, uno en Saint Denis y otro en Blackwater, que te permiten acceder de inmediato a su amplia colección de ropa. En las sastrerías también puedes seleccionar artículos de tu armario y elegir qué atuendos quieres guardar en la montura.

SASTRES

OBJETO	PRECIO	TEXTURAS
BOTAS		
Botas bajas	22,50 $	7
Botas bajas con punteras	25,75 $	4
Botas bajas de lujo	24,50 $	5
Botas campestres	21,00 $	4
Botas de caballería	17,00 $	3
Botas de montar	16,25 $	8
Botas de montar alisadas	14,75 $	6
Botas de predicador	27,75 $	5
Botas de predicador clásicas	20,75 $	4
Botas de predicador inglesas	15,00 $	3
Botas de trabajo	14,00 $	8
Botas del Salvaje Oeste	20,25 $	3
Botas fowler de cazador	17,50 $	4
Botas Grinder	28,25 $	3
Botas implacables	26,25 $	6
Botas implacables de lujo	29,00 $	9
Botas Orgullo del predicador	19,50 $	7
Botas roper clásicas	16,00 $	1
Botas Tornado	24,50 $	5
Botines con elástico	19,00 $	9
Zapatos bajos con botones	15,75 $	8
ABRIGOS		
Abrigo escopetero	21,00 $	6
Chaqueta de excursionista	16,50 $	9
Chaqueta de explorador	19,75 $	9
Chaqueta de lana	14,75 $	10
Frac clásico	10,50 $	3
Guardapolvo	12,50 $	14
Levita clásica	18,50 $	6
SOMBREROS		
Boina	7,25 $	10
Boina muy desgastada	5,50 $	9

OBJETO	PRECIO	TEXTURAS
SOMBREROS (CONTINUACIÓN)		
Bombín	16,00 $	10
Bombín clásico	21,50 $	10
Bombín de ala enrollada	21,00 $	7
Bombín de corona alta	20,50 $	10
Chistera alta	29,00 $	9
Chistera desgastada	13,75 $	10
Sombrero chambergo inclinado	19,75 $	10
Sombrero de acechador	14,50 $	9
Sombrero de Big Valley	18,25 $	8
Sombrero de caballero	17,50 $	10
Sombrero de explorador militar	11,00 $	10
Sombrero de fieltro	10,75 $	9
Sombrero de jefe de finca	18,00 $	5
Sombrero de la gran ciudad	15,25 $	8
Sombrero de plantación	12,25 $	10
Sombrero Panamá	12,50 $	8
Sombrero Pork pie	19,00 $	9
Sombrero vaquero	8,00 $	8
PANTALONES		
Pantalones de ciudad	9,50 $	10
Pantalones de ciudad con doblez	4,75 $	20
Pantalones de diario	6,75 $	10
Pantalones de trabajo	6,25 $	20
Pantalones de trabajo de monta	7,75 $	14
Pantalones de trabajo de monta con forro	8,25 $	3
Pantalones elegantes	10,00 $	8
Vaqueros	7,00 $	6
Vaqueros de monta	7,50 $	9
CAMISAS		
Calzón enterizo	4,50 $	8
Camisa de diario	6,75 $	10

OBJETO	PRECIO	TEXTURAS
CAMISAS (CONTINUACIÓN)		
Camisa de vestir francesa	10,75 $	8
Sobrecamisa con cuello	8,00 $	8
Sobrecamisa con cuello levantado	8,50 $	8
Sobrecamisa de diario	8,75 $	8
ACCESORIOS		
Corbata de vestir	3,25 $	10
Corbata victoriana	4,50 $	10
Espuelas de lujo del Oeste	16,25 $	6
Espuelas de lujo Gerden	17,00 $	7
Espuelas de lujo Stenger	11,50 $	6
Espuelas de vaquero	18,25 $	9
Espuelas del Oeste de equitación	7,50 $	9
Espuelas Gerden	9,75 $	9
Espuelas Gerden de equitación	15,50 $	7
Espuelas Kneller	8,50 $	5
Espuelas Kneller de equitación	9,25 $	8
Espuelas Stenger	11,25 $	5
Guantes de caballería	12,50 $	6
Guantes de montar	9,50 $	7
Mitones de fusilero	7,25 $	11
Polainas curtidas	10,00 $	10
Polainas de varios tonos	11,25 $	10
Tirantes cruzados detrás	4,50 $	8
Tirantes de algodón	1,75 $	9
Tirantes de cuero	3,00 $	9
Tirantes de cuero finos	5,00 $	11
CHALECOS		
Chaleco de cachemira	13,00 $	10
Chaleco opulento	14,50 $	16
Chaleco parisino	12,25 $	10
Chaleco tradicional	8,75 $	6

SOLO EN SAINT DENIS

ATUENDO	PRECIO	REQUISITO DE DESBLOQUEO
Bretaña	110,00 $	-
Corson	105,75 $	Nivel de honor 3
Deauville	115,00 $	Nivel de honor 6
Saint Denis	98,75 $	-

SOLO EN BLACKWATER

ATUENDO	PRECIO	REQUISITO DE DESBLOQUEO
Donegal	98,75 $	-
Herrador	118,25 $	Nivel de honor 6
Josiah	94,25 $	-
McLaughlin	104,25 $	Nivel de honor 3

TRAMPERO

El trampero tiene una tienda en Saint Denis y cuatro puestos en plena naturaleza (consulta el mapa de la página 324). Además de los artículos, también ofrece servicios de creación que te permiten obtener distintas prendas especiales. El proceso es muy sencillo. Lleva al trampero las partes de animales necesarias, paga la cantidad correspondiente y te creará la prenda.

LISTA DE ARTÍCULOS DEL TRAMPERO

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
OBJETOS		
Aceite para armas	1,50 $	-
Cebo para depredadores	3,00 $	-
Cebo para herbívoros	2,25 $	-
Cuchillo arrojadizo	2,50 $	Completa "Una visita de compromiso" (capítulo 2)
Inhibidor de olores	1,25 $	-
Tomahawk	4,00 $	Completa "Los primeros serán los últimos" (capítulo 2)
BOTAS		
Botas de trampero de mofeta	39,00 $	Creación: 2 pieles de mofeta en perfecto estado
Botas fowler de caimán legendario	35,00 $	Creación: Piel de caimán legendario
Botas fowler de jabalí y toro	31,00 $	Creación: piel de buey en perfecto estado, piel de jabalí en perfecto estado
Botas fowler de toro	29,00 $	Creación: piel de jabalí en perfecto estado, piel de toro en perfecto estado
Botas fowler jabalí y bisonte legendarios	37,00 $	Creación: piel de jabalí legendario, piel del bisonte legendario Tatanka
Botas Orgullo del trabajador	26,00 $	Creación: piel de vaca en perfecto estado, piel de cabra en perfecto estado
Botas roper de oso legendario	34,00 $	Creación: piel de oso legendario, piel de toro en perfecto estado
Mocasines	17,00 $	Creación: Piel de ciervo macho en perfecto estado
Mocasines de alce legendario	22,00 $	Creación: piel de alce legendario, piel de vaca en perfecto estado
Mocasines de dos tonos	15,00 $	Creación: Piel de ciervo macho en perfecto estado
Mocasines de pecarí	33,00 $	Creación: 2 pieles de pecarí en perfecto estado
Mocasines de uapití legendario	30,00 $	Creación: piel de uapití legendario, piel de cabra en perfecto estado
Mocasines de zorro legendario	40,00 $	Creación: piel de uapití en perfecto estado, piel de zorro legendario
ZAHONES		
Polainas de alce	10,00 $	Creación: Piel de alce en perfecto estado
Polainas de berrendo	7,00 $	Creación: Piel de berrendo en perfecto estado

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
ZAHONES (CONTINUACIÓN)		
Polainas de ciervo	9,00 $	Creación: Piel de ciervo en perfecto estado
Polainas de coyote legendario	20,00 $	Creación: piel de coyote legendario, 2 pieles de zorro en perfecto estado
Polainas de pecarí	18,00 $	Creación: piel de pecarí en perfecto estado, piel de serpiente en perfecto estado
Polainas de rata almizclera	5,00 $	Creación: 2 pieles de rata almizclera en perfecto estado
Polainas de uapití legendario	16,00 $	Creación: piel de uapití legendario, piel de oveja en perfecto estado
Zahones abiertos	12,00 $	Creación: Piel de ciervo en perfecto estado
Zahones abiertos de alce	10,00 $	Creación: Piel de alce en perfecto estado
Zahones abiertos de bisonte legendario	32,00 $	Creación: Piel del bisonte legendario Tatanka
Zahones abiertos de carnero legendario	33,00 $	Creación: Piel de carnero legendario
Zahones abiertos de lobo legendario	34,00 $	Creación: piel de lobo legendario, piel de cabra en perfecto estado
Zahones abiertos de oso	27,00 $	Creación: Piel de oso en perfecto estado
Zahones abiertos de oveja	35,00 $	Creación: 2 pieles de oveja en perfecto estado
Zahones de montar de buey con flecos	15,00 $	Creación: Piel de buey en perfecto estado
Zahones de montar de jabalí con flecos	25,00 $	Creación: 2 pieles de jabalí en perfecto estado
Zahones de montar de oso con flecos	38,00 $	Creación: Piel de oso negro en perfecto estado
Zahones de montar de toro con flecos	18,00 $	Creación: Piel de toro en perfecto estado
Zahones de montar de uapití con flecos	21,00 $	Creación: Piel de uapití en perfecto estado
ABRIGOS		
Abrigo de berrendo legendario	35,00 $	Creación: piel de berrendo legendario, piel de alce en perfecto estado
Abrigo de bisonte blanco legendario	29,00 $	Creación: Piel de bisonte blanco legendario

LISTA DE ARTÍCULOS DEL TRAMPERO (CONTINUACIÓN)

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
ABRIGOS (CONTINUACIÓN)		
Abrigo de lobo	25,00 $	Creación: piel de carnero en perfecto estado, piel de lobo en perfecto estado
Abrigo de oso legendario	28,00 $	Creación: piel de oso legendario, piel de bisonte en perfecto estado
Abrigo escopetero de carnero	45,00 $	Creación: 2 pieles de carnero en perfecto estado
Capa de pantera legendaria	45,00 $	Creación: Piel de pantera legendaria
Capa de trampero	32,00 $	Creación: Piel de oveja en perfecto estado
Chaqué de puma	30,00 $	Creación: 2 pieles de puma en perfecto estado, piel de oso negro en perfecto estado
Chaqueta de caza de alce legendario	24,00 $	Creación: piel de alce legendario, piel de lobo en perfecto estado
Chaqueta de caza de castor	21,00 $	Creación: piel de vaca en perfecto estado, 2 pieles de castor en perfecto estado
Chaqueta de explorador de coyote	20,00 $	Creación: piel de buey en perfecto estado, piel de coyote en perfecto estado
GUANTES		
Guantes de caballería de castor legendario	16,00 $	Creación: Piel de castor legendario
Guantes de caballería de invierno	25,00 $	Creación: piel de conejo en perfecto estado, 2 pieles de rata almizclera en perfecto estado
Guantes de caballería de serpiente	26,00 $	Creación: piel de jabalí en perfecto estado, piel de serpiente en perfecto estado
Guantes de fusilero de carnero legendario	12,00 $	Creación: piel de carnero legendario, piel de jabalí en perfecto estado
Guantes de montar de ciervo macho	5,00 $	Creación: Piel de ciervo macho en perfecto estado
Guantes de montar de jabalí	15,00 $	Creación: piel de jabalí en perfecto estado, 2 pieles de conejo en perfecto estado
Guantes de montar de puma legendario	20,00 $	Creación: piel de puma legendario, piel de jabalí en perfecto estado
Guantes de montar de uapití	12,00 $	Creación: Piel de uapití en perfecto estado
Guantes de tirador de alce	22,00 $	Creación: Piel de alce en perfecto estado
Guantes de tirador de berrendo legendario	17,00 $	Creación: piel de berrendo legendario, piel de rata almizclera en perfecto estado
Guantes de tirador de ciervo macho y zorro legendarios	28,00 $	Creación: piel de ciervo macho legendario, piel de zorro legendario
Guantes de tirador de iguana	27,00 $	Creación: piel de pecarí en perfecto estado, 2 pieles de iguana en perfecto estado
Guantes de tirador de pantera legendaria	30,00 $	Creación: piel de pantera legendaria, piel de monstruo de Gila en perfecto estado
Guantes de tirador de uapití legendario	13,00 $	Creación: Piel de uapití legendario
Mitones de fusilero de cerro	8,00 $	Creación: Piel de cerdo en perfecto estado
Mitones de fusilero de tejón	10,00 $	Creación: Piel de tejón en perfecto estado
SOMBREROS		
Accesorio de acechador	13,00 $	Creación: 2 plumas de somormujo, pluma de cóndor, 3 plumas de cuervo grande
Accesorio de carretero	11,00 $	Creación: pluma de buitre, pluma de gaviota
Accesorio de cazador	10,00 $	Creación: piel de jabalí en perfecto estado, pluma de halcón, 2 plumas de codorniz
Accesorio de hacienda	10,00 $	Creación: pluma de gallina, 2 plumas de ganso
Accesorio de nativo	10,00 $	Creación: pluma de faisán, 4 plumas de gorrión, 3 plumas de petirrojo
Accesorio de peregrino	11,00 $	Creación: pluma de pavo, 2 plumas de arrendajo americano, 3 plumas de arrendajo azul
Accesorio de perseguidor	13,00 $	Creación: 2 plumas de águila, 2 plumas de pelícano
Accesorio de pionero	11,00 $	Creación: 3 plumas de pava, 3 plumas de pato, 3 plumas de gallineta
Accesorio discreto	10,00 $	Creación: pluma de faisán, pluma de búho
Accesorio glorioso	10,00 $	Creación: pluma de cropéndola, 4 plumas de pájaro carpintero
Accesorio majestuoso	15,00 $	Creación: 4 plumas de gallo, 2 plumas de pájaro carpintero, 2 plumas de ave cantora
Accesorio rococó	15,00 $	Creación: 2 plumas de cuervo, 2 plumas de cardenal
Boina de arcilla	16,00 $	Creación: 6 pieles de arcilla en perfecto estado
Boina de rata	12,00 $	Creación: 10 pieles de rata en perfecto estado
Gorro de cabeza de oso legendario	40,00 $	Creación: Piel de oso legendario
Gorro de granadero	24,00 $	Creación: piel de rata almizclera en perfecto estado, piel de castor en perfecto estado
Gorro de granadero de oso	24,00 $	Creación: Piel de oso negro en perfecto estado
Gorro de montaña de castor	26,00 $	Creación: Piel de castor en perfecto estado
Gorro de montaña de coyote legendario	23,00 $	Creación: piel de coyote legendario, 2 plumas de águila
Gorro de montaña de mapache	21,00 $	Creación: piel de mapache en perfecto estado, piel de castor en perfecto estado, 2 plumas de halcón
Gorro de montaña de mofeta	23,00 $	Creación: Piel de mofeta en perfecto estado
Gorro de montaña de tejón	26,00 $	Creación: Piel de tejón en perfecto estado
Gorro de montaña de zorro	30,00 $	Creación: Piel de zorro en perfecto estado
Sombrero blando de berrendo	12,00 $	Creación: piel de berrendo en perfecto estado, 4 pieles de carpintero en perfecto estado
Sombrero blando de cabra	12,00 $	Creación: piel de berrendo en perfecto estado, piel de cabra en perfecto estado
Sombrero blando de castor legendario	22,00 $	Creación: piel de castor legendario, piel de jabalí legendario, pluma de cardenal
Sombrero blando de puma legendario	19,00 $	Creación: piel de puma legendario, 2 plumas de pavo
Sombrero blando de uapití	12,00 $	Creación: Piel de uapití en perfecto estado
Sombrero Bulldogger de serpiente	23,00 $	Creación: piel de oveja en perfecto estado, piel de serpiente en perfecto estado
Sombrero chambergo de plantación	15,00 $	Creación: Piel de bisonte en perfecto estado
Sombrero de Big Valley de iguana	14,00 $	Creación: piel de vaca en perfecto estado, piel de iguana en perfecto estado
Sombrero de bisonte blanco legendario	45,00 $	Creación: Piel de bisonte blanco legendario
Sombrero de caballería de ciervo	20,00 $	Creación: piel de ciervo en perfecto estado, 10 plumas de cuervo grande
Sombrero de caballería de rata almizclera	15,00 $	Creación: 4 pieles de conejo en perfecto estado, piel de rata almizclera en perfecta estado
Sombrero de carnero	10,00 $	Creación: Piel de carnero en perfecto estado
Sombrero de carnero legendario	17,00 $	Creación: Piel de carnero legendario
Sombrero de infantería de rata	17,00 $	Creación: piel de cabra en perfecto estado, 6 pieles de rata en perfecto estado
Sombrero de tahúr de bisonte	18,00 $	Creación: piel de bisonte en perfecto estado, 4 plumas de petirrojo, 4 plumas de cropéndola
Sombrero de tahúr de caimán legendario	22,00 $	Creación: piel de caimán legendario, 2 pieles de serpiente en perfecto estado
Sombrero de tahúr de coyote	16,00 $	Creación: 2 pieles de coyote en perfecto estado
Sombrero de tahúr de monstruo de Gila	16,00 $	Creación: piel de uapití en perfecto estado, piel de monstruo de Gila en perfecto estado
Sombrero de vagabundo de castor	20,00 $	Creación: 2 pieles de castor en perfecto estado

OBJETO	PRECIO	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
CHALECOS		
Chaleco de Billy	32,00 $	Creación: 2 pieles de armadillo en perfecto estado, piel de cabra en perfecto estado
Chaleco de bisonte legendario	30,00 $	Creación: Piel del bisonte legendario Tatanka
Chaleco de caimán legendario	35,00 $	Creación: Piel de caimán legendario
Chaleco de campo	25,00 $	Creación: piel de ciervo macho en perfecto estado, piel de castor en perfecto estado
Chaleco de cazador	25,00 $	Creación: piel de oveja en perfecto estado, piel de ciervo en perfecto estado
Chaleco de ciervo macho legendario	26,00 $	Creación: piel de ciervo macho legendario, piel de carnero en perfecto estado
Chaleco de director	18,00 $	Creación: piel de vaca en perfecto estado, piel de ciervo en perfecto estado
Chaleco de las estrepas	28,00 $	Creación: piel de lobo en perfecto estado, piel de pantera en perfecto estado
Chaleco de lobo y puma legendarios	42,00 $	Creación: piel de puma legendario, piel de lobo legendario
Chaleco de piel de oveja	20,00 $	Creación: 2 pieles de oveja en perfecto estado
Chaleco de vaquero reforzado	23,00 $	Creación: Piel de cerdo en perfecta estado
Chaleco del interior	21,00 $	Creación: Piel de carnero en perfecto estado
Chaleco rural	22,00 $	Creación: Piel de berrendo en perfecto estado
Chaleco nórtico	23,00 $	Creación: Piel de puma en perfecta estado
Chaleco tierra de nadie	27,00 $	Creación: piel de pantera en perfecto estado, piel de cabra en perfecto estado
PRENDAS		
Acechador	-	Obtén todas las partes que forman un atuendo para desbloquearlo en conjunto, como aparece en el menú de atuendos de la tienda.
Agitador	-	
Atrapasueños	-	
Bestia de presa	-	
Bisonte blanco	-	
Cazador	-	
Cazador de osos	-	
Cenrrocoimpresas	-	
Dorrador	-	
Forajido	-	
Giro mortal	-	
Merodeador	-	
Montavés	-	
Trofeo de caza	-	
Vagabundo	-	
Vaquero nocturno	-	
MONTURAS		
Montura de caimán de ranchero	107,00 $	Creación: Piel de caimán en perfecto estado
Montura de castor Roping	96,00 $	Creación: Piel de castor en perfecto estado
Montura de jabalí Mother Hubbard	90,00 $	Creación: Piel de jabalí en perfecto estado
Montura de oso Dakota	98,00 $	Creación: Piel de oso en perfecto estado
Montura de pantera Trail	102,00 $	Creación: Piel de pantera en perfecto estado
Montura de puma McClelland	110,00 $	Creación: Piel de puma en perfecto estado
Montura de serpiente de cascabel de vaquero	120,00 $	Creación: 10 pieles de serpiente en perfecto estado
COMPLEMENTOS		
Bandolera de bandido	21,75 $	Desafío de Bandido: nivel 1
Bandolera de experto en armas	17,00 $	Desafío de Experto en armas: nivel 10
Bandolera de explorador	34,75 $	Desafío de Explorador: nivel 3
Bandolera de herbolario	30,25 $	Desafío de Herbolario: nivel 10
Bandolera de jinete	17,75 $	Desafío de Jinete: nivel 7
Bandolera de maestro cazador	24,50 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 3
Bandolera de superviviente	27,25 $	Desafío de Superviviente: nivel 7
Bandolera de tahúr	21,00 $	Desafío de Tahúr: nivel 3
Bandolera de tirador	20,00 $	Desafío de Tirador: nivel 1
Cartuchera de bandido	19,50 $	Desafío de Bandido: nivel 10
Cartuchera de experto en armas	15,25 $	Desafío de Experto en armas: nivel 3
Cartuchera de explorador	31,25 $	Desafío de Explorador: nivel 7
Cartuchera de herbolario	27,25 $	Desafío de Herbolario: nivel 3
Cartuchera de jinete	16,00 $	Desafío de Jinete: nivel 1
Cartuchera de maestro cazador	22,00 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 7
Cartuchera de superviviente	24,50 $	Desafío de Superviviente: nivel 1
Cartuchera de tahúr	18,75 $	Desafío de Tahúr: nivel 7
Cartuchera de tirador	18,00 $	Desafío de Tirador: nivel 10
Funda de bandido	16,00 $	Desafío de Bandido: nivel 3
Funda de experto en armas	12,25 $	Desafío de Experto en armas: nivel 1
Funda de explorador	25,25 $	Desafío de Explorador: nivel 1
Funda de herbolario	22,00 $	Desafío de Herbolario: nivel 7
Funda de jinete	13,00 $	Desafío de Jinete: nivel 3
Funda de maestro cazador	18,00 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 10
Funda de superviviente	19,75 $	Desafío de Superviviente: nivel 10
Funda de tahúr	15,25 $	Desafío de Tahúr: nivel 1
Funda de tirador	14,75 $	Desafío de Tirador: nivel 3
Funda izquierda de bandido	16,00 $	Desafío de Bandido: nivel 7
Funda izquierda de experto en armas	12,25 $	Desafío de Experto en armas: nivel 7
Funda izquierda de explorador	25,25 $	Desafío de Explorador: nivel 10
Funda izquierda de herbolario	22,00 $	Desafío de Herbolario: nivel 1
Funda izquierda de jinete	13,00 $	Desafío de Jinete: nivel 10
Funda izquierda de maestro cazador	18,00 $	Desafío de Maestro cazador: nivel 1
Funda izquierda de superviviente	19,75 $	Desafío de Superviviente: nivel 3
Funda izquierda de tahúr	15,25 $	Desafío de Tahúr: nivel 10
Funda izquierda de tirador	14,75 $	Desafío de Tirador: nivel 7

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
CONSUMIBLES
EQUIPO Y HERRAMIENTAS
COMPLEMENTOS
OBJETOS DE VALOR
DOCUMENTOS
CREACIÓN
COCINA
LISTAS DE TIENDAS Y CREACIÓN

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE

EXTRAS

Este capítulo contiene una gran variedad de pruebas, alicientes y cuestiones menores de las que no se hablan en otro lugar, incluidos logros, trofeos y consejos para completar totalmente el juego.

¡ATENCIÓN, SE REVELAN PARTES DE LA TRAMA!

Aunque la información que se ofrece no revela detalles de la trama gratuitamente, algunos de los temas que aquí se tratan están relacionados con acontecimientos importantes de la historia. Si no te gusta que te cuenten lo que pasa, te recomendamos encarecidamente que llegues al epílogo (o, aún mejor, que acabes el juego) antes de seguir leyendo.

TROFEOS Y LOGROS

La colección de trofeos y logros de *Red Dead Redemption 2* es una rica mezcla de hitos de la trama y del juego.

GALARDONES DE LA HISTORIA PRINCIPAL

ICONO	NOMBRE	TROFEO	G	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
	De vuelta al barro	Bronce	20	Completa el capítulo 1.
	Solo es un rasguño	Bronce	10	Completa "Entra, perseguido por un recuerdo" (capítulo 1).
	Hacia prados más verdes	Bronce	20	Completa el capítulo 2.
	Zanjando disputas	Bronce	20	Completa el capítulo 3.
	Arrastrado por la corriente	Bronce	20	Completa el capítulo 4.
	Sin traidores	Bronce	20	Completa el capítulo 5.
	A la tercera va la vencida	Bronce	10	Completa "Adiós, querido amigo" (capítulo 6).
	Redención	Plata	30	Completa "Red Dead Redemption" (capítulo 6).
	Vaquero constructor	Bronce	10	Completa "Una nueva Jerusalén" (epílogo 2).
	Verano eterno	Oro	20	Completa el epílogo 2.
	Echar una mano	Plata	30	Completa todas las misiones opcionales de honor: • "Amor único y verdadero – Partes I y II" • "Aceite de serpiente bueno y auténtico" • "El camino del amor verdadero – Partes I a V" • "Prestar dinero y otros pecados – Partes I a VII" • "Ayuda a un hermano" • "Todos somos hermanos" • "La paternidad y otros sueños – Partes I y II" • "No busques redención – Partes I y II" • "Arqueología para principiantes" • "Honor entre ladrones" • "Sadie Adler, viuda – Partes I y II Todas ellas se explican en el capítulo de misiones.
	Fiebre del oro	Plata	50	Gana 70 medallas de oro en misiones del Modo Historia. Encontrarás consejos sobre cómo conseguirlas en el capítulo dedicado a ello (página 30).

GALARDONES POR ACTIVIDADES OPCIONALES

ICONO	NOMBRE	TROFEO	G	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
	El mejor del Oeste	Oro	100	Completa el juego al 100 %. En la página 336, se detallan todos los requisitos para conseguirlo.
	Forastero del Oeste	Bronce	30	Completa 10 misiones de Forastero (consulta las guías paso a paso en la página 186).
	Inteligencia artificial	Bronce	10	Descubre el destino de Marko Dragic. Consulta la guía paso a paso de "Un brillante saltimbanqui", en la página 188.
	Amistad con beneficios	Bronce	20	Completa una actividad con compañero en los campamentos del Mirador de la Herradura, Clemens Point y Shady Belle. Encontrarás un resumen de estas actividades en la página 146.
	El juego está servido	Bronce	10	Juega a todos los juegos de mesa (consulta la página 220).
	¡He dicho que es arte!	Bronce	10	Encuentra un hogar permanente para la ardilla disecada (consulta la caja en la página de la derecha) tras completar la misión "Un mundo mejor, un nuevo amigo" (página 212).
	Forzar y entrar	Bronce	20	Consigue el botín de cuatro haciendas. En la página 180 hablamos de todos los robos en casas.
	Objeto de coleccionista	Plata	20	Esto supone completar una de las misiones que requieren que reúnas objetos especiales, como estampas de cigarrillos, objetos exóticos, huesos de dinosaurio o rocas talladas. Hablamos de todos ellos en el apartado que empieza en la página 199.
	Chico de los recados	Bronce	10	Completa cinco solicitudes de objetos para miembros de la banda. En la página 145 averiguarás más sobre estas actividades. Este galardón tiene "fecha de caducidad"; todas las solicitudes de objetos están disponibles entre el capítulo 2 y el 4.

GALARDONES POR EXPLORACIÓN Y POR GESTAS ESPECIALES

ICONO	NOMBRE	TROFEO	G	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
	Robar a los ricos	Bronce	10	Roba o saquea 250 $. Lograrás esto de manera natural a medida que explores el mundo y avances en la trama principal.
	Dárselo a los pobres	Bronce	10	Dona 250 $ a la caja de diezmo de la banda, que se encuentra al lado del libro de cuentas, en el campamento. Debes completarlo antes de "Los bancos: el viejo arte americano", del capítulo 4.
	Apoquinar	Bronce	10	Gasta 5000 $ en las tiendas. Esto ocurrirá de manera natural a medida que avances en el juego.
	Personalidad extrema	Bronce	10	Consigue el nivel de honor máximo o mínimo (nivel 8 o -8, respectivamente). Esto solo puede lograrse después de "Adiós, paraíso infernal" (capítulo 5). En la página 170, se detallan todas las acciones que afectan al honor. Ten en cuenta que el capítulo 6 multiplica por 1,5 las ganancias y pérdidas de honor, por lo que es un buen momento para trabajar en pos de este logro, si quieres realizar avances significativos.
	Recompensado	Bronce	20	Sobrevive 3 días con una recompensa por tu cabeza de 250 $ en todos los estados. Esto incluye el estado de New Austin, que solo está disponible a partir del epílogo 1. Te resultará más fácil conseguirlo si evitas las ciudades y las carreteras transitadas. Mira en la página 174 una explicación completa de los sistemas de Se busca y recompensa.
	Presentar tus respetos	Bronce	20	Encuentra las tumbas de todos tus compañeros caídos. Busca ayuda en la página 346, pero ten cuidado, porque se **desvelan** partes de la trama si aún no has completado el epílogo del juego.
	Autosuficiente	Bronce	10	Crea 30 objetos únicos. En la página 320, se trata la creación, dentro del capítulo Objetos.
	A flor de piel	Bronce	30	Despelleja todas las especies de animales. En la página 149, aparece una lista completa de los animales y sus hábitats.
	Zoólogo	Bronce	20	Estudia todos los animales de cada estado. Utiliza la lista de referencia de animales y sus hábitats de la página 149. Para estudiar a un animal, mantén (R1) / RB cuando estés cerca o estés mirando por una mira o los prismáticos.
	¡Era ASÍ de grande!	Bronce	20	Pesca un pez que pese al menos 16 libras (o 7,3 kg). Consulta la explicación sobre las variedades de peces y las zonas de pesca en la página 163.
	Cargada y preparada	Bronce	10	Mejora todos los componentes disponibles de un arma corta o un arma larga. En la página 288 encontrarás una guía completa sobre la personalización de armas.
	Osado	Bronce	10	Sobrevive al ataque de 18 osos y mátalos todas las veces. Para encontrar a estas fieras, consulta los mapas de hábitats de la página 150. Es necesario que el animal te agarre y que le dispares durante el forcejeo. Para un resultado óptimo, asegúrate de ir equipado con un arma potente (a ser posible, que cuente con munición especial) antes de que empiece el forcejeo.
	Caballo leal	Bronce	10	Alcanza el nivel de vínculo 4 con un caballo. Este tema se trata en la página 140.
	Leyenda del Oeste	Platino	-	*Solo PS4:* consigue todos los demás trofeos.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

¡HE DICHO QUE ES ARTE!

Para conseguir el galardón "¡He dicho que es arte!", se necesita completar un minijuego secreto que se desbloqueará en Beecher's Hope una vez que cumplas estos dos requisitos:

- **Completa el epílogo 2.**
- **Recibe la figura de la señora Hobbs al final de "Un mundo mejor, un nuevo amigo" (consulta la página 212).**

En ese momento, podrás colocar la figura en la estantería que hay sobre la repisa de la chimenea del salón. Sin embargo, alguien se mostrará muy poco impresionado con tus gustos en decoración. En una visita posterior a la casa, verás que la figura ya no está. Tu objetivo será encontrarla y devolverla a su lugar tantas veces como haga falta para que los demás sepan lo que es arte...

PROGRESO TOTAL

En el apartado Progreso del menú de pausa verás lo que te falta para completar el 100 % del juego. La tabla siguiente te ofrece un desglose de todos los requisitos, junto con referencias a las páginas en las que hallarás los consejos que necesitas para cada objetivo.

REQUISITOS	PÁGINA
MISIONES Y EVENTOS	
Completa las 107 misiones necesarias para terminar la trama principal.	30
Completa 10 misiones de Forastero.	186
Completa cinco misiones de cazarrecompensas.	184
Ten 25 encuentros fortuitos.	223
Sobrevive a la emboscada de una banda.	218
Acaba con las guaridas de todas las bandas.	218
COLECCIONABLES	
Encuentra un punto de interés.	338
Encuentra las nueve tumbas de tus compañeros caídos.	346
Reúne una colección completa de estampas de cigarrillos.	199
Completa "Prueba de fe".	208
Completa "Pescador de peces".	164
Completa "Duquesas y otros animales".	206
Completa "Geología para principiantes".	210
Completa "Un mundo mejor, un nuevo amigo".	212
Completa una cadena de cazatesoros.	196
Encuentra los 20 atrapasueños.	212
COMPENDIO	
Descubre a 50 animales estudiándolos.	146
Descubre 10 objetos de equipo.	314

REQUISITOS	PÁGINA
COMPENDIO (CONTINUACIÓN)	
Descubre 10 especies de peces.	163
Descubre todas las bandas.	218
Descubre 10 razas de caballos.	136
Descubre 20 especies de plantas.	302
Descubre 48 armas.	292
JUGADOR	
Alcanza el nivel máximo de salud, resistencia y Dead Eye.	167
Consigue el nivel 4 de vínculo con el caballo.	140
Completa todos los desafíos.	172
VARIOS	
Descubre 5 chozas.	338
Mata a 5 animales legendarios.	162
Juega una vez a todos los juegos de mesa.	220
Interactúa con 5 personajes especiales.	228
Date un baño (disponible en hoteles).	166
Contempla un espectáculo (por ejemplo, en el pabellón que hay cerca del establo de Valentine).	-
Contempla una actuación en el Théâtre Râleur de Saint Denis.	-
Crea un objeto con una receta de cada una de las seis categorías (una comida cocinada, un tónico, un tipo de munición, un objeto de caza, un objeto de cuidados para el caballo y un arma arrojadiza).	320
Completa un robo en una casa, un robo en una tienda, un asalto a una diligencia y un asalto a un tren.	178

COMPENDIO

Puedes acceder al compendio desde la sección Progreso del menú de pausa. Es una herramienta muy útil que registra lo que has descubierto en el mundo hasta el momento. La lista siguiente detalla todas las entradas de cada categoría, con referencias a las páginas que llevan a los apartados correspondientes de esta guía.

COMPENDIO

ANIMALES (PÁGINA 146)
Caimán americano
Caimán americano (pequeño)
Armadillo de nueve bandas
Tejón americano
Pequeño murciélago café
Oso negro americano
Oso pardo

Castor norteamericano
Arrendajo azul
Jabalí salvaje
Ciervo macho de cola blanca
Ciervo de cola blanca
Bisonte americano
Toro Angus
Toro de Devon

Toro de Hereford
Rana toro americana
Cardenal rojo
Gato doméstico americano
Ampelis americano
Gallina dominicana
Gallo dominicano
Gallina de Java

Gallo de Java
Gallina de Livorno
Gallo de Livorno
Urogallo grande
Ardilla listada occidental
Cóndor de California
Puma
Cormorán orejudo

Cormorán neotropical
Vaca Florida Cracker
Coyote del valle de California
Cangrejo negro
Cangrejo de río americano
Grulla americana
Grulla canadiense
Cuervo americano

COMPENDIO (CONTINUACIÓN)

ANIMALES (CONTINUACIÓN)
Foxhound americano
Pastor australiano
Sabueso de San Huberto
Bluetick coonhound
Border Collie
Catahoula
Retriever de Chesapeake
Husky siberiano
Labrador retriever
Caniche
Perro mestizo
Rufus
Burro común
Ánade real
Pato de Pekín
Águila americana
Águila real
Garceta rojiza
Garceta pequeña
Garceta blanca
Uapití macho de las Montañas Rocosas
Uapití hembra de las Montañas Rocosas
Zorro rojo americano
Zorro gris americano
Zorro plateado
Monstruo de Gila con bandas
Cabra alpina
Ganso canadiense
Halcón ferruginoso
Ratonero de cola roja
Ratonero calzado
Garza azulada
Garza tricolor
Iguana del desierto
Iguana verde
Pecarí de collar
Somormujo común
Somormujo del Pacífico
Somormujo de Adams
Alce macho occidental
Alce occidental
Mula
Rata almizclera americana
Oropéndola de Baltimore
Oropéndola encapuchada
Búho cornudo de California
Búho cornudo de la costa
Búho real americano
Buey Angus
Buey de Devon
Pantera
Pantera de Florida
Periquito de Carolina
Guacamayo azulamarillo
Guacamayo verde limón
Guacamayo escarlata
Pelícano blanco americano
Pelícano pardo
Faisán común
Faisán común chino
Cerdo de Berkshire
Gran cerdo chino
Cerdo Old Spots
Paloma de collar
Paloma bravía
Zarigüeya de Virginia
Berrendo macho americano
Berrendo hembra americano
Berrendo macho de Sonora
Berrendo hembra de Sonora
Berrendo macho de Baja California
Berrendo hembra de Baja California
Codorniz de California
Carnero muflón de Sierra Nevada
Muflón salvaje de Sierra Nevada

Carnero muflón del desierto
Muflón salvaje del desierto
Carnero muflón de las Montañas Rocosas
Muflón salvaje de las Montañas Rocosas
Liebre de cola negra
Mapache norteamericano
Rata negra
Rata parda
Cuervo grande occidental
Alcatraz patirrojo
Petirrojo americano
Espátula rosada
Gaviota argéntea
Gaviota reidora americana
Gaviota de Delaware
Oveja merina
Mofeta rayada
Boa roja
Boa arcoíris
Boa albina
Cascabel diamantina
Serpiente terciopelo
Cascabel de cola negra
Cascabel de los bosques
Serpiente cabeza de cobre del norte
Serpiente cabeza de cobre del sur
Culebra de agua del centro
Culebra de agua boca de algodón
Culebra de agua del norte
Ave cantora rojinegra migratoria
Ave cantora occidental
Gorrión molinero
Gorrión arbóreo americano
Gorrión gorridorado
Ardilla roja americana
Ardilla gris occidental
Ardilla negra
Sapo occidental
Sapo del desierto sonorense
Pavo salvaje oriental
Pavo salvaje de Río Grande
Tortuga mordedora
Buitre cabecirrojo oriental
Buitre cabecirrojo occidental
Lobo gris
Lobo del bosque
Pájaro carpintero de vientre rojo
Pájaro carpintero crestado
Caimán gigante legendario
Oso pardo legendario Bharati
Castor legendario
Bisonte blanco legendario
Bisonte legendario Tatanka
Jabalí legendario
Ciervo macho legendario
Puma legendario
Coyote legendario
Zorro legendario
Uapití legendario
Alce legendario
Pantera legendaria Glaguaro
Berrendo legendario
Carnero muflón legendario
Lobo legendario
EQUIPO (PÁGINA 314)
Lazo
Prismáticos
Caña de pescar
Lámpara eléctrica
Lámpara vieja
Cámara
Bandolera mejorada
Cartuchera mejorada
Funda mejorada
Funda izquierda mejorada
Zurrón de ingredientes

Zurrón de materiales
Zurrón de objetos de valor
Zurrón de tónicos
Zurrón Leyenda del Este
Zurrón de equipo
Zurrón de provisiones
Talismán de diente de caimán
Talismán de colmillo de jabalí
Talismán de cuerno de bisonte
Talismán de garra de oso
Abalorio de cuerno de bisonte Tatanka
Abalorio de diente de castor
Abalorio de asta de ciervo macho
Abalorio de colmillo de puma
Abalorio de colmillo de coyote
Abalorio de asta de uapití
Abalorio de garra de zorro
Abalorio de asta de alce
Abalorio de pluma de búho
Abalorio de cuerno de berrendo
Abalorio de cuerno de carnero
Talismán de garra de águila*
Talismán de garra de cuervo grande
Abalorio de escama de iguana*
Abalorio de corazón de lobo
Abalorio de zarpa de león
Abalorio de ojo de pantera
Bandolera de bandido
Cartuchera de bandido
Funda de bandido
Funda izquierda de bandido
Bandolera de explorador
Cartuchera de explorador
Funda de explorador
Funda izquierda de explorador
Bandolera de tahúr
Cartuchera de tahúr
Funda de tahúr
Funda izquierda de tahúr
Bandolera de herbolario
Cartuchera de herbolario
Funda de herbolario
Funda izquierda de herbolario
Bandolera de jinete
Cartuchera de jinete
Funda de jinete
Funda izquierda de jinete
Bandolera de maestro cazador
Cartuchera de maestro cazador
Funda de maestro cazador
Funda izquierda de maestro cazador
Bandolera de tirador
Cartuchera de tirador
Funda de tirador
Funda izquierda de tirador
Bandolera de superviviente
Cartuchera de superviviente
Funda de superviviente
Funda izquierda de superviviente
Bandolera de experto en armas
Cartuchera de experto en armas
Funda de experto en armas
Funda izquierda de experto en armas
PECES (PÁGINA 163)
Pez sol
Lucio cadena
Lucio americano de aleta roja
Lubina de roca
Lubina de boca pequeña
Bagre cabeza de toro
Perca
Esturión de lago
Perca americana
Trucha de cabeza de acero
Bagre americano
Pejelagarto narigudo

Muskallonga americano
Lucio europeo
Salmón rojo
Pez sol legendario
Lucio cadena legendario
Bagre cabeza de toro legendario
Lucio americano de aleta roja legendario
Lubina de roca legendaria
Lubina de boca pequeña legendaria
Perca legendaria
Esturión de lago legendario
Perca americana legendaria
Trucha de cabeza de acero legendaria
Bagre americano legendario
Pejelagarto narigudo legendario
Muskallonga americano legendario
Lucio europeo legendario
Salmón rojo legendario
BANDAS (PÁGINA 218)
Los Saqueadores de Lemoyne
Los O'Driscoll
Los Murfree Brood
Los hermanos Skinner
La banda de Laramie
Los Del Lobo
PLANTAS (PÁGINA 302)
Ginseng alaskeño
Ginseng americano
Boleto bayo
Mora
Grosellero negro
Raíz de bardana
Chantarela
Enea común
Tomillo
Salvia del desierto
Macis inglesa
Arándano perenne
Grosellero dorado
Salvia de colibrí
Tabaco indio
Asclepia
Salvia de adelfa
Orégano
Galamperna
Malva de las praderas
Cabeza de carnero
Frambuesa
Salvia roja
Flor de vainilla
Campanillas violetas
Zanahoria silvestre
Matricaria silvestre
Menta silvestre
Baya de gaulteria
Milenrama
Orquídea Epidendrum acunae
Orquídea Cyrtopodium punctatum
Orquídea Prosthechea cochleata
Orquídea Arethusa bulbosa
Orquídea fantasma
Orquídea dama de noche
Orquídea Cypripedioideae
Orquídea sandalia de la Virgen
Orquídea Epidendrum nocturnum
Orquídea Cattleya
Orquídea cola de rata
Orquídea Cypripedium passerinum
Celadonia
CABALLOS (PÁGINA 136)
Paint horse americano
Trotón americano
Andaluz
Appaloosa
Árabe
Ardenner

Belga de tiro
Sangre caliente holandés
Mestizo húngaro
Saddler de Kentucky
Fox trotter de Missouri
Morgan
Mustango
Nokota
Shire
Suffolk Punch
De paso de Tennessee
Purasangre
Turcomano
ARMAS (PÁGINA 292)
Revólver Cattleman
Revólver de Granger
Revólver de Flaco
Revólver Cattleman de John
Revólver de doble acción
Revólver de Algernon
Revólver de Micah
Revólver Schofield
Revólver de Calloway
Revólver de Otis Miller
Pistola Volcanic
Pistola semiautomática
Pistola Mauser
Pistola de Midnight
Carabina de repetición
Lancaster de repetición
Litchfield de repetición
Fusil Varmint
Fusil Springfield
Fusil de cerrojo
Fusil Rolling Block
Fusil Rolling Block exótico
Fusil Carcano
Escopeta recortada
Escopeta de dos cañones
Escopeta exótica
Escopeta de corredera
Escopeta semiautomática
Escopeta de repetición
Arco
Sin armas
Botella incendiaria
Botella incendiaria inestable
Dinamita
Dinamita inestable
Cuchillo arrojadizo
Cuchillo arrojadizo mejorado
Cuchillo arrojadizo envenenado
Tomahawk
Tomahawk mejorado
Tomahawk dirigido
Tomahawk antiguo
Macheta
Machete
Espada pirata rota
Cuchillo de caza
Cuchillo de John
Cuchillo de asta
Cuchillo de la Guerra de Secesión
Cuchillo de mandíbula
Cuchillo de hoja ancha
Daga con adornos
Hachuela
Hachuela de tallar
Hachuela de piedra
Hachuela vikinga
Hachuela de cazador
Hachuela de cazador oxidada
Hachuela de doble filo
Hachuela de doble filo oxidada

* Solo está disponible para quienes tengan la Special Edition o la Ultimate Edition del juego.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
.....
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

COMPENDIO (CONTINUACIÓN)

ESTAMPAS DE CIGARRILLOS (PÁGINA 199)
Pistoleros famosos
N.º 1 Frank Heck
N.º 2 Hombres de Otis Miller
N.º 3 Banda de Jack Hall
N.º 4 Hermanos Butcher
N.º 5 Flaco Hernández
N.º 6 Slim Grant
N.º 7 Landon Ricketts
N.º 8 Black Belle
N.º 9 Billy Midnight
N.º 10 Emmet Granger
N.º 11 Jim "Boy" Calloway
N.º 12 Bart Love
Artistas, escritores y poetas
N.º 1 Edith Corinne
N.º 2 Elsie Rose
N.º 3 W. G. Hoyt
N.º 4 Aldous Bramley
N.º 5 Preston T. Stephenson
N.º 6 Evelyn Miller
N.º 7 Slick Hutton
N.º 8 Laurence Carson
N.º 9 Srta. Maud Delancey
N.º 10 Charles Châtenay
N.º 11 George Dixie
N.º 12 Richard McCullough
Vistas de Norteamérica
N.º 1 Nueva York
N.º 2 Saint Denis
N.º 3 Blackwater
N.º 4 Armadillo
N.º 5 Río Bravo
N.º 6 Grizzlies
N.º 7 San Francisco
N.º 8 Tall Trees
N.º 9 Valentine
N.º 10 Chicago
N.º 11 Rhodes
N.º 12 Annesburg
Flores más bellas
N.º 1 Lola Stetson
N.º 2 Isabelle Barlow
N.º 3 Hattie Langtry
N.º 4 Isabelle Standish
N.º 5 Maud Engel
N.º 6 Sadie Russell
N.º 7 Geraldine Emerson
N.º 8 Agnès Guyon
N.º 9 Jennie Willetts
N.º 10 Ilga Ulmer
N.º 11 Fay Delaro
N.º 12 Pauline Henderson

Flora de Norteamérica
N.º 1 Groselleru dorado
N.º 2 Salvia de colibrí
N.º 3 Salvia de adelfa
N.º 4 Milenrama
N.º 5 Tabaco indio
N.º 6 Mangle negro
N.º 7 Pino de hoja larga
N.º 8 Washingtonia de California
N.º 9 Secuoya roja
N.º 10 Bignaga tonel mancacaballo
N.º 11 Mentzelia de Lindley
N.º 12 Vara de Aarón
Estrellas del escenario
N.º 1 Laurence Dunn
N.º 2 Louis Durand
N.º 3 Jesse Raymond
N.º 4 Augusta Tremlow
N.º 5 Mabel Potter
N.º 6 Robin Koninsky
N.º 7 Isadore Reid
N.º 8 Irene Grubb
N.º 9 Nettie Palmer
N.º 10 Jim Cobb
N.º 11 Mittie Comstock
N.º 12 Robert Elliot Patchen
Fauna de Norteamérica
N.º 1 Viuda negra
N.º 2 Sabueso de San Huberto
N.º 3 Arrendajo azul
N.º 4 Bagre
N.º 5 Serpiente de coral
N.º 6 Mero
N.º 7 Perca americana
N.º 8 Pantera
N.º 9 Loro
N.º 10 Faisán
N.º 11 Tortuga mordedora
N.º 12 Pavo
Maravillas del transporte
N.º 1 Paquebote
N.º 2 Goleta
N.º 3 Caravana de camellos
N.º 4 Howdah
N.º 5 Carro de cabra
N.º 6 Globo aerostático
N.º 7 Fragata de EE. UU.
N.º 8 Teatro flotante
N.º 9 Velero ballenero
N.º 10 Diligencia
N.º 11 Locomotora a vapor
N.º 12 Velocípedo

Campeones del mundo
N.º 1 Percy Wood - Luchador grecorromano
N.º 2 Edwin A. Rowe - Jugador de billar
N.º 3 Theobaud Gelzin - Púgil
N.º 4 H. T. Slocum - Remero
N.º 5 R. S. Harradon - Ciclista
N.º 6 E. D. Ewing - Funambulista
N.º 7 Patsey Hill - Jugador de tenis sobre hierba
N.º 8 William Sleicher - Levantador de peso
N.º 9 Edwin Singerly - Tirador de tiro al pichón
N.º 10 Felix Hawley - Patinador
N.º 11 Capitán Jack Page - Lanzador de martillo
N.º 12 Axel McCormack - Malabarista
Inventos increíbles
N.º 1 Locomotora de vapor - 1814 - George Stephenson
N.º 2 Cámara - 1814 - Joseph Nicéphore Niépce
N.º 3 Aparato de ejecución eléctrica - 1888 - H. P. Brown, A. Kennelly
N.º 4 Máquina de escribir - 1829 - W. A. Burt
N.º 5 Revólver - 1836 - Daniel Buck
N.º 6 Telégrafo - 1837 - Samuel Morse
N.º 7 Planeador pilotado - 1885 - Charles Kinnear
N.º 8 Dinamita - 1866 - Alfred Nobel
N.º 9 Fonógrafo de cilindros - 1877 - Thomas Edison
N.º 10 Pianola - 1881 - Edward Leveaux
N.º 11 Bombilla eléctrica - 1878 - Thomas Edison
N.º 12 Pluma estilográfica - 1884 - Lewis Waterman
Caballos
N.º 1 Paint horse americano
N.º 2 Appaloosa
N.º 3 Andaluz
N.º 4 Trotón americano
N.º 5 Nokota
N.º 6 Ardennor
N.º 7 Sangre caliente holandés
N.º 8 Turcomano
N.º 9 Mestizo húngaro
N.º 10 Mustango
N.º 11 Purasangre
N.º 12 Fox trotter de Missouri
Americanos famosos
N.º 1 Presidente Fisher
N.º 2 Presidente Hardin
N.º 3 Lillian Powell
N.º 4 Leviticus Cornwall
N.º 5 J. D. McKnight
N.º 6 Luther Covington
N.º 7 Harvey Griggs
N.º 8 Henrietta Beatrice Woods
N.º 9 General Quincy Harris
N.º 10 General Cornelius Palmer
N.º 11 Senador Thaddeus Wiseman
N.º 12 Presidente Alfred MacAlister

LISTAS DE COMPROBACIÓN

Si necesitas llevar la cuenta de las misiones y actividades que aún te quedan por completar, las listas de comprobación siguientes te ayudarán a ello, y además te llevan directamente a los apartados relevantes de esta guía con referencias a las páginas.

MISIONES DEL MODO HISTORIA

MISIÓN	PÁGINA
Capítulo 1	
Forajidos del Oeste	32
Entre, perseguido por un recuerdo	33
Viejos amigos	34
La consecuencia del Génesis	35
¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?	36
Hacia el este	37
Capítulo 2	
Sociedad educada, estilo Valentine	40
Americanos descansando	41
El que esté libre de pecado...	42
Los primeros serán los últimos	43
Una visita de compromiso	44
Prestar dinero y otros pecados – Partes I a III	45
Tiempos de sosiego	45
Sale, perseguido por un orgullo herido	46
¿Bienaventurados los mansos?	47
Amor único y verdadero – Partes I a III	48
Aceite de serpiente bueno y auténtico	48
Las columnas de América	49
Derramando petróleo – Partes I a IV	50
Una escena pastoral americana	51
Pescador de hombres	52
Las ovejas y las cabras	52
Una amabilidad insultada	53
Capítulo 3	
El nuevo sur	56
Más cuestiones del sufragio femenino	57
Destilación americana	58
El camino del amor verdadero — Partes I a III	59
Publicidad: el nuevo arte americano – Partes I y II	61
Carne de caballo para cenar	62
Los placeres del tabaco	63
A la cava del mago	64
Amigos en los bajos fondos	65
Un error sin mala intención	66
Predicando el perdón a su paso	67
¿Sodoma? De vuelta a Gomorra	68

MISIÓN	PÁGINA
Capítulo 3 (continuación)	
Bienaventurados los pacificadores	69
Breve paseo en una bonita ciudad	70
Disputas familiares pasadas y presentes	71
La batalla de Shady Belle	71
Capítulo 4	
Los placeres de la civilización	74
Angelo Bronte, un hombre de honor	75
Ayuda a un hermano	76
Todos somos hermanos	76
La paternidad y otros sueños	77
No, no y mil veces no	78
Jaula de oro	78
Una agradable noche de desenfreno	79
Jinetes y apocalipsis	80
Placeres urbanos	81
Cacerías campestres	82
La venganza es un plato que se come	83
Padres americanos – Partes I y II	84
Los bancos: el viejo arte americano	85
Capítulo 5	
Bienvenidos al Nuevo Mundo	88
Se desata la barbarie	88
Un déspota amable y benevolente	89
No hay furia comparable	90
Adiós, paraíso infernal	91
Querido tío Tacitus	92
Alegría efímera	92
Territorio Murfree	93
Capítulo 6	
Un cruce en el camino	96
Ícaro y sus amigos	96
Horario de visita	97
Una simple visita de cortesía	98
No busques redención – Partes I y II	99
De hombres y ángeles	100
El camino del amor verdadero – Partes IV y V	100
Prestar dinero y otros pecados – Partes VI y VII	101

MISIÓN	PÁGINA
Capítulo 6 (continuación)	
Las delicias de Van Horn	102
El puente hacia ninguna parte	103
Furia desatada	104
Arqueología para principiantes	105
Honor entre ladrones	106
El bello arte de la conversación	106
Adiós, querido amigo	107
Hijos preferidos	108
El hijo del rey	109
Sadie Adler, viuda – Partes I y II	110
Mi último hijo	111
Nuestra mejor versión	112
Red Dead Redemption	113
Epílogo 1	
La ruina	116
Pequeños placeres	117
Rancho para principiantes	117
Paternidad para principiantes	118
Viejos hábitos	118
¿Jim Milton cabalga de nuevo?	119
Paternidad para idiotas	120
Maternidad	120
Empleo con ganancias	121
Las clases terratenientes y ¿El hogar de la burguesía?	121
Epílogo 2	
Amigos a puñetazos	124
Un día de trabajo honrado	125
Arreglos caseros para principiantes	126
La caja de herramientas	126
Una nueva Jerusalén	127
Un favorcito para un viejo amigo	127
El mal día de Uncle	128
Volver a intentarlo	129
Un cabronazo realmente grande	129
Imaginando un nuevo futuro	130
Veneno americano	130

ROBOS Y ATRACOS

MISIÓN	PÁGINA
Asaltos a diligencias	
Héctor (números 1-3)	179
Alden (números 1-3)	
Robos en casas	
Granja de cerdos Aberdeen	180
Catfish Jacksons	
Chez Porter	
Choza de Lonnie	
Willard's Rest	
Mansión Van Horn	
Cabaña de Watson	
Robos en tiendas	
Armería de Rhodes	180
Armería de Saint Denis	
Tienda de Strawberry	
Consulta del médico de Valentine	
Asaltos a trenes	
Entorno	182
Robos y asaltos de oportunidad	
Javier, robo en casa	182
Sean, asalto a diligencia	
Bill, asalto a diligencia	
Javier, robo en casa	
Charles, atraco a banco*	
Micah, asalto a diligencia	
Lenny, asalto a diligencia	

* Solo está disponible para quienes tengan la Special Edition o la Ultimate Edition del juego.

MISIONES DE FORASTERO

NOMBRE	PÁGINA
Arcadia para aficionados – Partes I a V	186
El olor del maquillaje artístico – Partes I y II	186
Hermano – Partes I a III	186
Recaudación de fondos	186
Es británico, por supuesto – Partes I a V	187
Sin buenas acciones	187
Las iniquidades de la historia – Partes I y II	187
Los lazos que nos unen – Partes I a V	187
El camino del artista – Partes I a IV	188
Un brillante saltimbanqui – Partes I a III	188
Las bondades del conocimiento – Partes I a VII	188
La sabiduría de los ancianos – Partes I a V	189
Idealismo y pragmatismo para principiantes – Partes I a III	190
El veterano – Partes I a IV	190
Infierno americano, quemado – Partes I a V	191
Sueños americanos	191
Una agradable noche para beber	191

OBJETOS ESPECIALES

NOMBRE	PÁGINA
Peces legendarios ("Pescador de peces")	164
Estampas de cigarrillos ("Fumar y otras aficiones")	199
Objetos exóticos ("Duquesas y otros animales")	206
Huesos de dinosaurio ("Prueba de fe")	208
Rocas talladas ("Geología para principiantes")	210
Pociones de caza ("Un mundo mejor, un nuevo amigo")	212
Atrapasueños	212
Tónicos especiales	214
Cofres y cajas fuertes	216

OTRAS ACTIVIDADES

NOMBRE	PÁGINA
Pistoleros	182
Cazarrecompensas	184
Caza de tesoros	196
Préstamos de usura	194
Solicitudes de objetos	145
Actividades con un compañero	146
Bandas	218
Juegos de mesa	220
Encuentros fortuitos	223
Personajes especiales	228
Puntos de interés	338

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

PUNTOS DE INTERÉS Y CHOZAS

Puntos de interés: hay 46 lugares y edificios "dibujables" que puedes descubrir por todo el mundo. Cuando estés lo bastante cerca de uno, aparecerá un mensaje en pantalla que te indicará que mantengas pulsado Ⓐ/Ⓨ para examinarlo. Esto activa una breve escena en la que el personaje hace un boceto del sitio de interés en cuestión en su diario y, a veces, lo acompaña con notas. Tendrás que encontrar al menos uno de estos puntos de interés para conseguir el "progreso total".

Chozas: de manera parecida, hay muchas chozas y cabañas que se encuentran en plena naturaleza. Al principio pueden parecer alojamientos comunes y corrientes, pero cada una encierra alguna clase de extraño secreto o historia en los que puedes ahondar. Por ejemplo, si visitas la cabaña de la granja Robard, quizá te preguntes por qué hay un hombre y una mujer muertos, pero al mirar por la ventana verás otro cadáver, el de una mujer, que puedes investigar y así encontrar una carta que arrojará luz sobre el misterio. Estos edificios también suelen contener toda clase de objetos interesantes que puedes recoger –incluidos objetos valiosos, estampas de cigarrillos y tónicos especiales–, por lo que suele valer la pena ir hasta allí. Hace falta descubrir al menos cinco de las chozas y cabañas de la lista para cumplir el requisito necesario para conseguir el "progreso total" del juego.

ATLAS	SIGNIFICADO
201	Iglesia abandonada
202	Torre petrolífera
203	Puesto comercial abandonado
204	Tonelero
205	Entierro indígena
206	Carros de circo
207	Claro de Bolger
208	Planeador estrellado
209	Tumba profanada
210	Mujer burro
211	Cara en el acantilado
212	Árboles con caras
213	Máquina voladora
214	Hombre fosilizado
215	Mutante artificial | El morrión puede recogerse del cadáver
216	Colono congelado
217	Restos de gigante

ATLAS	SIGNIFICADO
218	Secreto de los Gray
219	Brazo atrofiado
220	Ermitaña
221	Túnel oculto
222	Misionero jesuita
223	Mamut
224	Monje meditando
225	Meteorito
226	Obelisco
227	Símbolos del Viejo Mundo
228	Iglesia pequeña
229	Ritual pagano | La máscara de cráneo de carnero se puede obtener del cadáver
230	Fonógrafo
231	Montículo de la serpiente
232	Huesos de cachalote
233	Antigua tumba | Aquí se pueden recoger dos objetos valiosos: la hachuela vikinga (al lado del altar) y el peine vikingo antiguo (detrás de las calaveras a las que puedes disparar)

ATLAS	SIGNIFICADO
234	Estatuas raras | Dentro de una cueva a la que se accede desde el oeste, a través de una grieta en el granito
235	Estatuas raras (pintura rupestre) | Bajo un saliente rocoso
236	Puesto comercial
237	Árboles torcidos (I)
238	Árboles torcidos (II)
239	Árboles torcidos (III)
240	Árboles torcidos (IV)
241	Wickiup
242	Casa misteriosa en la colina
243	Árbol retorcido
244	Huesos de ballena
245	Secreto de Braithwaite
246	Incendio de maleza
247	Casa del meteorito
248	Roca grabada
249	Pleasance

UBICACIONES DE LOS PUNTOS DE INTERÉS Y LAS CHOZAS

ICONO	SIGNIFICADO
1	Choza de Dormin Crest
2	Fairvale Shanty
3	Choza en campo nevado
4	Cabaña de Dodd's Bluff
5	Choza de Clawson's Rest
6	Cabaña de Martha's Swain
7	Hani's Bethel

ICONO	SIGNIFICADO
8	Cabaña de Vetter's Echo
9	Cabaña de Shepherds Rise | Se desbloquea durante el epílogo
10	Cabaña de Ridge View | Se desbloquea durante el epílogo
11	Cabaña de Osman Grove
12	Cabaña de Lenora View
13	Choza de Old Trail Rise
14	Granja Robard

ICONO	SIGNIFICADO
15	Choza de Bayall Edge
16	Choza de Bear Claw
17	Cabaña de Argil Rise | Se desbloquea durante el epílogo
18	Choza de Crawdad Willies
19	Choza de Old Harry Fen

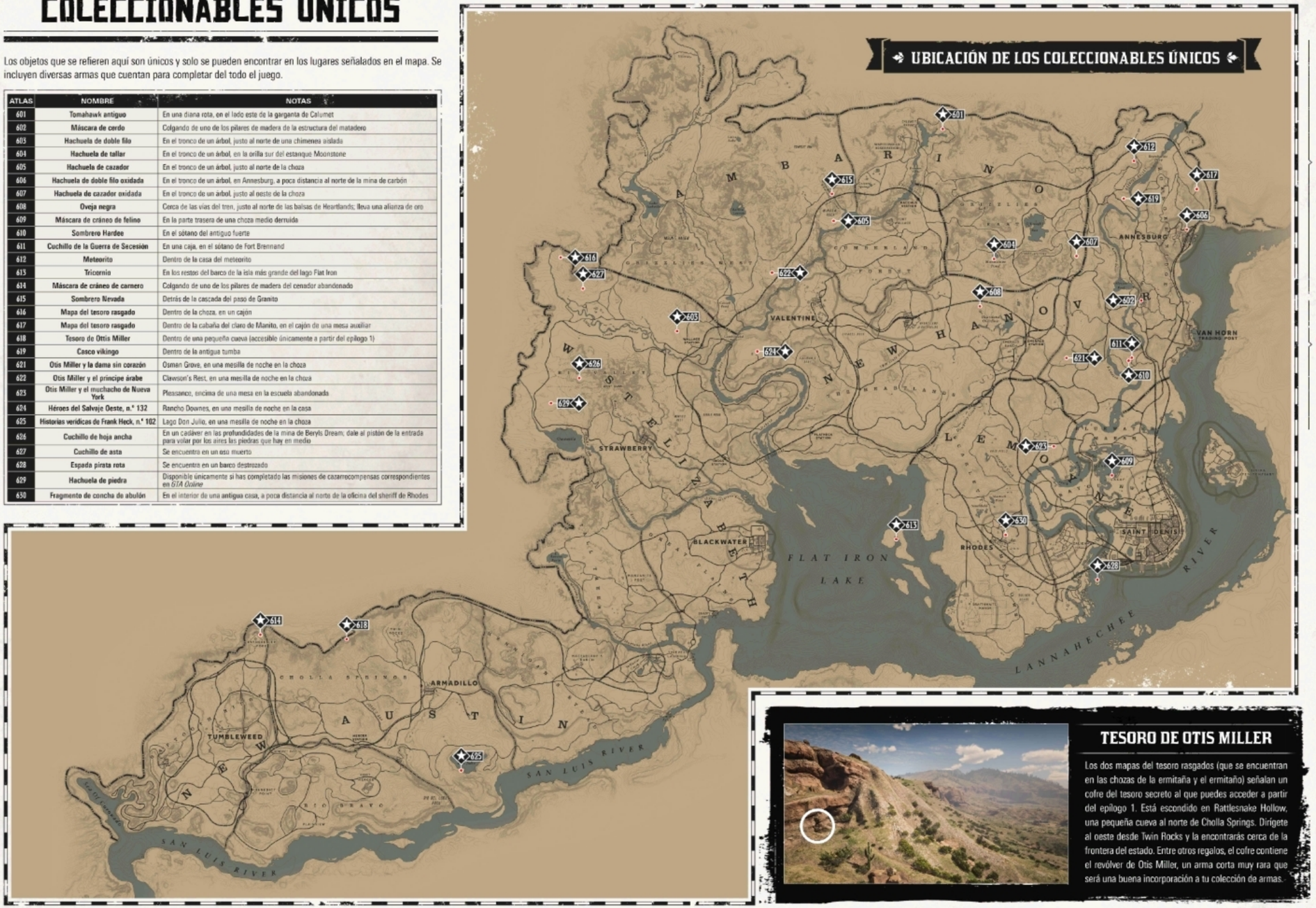
CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

COLECCIONABLES ÚNICOS

Los objetos que se refieren aquí son únicos y solo se pueden encontrar en los lugares señalados en el mapa. Se incluyen diversas armas que cuentan para completar del todo el juego.

ATLAS	NOMBRE	NOTAS
601	Tomahawk antiguo	En una diana rota, en el lado este de la garganta de Calumet
602	Máscara de cerdo	Colgando de uno de los pilares de madera de la estructura del matadero
603	Hachuela de doble filo	En el tronco de un árbol, justo al norte de una chimenea aislada
604	Hachuela de tallar	En el tronco de un árbol, en la orilla sur del estanque Moonstone
605	Hachuela de cazador	En el tronco de un árbol, justo al norte de la choza
606	Hachuela de doble filo oxidada	En el tronco de un árbol, en Annesburg, a poca distancia al norte de la mina de carbón
607	Hachuela de cazador oxidada	En el tronco de un árbol, justo al oeste de la choza
608	Oveja negra	Cerca de las vías del tren, justo al norte de las balsas de Heartlands; lleva una alianza de oro
609	Máscara de cráneo de felino	En la parte trasera de una choza medio derruida
610	Sombrero Hardee	En el sótano del antiguo fuerte
611	Cuchillo de la Guerra de Secesión	En una caja, en el sótano de Fort Brennand
612	Meteorito	Dentro de la casa del meteorito
613	Tricornio	En los restos del barco de la isla más grande del lago Flat Iron
614	Máscara de cráneo de carnero	Colgando de uno de los pilares de madera del cenador abandonado
615	Sombrero Nevada	Detrás de la cascada del paso de Granito
616	Mapa del tesoro rasgado	Dentro de la choza, en un cajón
617	Mapa del tesoro rasgado	Dentro de la cabaña del claro de Manito, en el cajón de una mesa auxiliar
618	Tesoro de Otis Miller	Dentro de una pequeña cueva (accesible únicamente a partir del epílogo 1)
619	Casco vikingo	Dentro de la antigua tumba
621	Otis Miller y la dama sin corazón	Osman Grove, en una mesilla de noche en la choza
622	Otis Miller y el príncipe árabe	Clawson's Rest, en una mesilla de noche en la choza
623	Otis Miller y el muchacho de Nueva York	Plessance, encima de una mesa en la escuela abandonada
624	Héroes del Salvaje Oeste, n.º 132	Rancho Downes, en una mesilla de noche en la casa
625	Historias verídicas de Frank Heck, n.º 102	Lago Don Julio, en una mesilla de noche en la choza
626	Cuchillo de hoja ancha	En un cadáver en las profundidades de la mina de Beryls Dream; dale al pistón de la entrada para volar por los aires las piedras que hay en medio
627	Cuchillo de asta	Se encuentra en un oso muerto
628	Espada pirata rota	Se encuentra en un barco destrozado
629	Hachuela de piedra	Disponible únicamente si has completado las misiones de cazarrecompensas correspondientes en *GTA Online*
630	Fragmento de concha de abulón	En el interior de una antigua casa, a poca distancia al norte de la oficina del sheriff de Rhodes

UBICACIÓN DE LOS COLECCIONABLES ÚNICOS



TESORO DE OTIS MILLER

Los dos mapas del tesoro rasgados (que se encuentran en las chozas de la ermitaña y el ermitaño) señalan un cofre del tesoro secreto al que puedes acceder a partir del epílogo 1. Está escondido en Rattlesnake Hollow, una pequeña cueva al norte de Cholla Springs. Dirígete al oeste desde Twin Rocks y la encontrarás cerca de la frontera del estado. Entre otros regalos, el cofre contiene el revólver de Otis Miller, un arma corta muy rara que será una buena incorporación a tu colección de armas.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

ZONAS DE EVENTOS

Las zonas de eventos son lugares que cambian con el tiempo. Cada zona tiene diversas fases de desarrollo, de las que puedes ser testigo si las visitas a medida que avanzas en la trama principal. En la mayoría de los casos, se te invita a intervenir de una manera concreta para facilitar el avance del sitio a su siguiente fase. Si te niegas a echar una mano o provocas de una manera u otra a tu contacto principal en cada lugar, puedes impedir que este progrese más, por lo que es aconsejable que adoptes una actitud respetuosa y no amenazadora. Todas las zonas de eventos alcanzan su fase final cuando llegas al epílogo 1, con independencia de cuántos avances hayas desencadenado con anterioridad.

APPLESEED TIMBER CO.

Una empresa maderera que se encuentra al noreste de Strawberry está en proceso de talar un bosque.

Fase 1: al principio, este sitio cuenta con un equipo de leñadores que están talando árboles con hachas o serrando troncos. Encontrarás objetos menores en las tiendas, aunque sus ocupantes no se tomarán muy bien que les robes. Si hablas con el capataz en la cabaña a medio construir, te pedirá que le vendas artículos, en especial comida y medicinas. Si lo haces, ayudarás al avance de esta zona de eventos a la siguiente fase.

Fase 2: la cabaña en la que en un principio te encontraste al capataz ya está terminada, el redil para caballos está terminado y el bosque circundante tiene menos árboles. Durante tu visita habrá un accidente. Corre al lugar marcado en el radar, mantén △/Y y pulsa repetidamente ⊗/A para levantar el árbol que ha atrapado la pierna de la víctima. Se te premiará con una bonificación de honor y, cuando los demás regresen al trabajo, podrás volver a hablar con la víctima: dale dinero y recibirás un aumento de honor adicional.

Fase 3: esta vez encontrarás al capataz discutiendo con los leñadores, que se niegan a volver al trabajo debido a que una manada de lobos merodea por la zona y ya se ha cobrado dos vidas. Habla con el capataz y accede a encargarte del problema. Dirígete a la zona resaltada, al sur del emplazamiento, y activa Eagle Eye para descubrir un rastro. Esto te llevará a los cuerpos de las dos víctimas, donde te atacarán unos cuantos lobos. Encárgate de ellos como quieras, aunque debes tener en cuenta que Dead Eye puede ser muy eficaz contra los objetivos rápidos. Una vez que hayan caído todos los animales, vuelve a ver al capataz para recibir tu recompensa.

Fase 4: si llegas a esta fase antes de que termine el capítulo 6, verás que toda la zona ya está desprovista de árboles y que han levantado el campamento maderero.

Fase 5 (epílogo 1): en una última visita durante el epílogo o después de este, verás que ha desaparecido casi cualquier rastro del campamento maderero y que la naturaleza se ha apoderado de los últimos vestigios de su existencia.

CASTOR'S RIDGE

En esta zona de eventos, un padre y sus dos hijos están construyendo una cabaña, justo al suroeste de Valentine.

Fase 1: al principio, solo han construido los cimientos y hay tiendas de campaña a los lados, en las que te puedes apropiar de diversos objetos si quieres. Si inicias una conversación con el padre, se enfadará cuando a los hijos se les caigan las estructuras de las paredes.

Fase 2: en una visita posterior, verás que la construcción ha avanzado, pero la familia está enzarzada en un tiroteo con una banda que les exige dinero para "protegerlos". Elimina a los matones para ganar honor y cerciorarte de que la zona de eventos pueda pasar a la siguiente fase.

Fase 3: la cabaña ya parece casi completada, pero si charlas con el padre averiguarás que se ha quedado sin dinero. Te pedirá que le prestes 100 $. Si accedes, se pasará a la siguiente fase... y resultará una buena inversión.

Fase 4: esta vez la casa está terminada por completo. El padre te informa de que se la ha vendido a unos granjeros que vienen del sur, lo que significa que puede devolverte el dinero... con intereses. Te dará 150 $, una transacción muy provechosa sin apenas esfuerzo.

Fase 5 (epílogo 1): la cabaña ahora está ocupada y cuenta con un huerto.

CAMPAMENTO DE LA CENTRAL UNION RAILROAD

Esta zona de eventos se encuentra a medio camino entre la estación Emerald y Van Horn. En ella, se encuentran un grupo de trabajadores que está poniendo las vías para un nuevo ferrocarril y un capataz jefe que hace lo que puede para que trabajen.

Fase 1: mientras los trabajadores están ganándose el pan durante el día, puedes visitar las tiendas y saquear unos cuantos objetos, aunque procura que no te vean. Habla con el capataz jefe, Percy Whitsickle, en el exterior de su tienda y accede a ayudarlo. Tras la secuencia, localiza al capataz subalterno al noroeste de la zona resaltada. Síguelo a una distancia prudencial hasta que llegue a un árbol grande. Cuando le veas meter las manos en un agujero del árbol, enfréntate a él. Saca el dinero del escondite y devuélveselo a Percy para completar el evento. Si también entregas al capataz subalterno atado, se inicia una conversación especial.

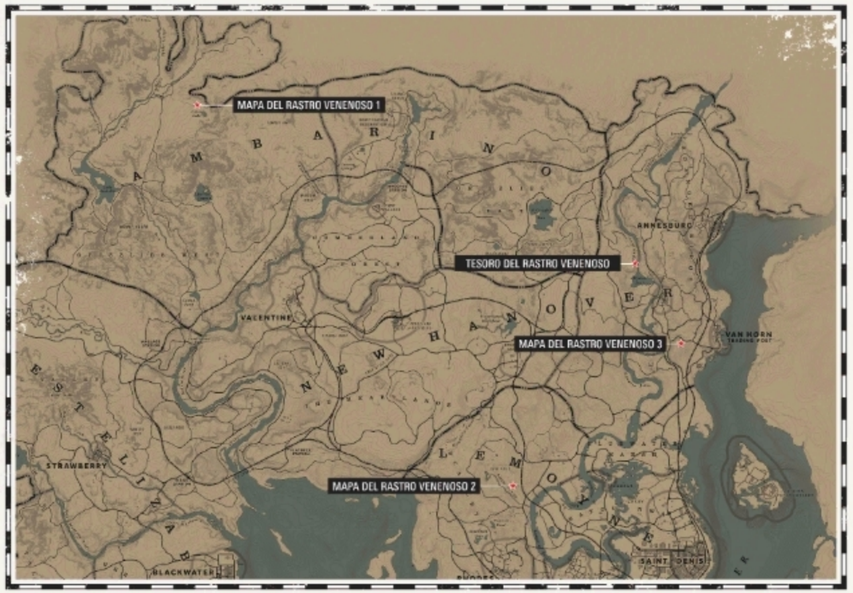
Fase 2: el campamento se ha trasladado al norte, casi a la altura del remanso Elysian. Habla con Percy y averigua que Leviticus Cornwall ha comprado una parcela cerca, lo que bloquea los trabajos. Tras ofrecerte a echar una mano, dirígete al marcador del norte, donde aguardan tres matones. Al final de la secuencia, mantén R2/RT levemente cuando se te indique para llenar el indicador y púlsalo a fondo para activar un momento Dead Eye. De este modo, tendrás tiempo para pegarle al líder un tiro a la cabeza limpio y así espantar a los otros dos. Recoge la escritura de propiedad que suelte la víctima o saquéala del cadáver, regresa al campamento y dale el documento a Percy.

Fase 3: el campamento se ha trasladado al noroeste, y el ferrocarril ya casi está conectado con las vías del noreste de la estación Emerald. Percy te invita a que te lleves los suministros sobrantes que quieras. Dirígete a la tienda que hay al sureste del campamento y llévate todas las provisiones que te interesen.

Fase 4 (epílogo 1): el tramo del ferrocarril ya está completado y no se ve ni rastro del campamento ni de los trabajadores.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

CAZA DEL TESORO - RASTRO VENENOSO



MAPA DEL RASTRO VENENOSO 1

Disponibilidad: a partir del capítulo 2.
Guía paso a paso: se trata de un mapa del tesoro secreto, no hay ni una sola pista en el mundo de juego sobre él. Se ha diseñado para que lo encuentren los jugadores perseverantes (o que tengan mucha suerte) y que busquen por todas partes. Para que sepas por dónde empezar, te diremos que se oculta en las afueras del lago de Cairn, justo al sureste de Colter.

MAPA DEL RASTRO VENENOSO 2

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: abre el zurrón y estudia el mapa del rastro venenoso 1. Si has estado allí antes, puede que reconozcas el lugar: un gran afloramiento rocoso con forma de cara humana que está en Scarlett Meadows, justo al oeste del arroyo de Ringneck. Corre a la parte de atrás de la colina y encontrarás el mapa siguiente, que está escondido en el hueco que hay en la base de un tronco putrefacto.

MAPA DEL RASTRO VENENOSO 3

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: el lugar que muestra el segundo mapa debería de ser muy obvio si ya has visitado el sitio en cuestión. Dirígete al Montículo de la serpiente, un punto de interés que hay justo al suroeste de Van Horn, examina el agujero que hay en el interior de la "cabeza" de la serpiente y hazte con él.

TESORO DEL RASTRO VENENOSO – FASE 1

Disponibilidad: completa la fase previa de esta misión.
Guía paso a paso: para echarle el guante a este tesoro, dirígete al remanso Elysian, al noroeste de Van Horn, cruza la cascada y descubre una cueva oculta.

TESORO DEL RASTRO VENENOSO – FASE 2

Guía paso a paso: equípate con la lámpara cuando te aventures al interior de la cueva, ya que la oscuridad te envolverá enseguida. En cuanto salgas del pasillo estrecho, desciende por el camino empinado que hay a la derecha.

TESORO DEL RASTRO VENENOSO – FASE 3

Guía paso a paso: en la base de la pendiente, pronto verás un túnel bajo y estrecho en la pared. Pasa por él agachado y acabarás delante de una bifurcación. Coge el camino de la derecha (el de la izquierda es el que usarás para regresar). Si quieres, saquea el pequeño campamento abandonado que encontrarás a tu paso (a la derecha) y continúa hasta llegar a una cámara más grande.

TESORO DEL RASTRO VENENOSO – FASE 4

Guía paso a paso: cuando entres en la cámara, gira hacia la izquierda y observa lo que te rodea. Tu objetivo consiste en esprintar y saltar desde donde estás hasta la plataforma que hay abajo, tal y como se muestra en la imagen. Coge carrerilla para no caer en las profundidades y, cuando hayas aterrizado ileso, desciende la pendiente que hay al otro lado.

TESORO DEL RASTRO VENENOSO – FASE 5

Guía paso a paso: desde el estanque poco profundo que hay al pie de la pendiente, mira a la izquierda. Trepa hasta llegar al pequeño hueco, donde encontrarás el tesoro con cuatro lingotes de oro que está escondido tras las piedras.

TESORO DEL RASTRO VENENOSO – FASE 6

Guía paso a paso: cuando estés listo para regresar, vuelve sobre tus pasos hasta la pendiente. Escala hasta el estrecho saliente que hay a la derecha y luego sube hasta el pasillo de arriba, que te llevará hasta la bifurcación que encontraste antes. Agáchate para cruzar el pequeño túnel y estarás a unos pasos de la salida.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

SECRETOS

★★★★★★★★★★★★★★★ ¡ATENCIÓN, SE REVELAN PARTES DE LA TRAMA! ★★★★★★★★★★★★★★★

En este apartado se habla de ciertos secretos que están relacionados con la trama principal. Te recomendamos *encarecidamente* ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ que no lo leas hasta llegar al epílogo del juego. ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Red Dead Redemption 2 te ofrece incontables aventuras que van mucho más allá del sendero marcado. Las zonas inexploradas del mapa tienen muchas historias que contar, ya sean lugares de referencia remotos, campamentos abandonados, cadáveres arrastrados por las olas o trenes descarrilados.

★ TUMBAS ★

A medida que avances en la trama principal, algunos de tus compañeros y socios morirán prematuramente. Sus tumbas están esparcidas por todo el mundo. Si encuentras las nueve, cumplirás uno de los requisitos para conseguir el progreso total del juego y desbloquear un trofeo/logro, pero esto solo se puede llevar a cabo a partir del epílogo 1.

SECRETO DE BRAITHWAITE: si te diriges al sur desde el cenador donde conociste a Penelope, al oeste de la mansión Braithwaite, te encontrarás con una letrina cerrada en el bosque donde los Braithwaite esconden un secreto de la familia. Si la examinas antes de acabar el capítulo 6, encontrarás a su ocupante con vida; a partir del epílogo 1 habrá muerto.

★ COLOFONES ★

Hay secretos relacionados con la trama que se pueden investigar para descubrir qué ha ocurrido con determinados personajes que aparecen en la historia o averiguar detalles que han permanecido ocultos durante encuentros anteriores.

CATHERINE BRAITHWAITE: el "secreto de Braithwaite" no es el único de la zona. Visita la mansión quemada a partir del capítulo 4 y encontrarás el cuerpo de Catherine Braithwaite en las ruinas. Saquéalo y hazte con un broche de esmeraldas. En la habitación de al lado, a solo unos pasos al este del cadáver, hay además una caja fuerte que contiene un lingote de oro.

SECRETO DE LOS GRAY: los Gray también tienen algo que ocultar en la parte de atrás de su mansión: una carta. La puedes encontrar encima de la mesa que está al lado del cadáver del señor Gray. Esta misiva, disponible tras completar "Breve paseo en una bonita ciudad", revela hechos destacados sobre el origen de la autoproclamada familia noble de patriotas sureños. Además, te aguarda otra carta secreta, esta vez en relación a ambas familias enfrentadas, en un cofrecito del islote que hay justo al oeste de la isla de Sisika, en el barro, al pie de un árbol grande.

MICAH: tras completar el epílogo 2, puedes regresar a la cima del monte Hagen, donde encontrarás el cadáver helado de Micah y, de paso, podrás hacerte con su revólver. Es un requisito ineludible si quieres conseguir todas las armas que hay disponibles en el juego.

CAMPAMENTO DE MICAH: si lo visitas en un momento posterior, encontrarás algunas de las pertenencias personales de Micah en el lugar donde había acampado entre "¿Bienaventurados los mansos?" y "Una escena pastoral americana", al noreste de Strawberry. Entre ellas, se incluye un cartel de Se busca de Dutch, así como dos recortes de periódico con detalles sobre el pasado de Micah y el secuestro fallido que tuvo lugar en Blackwater justo antes de que empiece el juego.

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

EL ROMPECABEZAS DE LAS ESTATUAS RARAS

Esta es una de las actividades más difíciles de *encontrar* en *Red Dead Redemption 2*, y ya no digamos de solucionar. Se trata de un rompecabezas que te será más gratificante y divertido con un grado mínimo de ayuda, así que te animamos a que averigües cómo resolverlo por tu cuenta.

Si te quedas atascado, te daremos pistas graduales para devolverte al buen camino, pero te recomendamos de manera encarecida que leas solo una fase cada vez y veas si con ello te basta para resolver el resto del rompecabezas tú solo.

FASE 1 – LA SALA DEL ROMPECABEZAS

Antes de nada, debes encontrar el rompecabezas. Dirígete al lugar que se indica en el mapa que hay en esta página. Busca una hendidura en el granito y entra en la cueva a la que conduce. En el interior, verás siete estatuas de hombres colocadas alrededor de una escultura central, que representa a una mujer con alas de águila. Puedes examinar este lugar de referencia manteniendo Ⓐ/Ⓨ. En ese momento, el personaje hará un boceto en su diario y les pondrá este nombre: "estatuas raras". Cada una de las siete estatuas se encuentra sobre un pedestal, y cada pedestal cuenta con un botón que puedes pulsar si mantienes Ⓐ/Ⓨ. Si pulsas un botón, este se meterá en el pedestal y saldrá por el lado opuesto, donde podrás apretarlo de nuevo para devolverlo a su posición original. Lo que debes hacer, por tanto, es averiguar qué botones debes pulsar y cuáles deben quedarse en su estado inicial.

FASE 2 – OBSERVACIÓN

Las únicas pistas que tienes a tu disposición al principio son las siete estatuas. Si las observas con detenimiento, descubrirás que son algo distintas. El detalle que las hace únicas son sus manos o, mejor dicho, cada estatua tiene una serie de dedos ilesos. A la que está más cerca del túnel de la entrada, por ejemplo, solo le quedan los dos dedos corazón. La que aparece en la imagen de la derecha tiene seis.

FASE 3 – RECUENTO DE DEDOS

Si das la vuelta a la cueva, podrás contar cuántos dedos tiene intactos cada estatua para diferenciarla de las demás. Obtendrás los números siguientes: 2, 4, 5, 8, 3, 4 y 6.

FASE 4 – LA PINTURA RUPESTRE

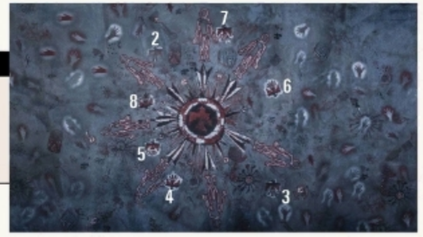
Si te diriges a Window Rock, un viaje relativamente corto hacia el oeste (te basta con seguir las vías del tren), encontrarás una pintura rupestre bajo un gran saliente de roca. Examina este lugar manteniendo Ⓐ/Ⓨ y el personaje lo dibujará en su diario; así descubrirás que este punto de interés tiene el mismo nombre: "estatuas raras".

FASE 5 – ANÁLISIS DE LA PINTURA

Estudia la pintura de cerca y percibirás unos cuantos detalles que te confirmarán que vas por el buen camino. Se muestran siete figuras de hombres en círculo alrededor de una representación estilizada de un águila en el centro, lo cual se corresponde con la disposición de las estatuas de la cueva. Es más, por toda la pared, se ven docenas de manos con los dedos visibles.

FASE 6 – RECUENTO DE PLUMAS

Tras mirar con más detenimiento, te llamará la atención un detalle importante: cada figura tiene un águila al lado, y cada águila tiene un número único de plumas en la cola. Si cuentas las plumas de las águilas asociadas a cada hombre, acabarás con los números siguientes: 2, 7, 5, 8, 3, 4 y 6. Son las mismas cifras que identificaste en la sala del rompecabezas, con una sola anomalía: hay un 4 en la sala del rompecabezas donde hay un 7 en la pintura rupestre.



FASE 7 – LA EXTREMIDAD DESAPARECIDA

Vuelve a la sala del rompecabezas a comprobar las dos estatuas con cuatro dedos. Una parece estar bien, mientras que a la otra le falta un brazo. ¿Cómo puedes estar seguro del recuento total de dedos de esta si no le ves la mano que le falta?

FASE 8 – SOLUCIÓN DE LA ANOMALÍA

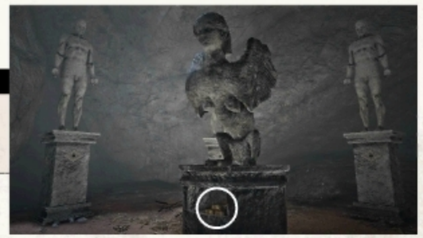
Si exploras la cueva un poco, pronto verás que el brazo desaparecido está tirado en el suelo, al lado de unas cuantas rocas (a mano izquierda al entrar en la cueva). La mano cuenta con tres dedos. Si sumas esto a los cuatro dedos de la otra mano de la estatua correspondiente, tendrás un total de siete.

PASO 9 – RESOLUCIÓN DEL ROMPECABEZAS

Ya tienes un número asociado a cada estatua. La única duda que queda es: ¿qué botones hay que pulsar y cuáles no? Aquí está la pista: *números primos*.

PASO 10 – RECOMPENSA

Pulsa los botones de cada estatua en la que la cifra total de dedos sea un número primo. Con estos activados y todas las demás estatuas en su posición original, oirás el ruido inconfundible de la piedra moviéndose. Revisa el pedestal del centro y verás un compartimento secreto en el que te aguardan tres lingotes de oro.



CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

★ VARIOS ★

En este apartado de cierre, se relatan casos en los que puedes encontrar escenas curiosas durante tus viajes. Muchas veces deberás intuir la historia que hay detrás de ellas.

CASA DEL METEORITO

Si entras en la cabaña que hay justo al oeste del salto de Brandywine, te espera una escena macabra. Además de ser un punto de interés, el lugar alberga un meteorito que puedes llevarte. Este objeto valioso tiene una propiedad muy interesante: disminuye en un 10 % los efectos de la exposición a lugares calurosos.

LLUVIA DE METEORITOS

Si resulta que estás cerca de la casa del meteorito de noche cerrada (las 2 de la madrugada es la hora óptima), dirígete al campo que hay al oeste de la casa y mira hacia arriba. Puede que veas una lluvia de meteoritos en lo alto.

EL ÁRBOL DEL WHISKY

Este gran árbol crece al oeste del arroyo Dewberry, en la cima de la colina que da al lago Flat Iron. Si disparas a las botellas que cuelgan de sus ramas, obtendrás una pepita de oro de una de ellas. Ten en cuenta que puedes identificar la botella con Eagle Eye, ya que de ella emanan partículas de oro. En el propio árbol hay un elixir de ginseng.

CALDERO DE LAS BRUJAS

Esta extraña choza está construida en un lugar muy apartado, al norte del este de Grizzlies. Contiene varios objetos que puedes recoger, sobre todo tónicos, pero también hay un líquido muy raro en una olla que puedes beber, por tu cuenta y riesgo...

CASA DEL ALQUIMISTA

En una pequeña casa que hay al noreste de Tumbleweed, junto al ferrocarril, vive un alquimista. Cuando te acerques, el edificio desaparecerá en medio de una gran explosión. Al este de los restos quemados, encontrarás una caja fuerte que contiene cartuchos de alta velocidad y la guía de postas explosivas.

TREN DESCARRILADO

Este tren descarrilado se encuentra en el fondo del barranco, justo al este del paso de Granito. El vagón amarillo guarda un cofre del tesoro que contiene muchos objetos valiosos. El vagón que se ha quedado encajado en posición vertical contra el acantilado contiene todavía más objetos de gran calidad, incluidos dos lingotes de oro, aunque solo puedes acceder a su interior desde arriba (consulta la página 214).

GRANJA GUTHRIE

Si visitas esta granja, justo al oeste del rancho Emerald, encontrarás a un hombre y a una oveja negra en la choza que hay más al sur de las tres alineadas. La oveja tiene una cinta alrededor del cuello de la que cuelga una alianza de oro.

CADÁVER DE ESCLAVO

Al suroeste de Shady Belle encontrarás el cuerpo de un esclavo, en la orilla del río. Registra el cadáver y encontrarás una carta que te ayudará a entender la historia que llevó a este hombre hasta el lugar. Ten en cuenta que perderás honor si dañas el cuerpo.

NAUFRAGIO

Un barco naufragado se encuentra en medio de la isla más grande que hay al oeste de Clemens Point. Entra en él y encontrarás una botella de ron añejo de pirata en una caja fuerte, junto con un tricornio que hay al otro lado de la pared derruida. Esta isla alberga también varias especies raras, endémicas de Guarma, como la iguana verde, lo cual puede ser de ayuda si pretendes completar el compendio.

VIAJERO MUERTO

A poca distancia al este de Armadillo hay un antiguo campamento rodeado de cactus en el que descansa el cuerpo de un viajero. A este hombre puedes saquearle una carta, además de diversos objetos que hay cerca. También hay una caja fuerte debajo de la tienda que contiene una botella de raíz de valeriana.

UN SINFÍN DE OPORTUNIDADES

Y no olvides que estos son solo meros ejemplos. Tienes todo un mundo que explorar, con incontables paisajes únicos por ver y experiencias por vivir, entre las que se incluyen:

- ★ los árboles susurrantes al sur del salto de Brandywine;
- ★ un reloj de sol en la cima de las colinas que hay justo al oeste del monte Shann;
- ★ un gorila disecado que ha caído de un puente de madera al norte de Strawberry;
- ★ un mensaje de amor en un árbol, justo al norte de la estación Flatneck;
- ★ una serpiente gigante muerta que hay en un árbol del bosque, al oeste de Lagras;
- ★ un hombre muy raro que vive en una casa del árbol, al sur del rancho MacFarlane;
- ★ los cadáveres de unos convictos que hay al oeste del río Kamassa, al norte del pantano de Bluewater;
- ★ dos lugares en los que se puede ver que cayeron rayos (uno cerca de la cima de Del Lobo Rock; el otro en el lado oeste de la carretera, al suroeste de Annesburg);
- ★ una escalofriante fosa común al este de Aurora Basin;
- ★ un campamento abandonado junto a las vías del tren, al norte del pantano de Bluewater;
- ★ una carroza fúnebre desvencijada con un ahorcado, justo al norte del rancho MacFarlane;
- ★ una misiva secreta, la "carta a Bonnie McFarlane", que se puede obtener del encuentro fortuito "Arrastrado por la corriente";
- ★ y muchas, muchísimas más...

CONCEPTOS BÁSICOS
MISIONES
EXPLORACIÓN
ATLAS
ARMAS
OBJETOS
EXTRAS
ÍNDICE
TROFEOS Y LOGROS
PROGRESO TOTAL
COMPENDIO
LISTAS DE COMPROBACIÓN
PUNTOS DE INTERÉS
COLECCIONABLES ÚNICOS
ZONAS DE EVENTOS
RASTRO VENENOSO
SECRETOS

ÍNDICE

Si estás buscando una información en concreto, este listado por orden alfabético es justo lo que necesitas. Para evitar enterarte sin querer de detalles del argumento, hemos marcado en color rojo las páginas que pueden contener referencias a acontecimientos importantes de la trama principal.

PALABRA(S) CLAVE	PÁGINA
¡Bienaventurados los mansos?	47
¿El hogar de la burguesía?	121
¿Jim Milton cabalga de nuevo?	119
¿Quién diablos es Leviticus Cornwall?	36
¿Sodoma? De vuelta a Gomorra	68
A la caza del mago	64
Abalorios	313
Abigail Roberts	29
Accesibilidad	12
Aceite de serpiente bueno y auténtico	48
Aceleración (caballos)	135
Actividades	12
Actividades con un compañero	146
Actividades delictivas	19
Adiós, paraíso infernal	91
Adiós, querido amigo	107
Agentes de la ley	174
Agotamiento de los núcleos	166
Alcance	282
Alcance de disparo	282
Alden (asaltos a diligencias)	179
Alegría efímera	92
Algernon Wasp	206
Algie Davison (préstamo de usura)	195
Alta velocidad (munición)	284
Americanos descansando	41
Americanos famosos (colección de estampas de cigarrillos)	203
Amigos a puñetazos	124
Amigos en los bajos fondos	65
Amor único y verdadero – Partes I a III	48
Angelo Bronte, un hombre de honor	75
Ánima rayada	288
Animales legendarios	162
Animales, especies de	149
Animales, hábitats de los	149
Anthony Foreman (cazarrecompensas)	185
Aparejos	327
Appleseed Timber Co.	342
Arcada para aficionados – Partes I a V	186
Arco	297
Arma larga a la espalda	297
Armas	24
Armas (capítulo)	280
Armas (estadísticas)	282
Armas (mantenimiento)	284
Armas (personalización)	288
Armas de repetición	295
Armas desgastadas	284
Armas óptimas (caza)	147, 148
Armas que pueden pasar por alto	192
Armas recomendadas (caza)	148
Armerías	286
Armónica	145
Arqueología para principiantes	105
Arreglos caseros para principiantes	126
Arrojadizas	297
Arsenal	25
Arthur Londonderry (préstamo de usura)	195
Arthur Morgan	28
Artistas, escritores y poetas (colección de estampas de cigarrillos)	200
Asalto a guarida	218
Asaltos a diligencias	179
Asaltos a trenes	182
Atlas (capítulo)	236
Atracos con "fecha de caducidad"	182
Atrapasueños	212
Atributos	8, 16, 166
Atributos (caballos)	135, 136
Atributos (EXP)	167
Atributos fortalecidos	168
Atributos principales	16, 166
Atuendo Leyenda del Este	171
Atuendos	25
Ayuda a un hermano	76
Banda de Jack Hall (caza del tesoro)	196
Bandas	21, 218
Bandolera mejorada	286
Barba	169
Barberos	326
Barniz	290
Beaver Hollow	94
Beecher's Hope	122
Bienaventurados los pacificadores	69
Bienvenidos al Nuevo Mundo	88
Bill Williamson	29
Billy Midnight	193
Black Belle	193
Blackjack	221
Blackwater Ledger	320
Bonificaciones (equipo)	171, 314
Borracho	168
Botella incendiaria	285, 297
Botella incendiaria inestable	285
Botones	10
Breve paseo en una bonita ciudad	70
Brújula naval	145
Brújula vieja de latón	313
Caballos	18, 134
Caballos (aceleración)	135
Caballos (atributos)	135, 136
Caballos (base de datos)	136
Caballos (colección de estampas de cigarrillos)	203
Caballos (cuidados)	18
Caballos (disponibilidad)	136
Caballos (higiene)	135
Caballos (muerte)	141
Caballos (objetos)	141
Caballos (provisiones)	310
Caballos (razas)	134
Caballos (resistencia)	135
Caballos (respuesta)	141
Caballos (salud)	135
Caballos (tónicos)	310
Caballos (vínculo)	18, 140
Caballos salvajes	134
Cabaña de Watson (robo en casa)	180
Cacerías campestres	82
Cajas fuertes	217
Caladenia	206
Calidad de la muerte	146
Calidad del animal	146
Calor	168
Cámara	192
Campamento	14, 143
Campamento de la Central Union Railroad	343
Campeones del mundo (colección de estampas de cigarrillos)	202
Capítulo 1	31
Capítulo 2	38
Capítulo 3	54
Capítulo 4	72
Capítulo 5	86
Capítulo 6	94
Carabina de repetición	295
Carne de caballo para cenar	62
Carniceros	326
Cartuchera mejorada	286
Cartuchos normales para escopeta (munición)	284
Castor's Ridge	343
Categorías de los caballos	135
Catfish Jacksons (robo en casa)	180
Caza	22, 146
Caza de tesoros	196
Cazarrecompensas	184
Cebos	23, 163
Cebos y aparejos	327
Cebos y señuelos óptimos	163
Chez Porter (robo en casa)	180
Chick Matthews (préstamo de usura)	194
Choza de Lonnie (robo en casa)	180
Chozas	338
Ciclo de Se busca	175
Ciudades	15
Clemens Point	54
Cocina	323
Cofres	217
Coleccionables	199
Coleccionables únicos	340
Colofones	347
Colter	31
Comer	309
Comercios	324
Comidas cocinadas	307
Comidas de las tabernas	306
Compañeros (campamento)	144
Compendio	334
Complementos	314
Complementos mejorados	171, 314
Complementos reforzados	171, 314
Componentes (personalización de armas)	288
Conceptos básicos (capítulo)	6
Confinamiento	176
Consumibles	302
Controles	9
Coordenadas (huesos de dinosaurio)	208
Coordenadas (rocas talladas)	210
Creación	25, 320
Creación (comercios)	324
Creación (recetas)	321
Crecimiento de los atributos	167
Crecimiento del pelo	169
Cuchillo arrojadizo	285, 297
Cuchillo arrojadizo envenenado	285
Cuchillo arrojadizo mejorado	285
Cuchillo de asta	298
Cuchillo de caza	298
Cuchillo de hoja ancha	298
Cuchillo de la Guerra de Secesión	298
Cuchillo de mandíbula	298
Cuero	290
Daño	282
Daño crítico	147
Daño letal	147
De hombres y ángeles	100
Dead Eye	17, 166
Dead Eye (EXP)	167
Delgadez	168
Del Lobo	218
Delitos	19, 174
Derramando petróleo – Partes I a IV	50
Desafíos	21, 171, 172
Desafíos de Bandido	172
Desafíos de Experto en armas	173
Desafíos de Explorador	172
Desafíos de Herbolario	172
Desafíos de Jinete	173
Desafíos de Maestro cazador	173
Desafíos de Superviviente	173
Desafíos de Tahúr	172
Desafíos de Tirador	173
Destilación americana	58
Deterioro (armas)	283
Deterioro de las armas	283
Dial de armas	25
Dial de objetos	25
Dificultad	12
Dinamita	285, 297
Dinamita inestable	285
Disponibilidad (caballos)	136
Disputas familiares pasadas y presentes	71
Documentos	316
Dominó	222
Dutch van der Linde	28
Efectos de estado	168
Eficacia de las armas (caza)	148
El bello arte de la conversación	106
El camino del amor verdadero – Parte III	60
El camino del amor verdadero – Partes I y II	59
El camino del amor verdadero – Partes IV y V	100
El camino del artista – Partes I a IV	188
El caso de la bruja en la niebla	145
El dedal de Abigail	145
El hijo del rey	109
El mal día de Uncle	128
El nuevo sur	56
El olor del maquillaje artístico – Partes I y II	186
El puente hacia ninguna parte	103
El que esté libre de pecado...	42
El veterano – Partes I a IV	190
Elias Green (cazarrecompensas)	185
Elixir de ginseng	214
Ellie Anne Swan (cazarrecompensas)	184
Emboscada (banda)	218
Emmet Granger	192
Empleo con ganancias	121
Empuñadura	288
Encuentros fortuitos	223
Encuentros fortuitos especiales	223
Ensillar	18
Entra, perseguido por un recuerdo	33
Epílogo – Parte 1	114
Epílogo – Parte 2	122
Equipo	312
Equipo de caza	22
Es británico, por supuesto – Partes I a V	187
Escopeta de corredera	296
Escopeta de dos cañones	295
Escopeta de repetición	296
Escopeta exótica	295
Escopeta recortada	295
Escopeta semiautomática	296
Escopetas	295
Espada pirata rota	298
Especies de animales	149
Especies de peces	163
Espejo de bolsillo	145
Esposas antiguas de la Guerra de Secesión	313
Establos	18, 327
Estadísticas de armas	282
Estado	282
Estampas de cigarrillos	199, 204
Estatuas raras	348
Esteban Cortez (cazarrecompensas)	185
Estilo (personalización de armas)	290
Estrellas del escenario (colección de estampas de cigarrillos)	201
Estructura	11, 30
Estructura del juego	11, 30
Evasión	177
EXP (atributos, salud y Dead Eye)	167
EXP (vínculo con el caballo)	140
Exploración (capítulo)	132
Explosiva (munición)	284
Extras	330
Fauna de Norteamérica (colección de estampas de cigarrillos)	201
Flaco Hernández	193
Flecha	285
Flecha envenenada	285
Flecha explosiva	285
Flecha incendiaria	285
Flecha mejorada	285
Flecha para presas pequeñas	285
Flora de Norteamérica (colección de estampas de cigarrillos)	201
Flores más bellas (colección de estampas de cigarrillos)	200
Folletín	145
Forajidos del Oeste	32
Fragmento de concha de abulón	313
Frío	168
Fumar y otras aficiones	199
Funda mejorada	286
Furia desatada	104
Fusil Carcano	297
Fusil de cerrojo	294
Fusil Rolling Block	296
Fusil Rolling Block exótico	296
Fusil Springfield	294
Fusil Varmint	294
Fusiles	294
Fusiles de precisión	296
Geología para principiantes	210
Grabados	290
Grado de alcohol	168
Granja de cerdos Aberdeen (robo en casa)	180
Gravedad de los delitos	177
Guardado	11
Guarida (banda)	218
Guarma	86
Guías	321
Guisos	309
Guisos del campamento	309
Gwyn Hughes (préstamo de usura)	195
Hábitats de los animales	149
Hábitats de los peces	164
Hachuela	298
Hachuela de cazador	299
Hachuela de cazador oxidada	299
Hachuela de doble filo	299
Hachuela de doble filo oxidada	299
Hachuela de piedra	299
Hachuela de tallar	299
Hachuela vikinga	299
Hacia el este	37
Hector (asaltos a diligencias)	179
Hermano – Partes I a III	186
Hermanos Skinner	218
Herramientas	312
Herramientas de creación	321
Higiene (caballos)	135
Hijos preferidos	108
Hoguera (creación)	321
Hollín	283
Honor	19, 169
Honor entre ladrones	106
Horario de visita	97
Hosea Matthews	28
Huesos de dinosaurio	208
Huevos de caimán	206
Huir	177
Ícaro y sus amigos	96
Idealismo y pragmatismo para principiantes – Partes I a III	190, 191
Imaginando un nuevo futuro	130
Indicadores	8, 16, 166
Infierno americano, quemado – Partes I a V	191
Ingredientes	306
Interfaz	8
Inventos increíbles (colección de estampas de cigarrillos)	202
J. John Weathers (préstamo de usura)	195
Jaula de oro	78
Javier Escuella	28
Jim "Boy" Calloway	193
Jinetes y apocalipsis	80
Joaquín Arroyo (cazarrecompensas)	185
John Marston	29
Joshua Brown (cazarrecompensas)	184
Juego del cuchillo	222
Juegos de mesa	220
La batalla de Shady Belle	71
La caja de herramientas	126
La consecuencia del Génesis	35
La paternidad y otros sueños	77
La rueda	116
La sabiduría de los ancianos – Partes I a V	189
La venganza es un plato que se come	83
Lancaster de repetición	295
Laramie	218
Las bondades del conocimiento – Partes I a VII	188, 189
Las clases terratenientes	121
Las columnas de América	49
Las delicias de Van Horn	102
Las iniquidades de la historia – Partes I y II	187
Las ovejas y las cabras	52
Le Trésor des Morts (caza del tesoro)	198
Legendarios (animales)	162
Legendarios (peces)	164
Leyenda	14, 238
Libre (Modo)	12
Libro de cuentas (mejoras)	143
Lilly Millet (préstamo de usura)	195
Limpiar las armas	284
Lindsey Wofford (cazarrecompensas)	184
Listas de comprobación	337
Litchfield de repetición	295
Logros	332
Longitud del cañón	288
Los agentes de Pinkerton	29
Los bancos: el viejo arte americano	85
Los hombres más nobles... y una mujer – Partes I y II	192
Los hombres más nobles... y una mujer – Partes III y IV	193
Los lazos que nos unen – Partes I a V	187, 188
Los placeres de la civilización	74
Los placeres del tabaco	63
Los primeros serán los últimos	43
Macheta	299
Machete	298
Madera petrificada en cobalto	313
Mansión Van Horn (robo en casa)	180
Mantenimiento	16, 166
Mantenimiento de las armas	284
Mantenimiento de los núcleos	16, 166
Mapa	13
Mapa del mundo	240
Mapas (atlas)	240
Maravillas del transporte (colección de estampas de cigarrillos)	202
Marcador	14
Mark Johnson (cazarrecompensas)	185
Más cuestiones del sufragio femenino	57
Maternidad	120
Medalla de bronce	30
Medalla de oro	30
Medalla de plata	30
Medallas	30
Médicos	327
Mejoras (campamento)	143
Mejoras (introducción)	25
Mejoras de Pearson	144
Mejoras de suministros	143
Mejoras del campamento	143
Mejoras del zurrón	144
Menú del dial	25
Metales	290
Mi último hijo	111
Micah Bell	29
Mirador de la Herradura	38
Miras de hierro	288
Miras telescópicas	289
Misiones	11
Misiones (capítulo)	26
Misiones de Forastero	186
Misiones del Modo Historia	11
Modo Libre	12
Moral de la banda	143
Muerte	177
Muerte (caballos)	141
Muerte limpia	147
Muerte perfecta	147
Munición	8, 25, 284, 286
Murfree Brood	218
New Hanover Gazette	320
Nivel de Se busca	176
Niveles de honor	169
No busques redención – Partes I y II	99
No hay furia comparable	90
No, no y mil veces no	78
Normal (munición)	284
Núcleos	16, 166
Núcleos de los atributos	16, 166
Núcleos dorados	168
Nuestra mejor versión	112
O'Driscoll	218
Objetivos opcionales	30
Objetos	24
Objetos (caballos)	141
Objetos (capítulo)	300
Objetos de valor	315
Objetos especiales	199
Objetos exóticos	206
Optimización de los viajes	13
Órdenes	9
Orquídea Arethusa bulbusa	206
Orquídea Cattleya	206
Orquídea cola de rata	206
Orquídea Cypripedioideae	206
Orquídea Cypripedium passerinum	206
Orquídea Cytopodium punctatum	206
Orquídea dama de noche	206
Orquídea Epidendrum acunae	206
Orquídea Epidendrum nocturnum	206
Orquídea fantasma	206
Orquídea Prosthechea cochleata	206
Orquídea sandalia de la Virgen	206
Orquídeas, ubicación de las	206
Otis Skinner (cazarrecompensas)	185
Óxido	283
Padres americanos – Partes I y II	84
Pantalla de juego	8
Partes de animales	22, 149
Paternidad para idiotas	120
Paternidad para principiantes	118
Peces legendarios	164
Peces (especies)	163
Peces (hábitats)	164
Pequeños placeres	117
Perdiguenes incendiarios para escopeta (munición)	284
Perfecto estado (partes de animales)	147
Periódicos	320
Peristas	326
Personajes especiales	228
Personalización de armas	288
Pesca	23, 163
Pescador de hombres	52
Pescador de peces	164
Peso	168
Peso (caballos)	135
Peso (peces)	163
Peticiones de caza	212
Pipa	145
Pistola de Midnight	294
Pistola Mauser	294
Pistola semiautomática	293
Pistola Volcanic	293
Pistolas	294
Pistoleros	192
Pistoleros famosos (colección de estampas de cigarrillos)	199
Placeres urbanos	81
Pluma de espátula	206
Pluma de garceta blanca	206
Pluma de garceta pequeña	206
Pluma de garceta rojiza	206
Pluma de garza	206
Pluma estilográfica	145
Póquer	220
Postas explosivas para escopeta (munición)	284
Postas para escopeta (munición)	284
Precisión	282
Predicando el perdón a su paso	67
Préstamos de usura	194
Prestar dinero y otros pecados – Partes I y II	45
Prestar dinero y otros pecados – Parte III	46
Prestar dinero y otros pecados – Parte IV y V	195
Prestar dinero y otros pecados – Partes VI y VII	101
Progreso total	334
Provisiones	303
Provisiones (caballos)	310
Proyectiles	284
Prueba de fe	208
Publicidad: el nuevo arte americano – Partes I y II	61
Punta de flecha antigua	213
Punta dividida (munición)	284
Puntos de honor	170
Puntos de interés	338
Puntos de pesca	163, 164
Querido tío Tacitus	92
Radar	8, 13
Raíz de valeriana	214
Rancho para principiantes	117
Rancho Pronghorn	114
Rápida (munición)	284
Rastreo	22
Rastro venenoso (caza del tesoro)	344
Razas (caballos)	134
Recargar	282
Recaudación de fondos	186
Recetas (cocina)	323
Recetas (creación)	321
Recoger sedal	165
Red Dead Redemption	113
Referencia	14
Refuerzos	174
Rendirse	177
Resistencia	17, 166
Resistencia (caballos)	135
Resistencia (EXP)	167
Respuesta (caballos)	141
Retícula	8
Revestimiento	289
Revólver Cattleman	292
Revólver de Algernon	292
Revólver de Calloway	293
Revólver de doble acción	292
Revólver de Haco	292
Revólver de Granger	292
Revólver de Micah	293
Revólver de Otis Miller	293
Revólver Schofield	293
Revólveres	292
Robbie Laidlaw (cazarrecompensas)	185
Robos en casas	180
Robos en tiendas	181
Robos y asaltos de oportunidad	182
Robos y atracos	178
Rocas talladas	210
Ron añejo de pirata	214
Sadie Adler, viuda – Partes I y II	110
Saint Denis Times	320
Sale, perseguido por un orgullo herido	46
Salud	17, 166
Salud (caballos)	135
Salud (EXP)	167
Saqueadores de Lemoyne	218
Sastres	328
Se busca	20, 174
Se desata la barbarie	88
Secretos	346
Señuelos	23, 163
Shady Belle	72
Sin armas	298
Sin buenas acciones	187
Slim Grant	193
Sobrepeso	168
Sociedad educada, estilo Valentine	40
Solicitudes de objetos	145
Sr. Wróbel (préstamo de usura)	194
Suciedad	283
Sueños americanos	191
Talismanes	313
Tallas	290
Tamaño del animal	147
Territorio Murfree	93
Tesoro de alto riesgo (caza del tesoro)	197
Tesoro de la banda de Jack Hall	196
Testigos	20, 174
Theodore Levin	192
Thomas Downes (préstamo de usura)	195
Tiempo (frío y calor)	168
Tiempos de sosiego	45
Tiendas	324
Tierra salvaje	15
Todos somos hermanos	76
Tomahawk	285, 297
Tomahawk antiguo	285, 297
Tomahawk dirigido	285
Tomahawk mejorado	285
Tónico para el pelo	169
Tónicos	302
Tónicos (caballos)	310
Tónicos especiales	214
Trampero	328
Transporte	142
Trayectos en diligencia	142
Trenes	142
Trofeos	332
Trofeos y logros de oportunidad	31
Trofeos y logros difíciles	31
Trozo de cuarzo	313
Tumbas	346
Ubicación	14
Un brillante saltimbanqui – Partes I a III	188
Un cabronazo realmente grande	129
Un cruce en el camino	96
Un déspota amable y benevolente	89
Un día de trabajo honrado	125
Un error sin mala intención	66
Un favorcito para un viejo amigo	127
Un mundo mejor, un nuevo amigo	212
Un poco de historia... (capítulo 1)	28
Un poco de historia... (capítulo 2)	39
Un poco de historia... (capítulo 3)	55
Un poco de historia... (capítulo 4)	73
Un poco de historia... (capítulo 5)	87
Un poco de historia... (capítulo 6)	95
Un poco de historia... (epílogo 1)	115
Un poco de historia... (epílogo 2)	123
Una agradable noche de desenfreno	79
Una agradable noche para beber	191
Una amabilidad inusitada	53
Una escena pastoral americana	51
Una nueva Jerusalén	127
Una simple visita de cortesía	98
Una visita de compromiso	44
Uncle	29
Varmint (munición)	284
Vello facial	169
Velocidad (caballos)	135
Veneno	168
Veneno americano	130
Ventajas (complementos)	171, 314
Veteado	289
Viaje rápido	13, 142
Viejos amigos	34
Viejos hábitos	118
Vínculo (caballos)	18, 140
Vistas de Norteamérica (colección de estampas de cigarrillos)	200
Volver a intentarlo	129
Willard's Rest (robo en casa)	181
Winton Holmes (préstamo de usura)	195
Zarpa de león	313
Zona de búsqueda	175
Zonas de eventos	342
Zonas de pesca	163, 164
Zurrón	25

CRÉDITOS

La guía oficial de *Red Dead Redemption 2* es una producción de Piggyback Interactive Limited.

PIGGYBACK

Directores ejecutivos:	Louie Beatty, Vincent Pargney
Jefes del proyecto:	Simone Dorn, Matthias Loges, Carsten Ostermann
Director editorial:	Mathieu Daujam
Editor:	James Price
Editor de capturas de pantalla:	David Schunk
Director financiero:	Anskje Kirschner
Logística:	Angela Kosik
Ventas y marketing:	Debra Kempker
Directores de gráficos:	Jeanette Killmann & Martin C. Schneider (Glorienschein)
Diseñadores:	Christian Runkel

VERSIÓN FRANCESA

Editores:	Claude-Olivier Eliçabe, Mathieu Daujam

VERSIÓN ALEMANA

Editor:	Klaus-Dieter Hartwig
Revisión:	Barbara Bode

VERSIÓN ITALIANA

Responsable de localización:	Marco Auletta, Emiliano Baglioni, Filippo Facchetti, Luca Ricci (Synthesis) Emanuele Scichilone (Synthesis)

VERSIÓN ESPAÑOLA

Responsable de localización:	José Manuel Gallardo Cruz, Beatriz Pedroche Carmona, Salvador Tintoré Fernández, Pablo Trenado Gutiérrez (Keywords Studios Spain) Cristina García Armenteros, Carolin Schneider (Keywords Studios Spain)

PREIMPRESIÓN

Ulrich Banse, Tino Bordusa, Larissa Büßinger, Astrid Feyerabend, Lea Hartgen, Nicole Hannowsky, Ilse Hüttner, Anke Mattke, Ralf Müller-Hensmann, Stefan Reiter, Arwed Scibba, Rabea Tilch, Anke Wedemeier, Torsten Wedemeier, Lisa-Marie Zschätzsch (AlsterWerk)

IMPORTANTE:

Piggyback Interactive Limited se ha esforzado en garantizar la veracidad de la información incluida en este libro. Sin embargo, el editor no garantiza (de forma expresa o implícita) la exactitud, la eficacia o el grado de finalización del material de este libro; el editor tampoco se hace responsable de cualquier daño casual o resultante del uso de esta guía. El editor no puede facilitar información sobre consejos o estrategias del juego, o solucionar problemas relativos al hardware o al software. Todas las consultas deben dirigirse a los números de servicio técnico incluidos en el juego o a los de los fabricantes, incluidos en la documentación. Algunos trucos deben ser realizados en el momento exacto y puede que necesites intentarlo varias veces antes de alcanzar el resultado deseado.

© 2018 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved. Piggyback® is a registered trademark of Piggyback Interactive Limited. PIGGYBACK.COM and the Piggyback logo are registered trademarks of Piggyback Interactive Limited.
Rockstar Games, Inc. © 2005-2018. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R* are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive.
All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.