

GUIDE JOUEUR



CHASSE - TRAPPE - BOUCHERIE

My Life RP 1899

OBJECTIF DU GUIDE

Comprendre quoi faire avant la chasse, quels permis sont nécessaires, comment utiliser les pièges, comment transporter le gibier et où vendre chaque ressource sans perdre de valeur.

Respectez la chasse, préparez votre matériel et ne gaspillez rien.

Comprendre le système en quelques minutes

Le système de chasse de My Life RP 1899 s'appuie autant que possible sur les mécaniques natives de Red Dead Redemption 2 : animaux, pistage, dépeçage, portage et peaux physiques. Le serveur ajoute les permis, la qualité, la fraîcheur, les ressources, le piégeage, les commerces et la persistance.

LE PARCOURS LE PLUS SIMPLE

1) Vérifiez vos permis. 2) Préparez couteau, hache, corde et rangements. 3) Chassez ou posez vos pièges. 4) Transportez le gibier. 5) Vendez la viande au boucher et les peaux/composants au trappeur.

Les trois permis de chasse

Permis	Exemples	À quoi sert-il ?
Petit gibier	Animaux de taille petite ou minuscule : lapin, écureuil, renard, coyote, castor, raton laveur, etc.	Prélèvement et vente de petit gibier
Gros gibier	Animaux moyens à massifs : cerf, antilope, mouflon, sanglier, loup, puma, bison, ours, etc.	Prélèvement et vente de gros gibier
Trappeur	Autorise la pose de collets, pièges et cages.	Piégeage, achat de pièges, vente au trappeur et taxidermie

Le permis de port d'arme est un document séparé. Il autorise le port d'armes selon ses propres règles, mais ne remplace jamais un permis petit gibier, gros gibier ou trappeur.

Braconnage et espèces protégées

- Le serveur vérifie les permis côté registre : il ne suffit pas de posséder une arme ou d'avoir déjà eu un permis auparavant.
- Un prélèvement réalisé sans le permis adapté est marqué comme braconnage et les commerces officiels le refusent.
- Acheter un permis après le prélèvement ne rend pas légal un gibier réellement braconné.
- L'aigle et le condor de Californie sont protégés : leur prélèvement est considéré comme braconnage.

BON RÉFLEXE

Avant de partir, ouvrez vos documents et vérifiez surtout les dates de validité. Un permis expiré est traité comme absent.

Préparer une sortie de chasse

Équipement recommandé

Matériel	Utilité
Couteau de chasse	Outil de terrain général.
Couteau de dépeçage	Permet d'utiliser proprement le dépeçage natif Rockstar.
Hache de chasse	Nécessaire pour récupérer correctement os, bois, cornes et défenses sur les animaux moyens ou plus gros.
Corde de chasse	Nécessaire pour sangler les carcasses moyennes et grosses dans le chariot de chasse.
Jumelles	Observation et préparation de l'approche.
Journal du chasseur	Encyclopédie des espèces : habitat, comportement, traces, horaires, ressources et conseils.
Emballage de conservation	Ralentit de moitié la dégradation d'un lot de viande crue.
Sac de sel	Permet de saler jusqu'à quatre portions de viande crue.

Rangements et poids

Les ressources de chasse utilisent les rangements de My Life RP. Pensez à garder des cases et du poids disponibles avant de partir. Les objets volumineux, comme les cages, sont plus adaptés au sac à dos qu'aux vêtements légers.

INVENTAIRE PLEIN

Si certaines récoltes ou restitutions ne peuvent pas être rangées, elles peuvent être placées en attente au lieu d'être perdues. Libérez de la place puis utilisez /huntingpending pour tenter de les récupérer.

Le journal du chasseur

Le journal contient actuellement 36 espèces répertoriées. Chaque fiche présente une photo, une description, les zones fréquentées, les moments favorables, le comportement, les indices de pistage, les armes conseillées et les ressources possibles.

Chasser, prélever et préserver la valeur

Déroulement d'une chasse

1. Repérez l'animal et approchez sans le faire paniquer inutilement.
2. Choisissez une arme adaptée et privilégiez un tir propre. La qualité finale dépend notamment de l'état de l'animal et de la manière dont il a été abattu.
3. Après la mort, examinez et dépecez l'animal selon les interactions disponibles. Certaines espèces produisent une peau physique Rockstar ; les petites peaux peuvent être converties directement en objet d'inventaire My Life.
4. Récupérez les ressources utiles. Sans hache de chasse, certains os, bois, cornes ou défenses peuvent ne pas être obtenus.
5. Transportez la carcasse, la peau ou les ressources jusqu'au commerce adapté avant que la viande ne perde trop de fraîcheur.

Qualité : 1, 2 ou 3 étoiles

La qualité influence directement la quantité et la valeur des produits. Un animal trois étoiles récompense une chasse propre ; un animal très abîmé rapporte nettement moins.

Qualité	Peaux / produits	Carcasse entière
1 étoile	Produits : env. 55 % de la valeur de base	Carcasse : env. 55 %
2 étoiles	Produits : env. 100 %	Carcasse : env. 90 %
3 étoiles	Produits : env. 165 %	Carcasse : env. 125 %

Fraîcheur de la viande

État	Impact chez le boucher
Fraîche	Valeur normale
Vieillissante	Environ 65 % de la valeur normale
Avancée / gâtée	Environ 12 % de la valeur normale

CONSERVATION

L'emballage de conservation ralentit la dégradation de moitié. Le sel permet de transformer plusieurs portions de viande crue en viande salée, plus simple à conserver et à revendre.

Transporter le gibier

Cheval, âne et mule

Pour les peaux physiques et les carcasses compatibles, My Life conserve le système de portage et de chargement natif Rockstar. Approchez-vous de votre monture en portant le gibier et utilisez l'interaction de chargement proposée par le jeu.

- Les petites peaux déjà converties en objet d'inventaire ne sont plus des entités physiques : elles restent dans vos rangements.
- Les très grosses carcasses ne se transportent pas toutes de la même façon. Certaines espèces doivent être dépecées sur place.
- Le boucher et le trappeur peuvent détecter les produits et peaux transportés à proximité selon le type de marchandise.

Le chariot de chasse

LOCATION À VALENTINE

Le chariot se loue 2,00 \$ pour 24 heures en jeu. Il n'y a pas de caution : le loueur enregistre l'identité du personnage dans son registre.

Caractéristique	Fonctionnement
Capacité de carcasses	4 carcasses maximum
Charge totale	260 kg maximum
Marchandises	Carcasses, viandes, produits conservés, ressources animales, peaux et trophées
Rappel du chariot	Commande /appelchariot
Païement de la location	Espèces ou chèque

Charger une carcasse dans le chariot

Les carcasses moyennes et grosses nécessitent une corde de chasse pour être sanglées. Le chariot conserve son chargement et permet aussi, lorsqu'il est suffisamment proche, de vendre directement certaines marchandises au boucher ou au trappeur.

ATTENTION AU POIDS

Le chariot refuse automatiquement une nouvelle carcasse si le nombre maximum ou la charge maximale est dépassé.

Devenir trappeur

Le piégeage est une activité distincte de la chasse au fusil. Il demande un permis de trappeur valide, du matériel adapté et un retour régulier sur les lieux de pose.

Règles essentielles

- Permis de trappeur obligatoire pour poser un piège.
- Maximum de 4 pièges actifs par personnage.
- Le propriétaire est le seul à pouvoir récupérer son piège, son appât et sa prise.
- Les pièges sont persistants : ils sont reconstruits après reconnexion ou redémarrage tant qu'ils existent encore en base.
- Le repère de carte du piège est personnel au propriétaire.
- Une pose ne garantit jamais une prise : un appât peut être consommé sans capture.

Acheter son matériel

Le trappeur vend les pièges, les cages, les appâts et l'équipement de chasse. L'achat des pièges demande un permis de trappeur valide ; les appâts et l'équipement général peuvent rester accessibles séparément.

Matériel	Utilisation
Collet	Petit gibier léger
Piège à mâchoires	Prédateurs et petits/moyens animaux
Petite cage	Petits animaux vivants ou nuisibles
Grande cage	Cerf, antilope, sanglier ou prédateurs moyens selon l'appât
Appât herbivore	Attire le groupe herbivore
Appât prédateur	Attire le groupe prédateur

GRANDE CAGE

La grande cage ne capture volontairement pas les animaux massifs comme le bison ou l'ours.

Poser et relever les pièges

Piège	Temps estimé	Prises possibles
Collet	18 à 42 min	Lapin, écureuil, rat musqué, opossum
Piège à mâchoires	28 à 60 min	Renard, coyote, raton laveur, mouffette, blaireau
Petite cage	20 à 50 min	Lapin, raton laveur, mouffette, opossum, blaireau
Grande cage - herbivore	35 à 80 min	Cerf, antilope, sanglier
Grande cage - prédateur	35 à 80 min	Renard, coyote, loup, puma

Étapes de piégeage

1. Placez le piège depuis votre inventaire ou votre raccourci. Une animation d'installation se joue avant l'apparition du piège.
2. Interagissez avec le piège et ajoutez l'appât adapté. L'appât est consommé seulement lorsque vous armez le piège.
3. Attendez le délai indiqué. Votre repère reste visible sur la carte.
4. Quand une prise est prête, une notification vous prévient et l'animal capturé devient visible dans la cage ou le piège à proximité.
5. Revenez sur place. Vous pouvez récupérer la prise, l'appât si le piège est encore armé, ou le piège lui-même lorsqu'il est vide.

Si le piège est vide

Il peut arriver que l'appât soit consommé sans capture. Dans ce cas, le piège redevient vide et peut être réarmé. Un piège ancien finit également par expirer s'il n'est pas relevé.

CHOISIR LE BON APPÂT

Sur la grande cage, l'appât détermine directement le groupe de gibier susceptible d'être capturé. Herbivore pour cerf/antilope/sanglier ; prédateur pour renard/coyote/loup/puma.

Le boucher : viande et carcasses

Le boucher est le spécialiste de la viande. Il rachète les carcasses entières compatibles et les produits carnés présents dans vos rangements. Il refuse les lots marqués comme braconnage.

Vendre une carcasse entière

Lorsqu'une carcasse entière est acceptée, le boucher effectue la découpe. Depuis la version actuelle, il garde uniquement la viande comprise dans son offre et vous restitue les éléments qui vous appartiennent : peau, cœur, foie, graisse, tendons, os, cornes, bois, défenses et autres composants configurés pour l'espèce.

- La valeur des composants restitués est retirée de l'offre de carcasse afin d'éviter un double paiement si vous les revendez ensuite.
- La découpe d'une carcasse entière comporte des frais de traitement de 0,35 \$.
- Une carcasse déjà dépouillée vaut moins comme carcasse résiduelle, mais n'est pas traitée comme une carcasse entière à découper.
- Certaines espèces massives ne peuvent pas être vendues entières et doivent être traitées autrement.

Vendre des produits découpés

La viande crue, la viande salée et d'autres produits carnés vendables sont regroupés par qualité, fraîcheur et légalité. Le prix affiché est calculé côté serveur. Les lots illégaux restent séparés des lots légaux.

Bouchers disponibles

Vous trouverez des bouchers officiels à Saint Denis, Valentine, Rhodes, Annesburg, Tumbleweed, Blackwater, Strawberry, Van Horn et Armadillo.

RANGEMENTS PLEINS

Si le boucher doit vous restituer des composants mais qu'aucun rangement ne peut les recevoir, ils sont placés en attente plutôt que supprimés. Libérez de la place puis utilisez /huntingpending.

Le trappeur et le taxidermiste

Le trappeur est le commerce des peaux, fourrures et composants spécialisés. C'est aussi chez lui que vous achetez le matériel de piégeage et que vous accédez à la taxidermie.

Ce que le trappeur rachète

- Peaux et fourrures : lapin, raton laveur, mouffette, cerf, antilope, sanglier, loup, puma, panthère, coyote, renard, castor, etc.
- Composants : crocs, griffes, cornes, défenses et bois de cervidé.
- Le prix dépend notamment de la qualité de l'animal.

Permis à la vente

Pour vendre au trappeur, le permis de trappeur est obligatoire. Le serveur vérifie aussi le permis de chasse correspondant à l'espèce : petit gibier ou gros gibier. Un produit issu d'un véritable braconnage est refusé même si vous régularisez vos papiers après coup.

Taxidermie

Les têtes brutes compatibles peuvent être transformées en trophées selon les recettes disponibles. La taxidermie exige un permis de trappeur valide et une provenance légale. La qualité et les informations de la tête sont conservées sur le trophée produit.

Trappeurs disponibles

Trappeurs et taxidermistes officiels : Saint Denis, Valentine, Rhodes, Strawberry, Armadillo et Tumbleweed.

BOUCHER OU TRAPPEUR ?

Viande et carcasses -> boucher. Peaux, fourrures, crocs, griffes, cornes, défenses, bois et taxidermie -> trappeur.

Aide-mémoire du chasseur

Avant de partir

- Permis petit gibier et/ou gros gibier valides selon votre cible.
- Permis de trappeur si vous posez des pièges ou comptez vendre au trappeur.
- Couteau de dépeçage, hache de chasse et corde si nécessaire.
- Assez de place et de poids disponibles dans vos rangements.
- Appâts adaptés si vous partez relever ou poser des pièges.
- Moyen de transport : monture ou chariot de chasse pour les sorties longues.

Problèmes fréquents

Situation	À vérifier
"Braconnage - refusé"	Vérifiez que le permis correspondant était déjà valide au moment du prélèvement. Les espèces protégées restent refusées.
Je ne récupère pas tous mes produits	Vérifiez vos rangements puis utilisez /huntingpending si une restitution a été mise en attente.
Je ne peux pas poser un piège	Vérifiez le permis de trappeur, la limite de 4 pièges et la présence réelle du piège dans vos rangements.
Le piège ne capture rien	Le succès n'est pas garanti. Vérifiez l'appât et attendez le délai annoncé.
Je ne peux pas charger une carcasse	Assurez-vous qu'elle est physiquement portable et, pour le chariot, que vous avez la corde et de la capacité disponible.
Je cherche une espèce	Consultez le Journal du chasseur : habitat, horaires, comportement et ressources y sont indiqués.

Commandes utiles

Commande	Fonction
/appelchariot	Rappeler votre chariot de chasse loué.
/huntingpending	Tenter de récupérer les lots de récolte/restitution mis en attente faute de place.

RÈGLE D'OR

Un bon chasseur prépare ses papiers et son matériel avant la sortie, privilégie un tir propre, transporte rapidement la viande et vend chaque ressource au bon spécialiste.