

## Wasteland 2 Director's Cut : l'Arizona

Après la Tour Radio on a le choix d'aller soit à HighPool, soit à l'Agrocentre. L'accès sera restreint pour le second lieu. On y trouvera ni la statue, ni les 2 grilles pains ni la recrue indiqués ci dessous.

*Testé partiellement : Si par hasard (je ne vois pas comment elles le pourraient à moins de le faire exprès [sic]), les 2 tours radios (HighPool et Agrocentre) sont foutues (une est hors service quoiqu'il arrive, on récupère d'ailleurs sur elle -> un circuit de contrôle de radio [Objet de quête]), il est possible d'activer celle du camp des nomades du rail. Pour cela, il faudra y installer le(s) 2 circuit(s) de contrôle radio. Puis activer le générateur situé près de la grande salle via un coupleur (en possession du chef des Topekans mort ou vif) et enfin, installer un des 2 répéteurs (ceux destinés aux autres tours -> objets de quête) sur le boîtier de la tour.*

Il y a 24 lieux référencés sur la carte du monde en Arizona plus la Distillerie. L'accès à celle ci est dépendant de la compétence 'Lèche cul' (4 minimum) via le barman (Gorkinovich) du camp des Nomades du Rail (Topekans). A priori, ce lieu ne peut pas être découvert en exploration libre (je ne l'ai pas fait apparaître en cherchant les caches d'armes dans la zone ou était la Distillerie en 1ère partie).



Pour le Temple de Titan, ne pas hésiter à explorer le sous sol (même s'il faut y tuer des Moines Tarés cela ne troublera pas plus que cela Père Enola) sans déclencher d'alarme. Y Pénétrer par l'entrée au sud (entre 2 groupes de pillards). Si vous n'êtes pas du côté de la Milice des Crotales (qui a pour but de liquider tous les moines et prendre le

contrôle des lieux) accéder à l'hôpital (Nord Est sous sol) uniquement via le **Docteur Baum**.

Concernant **Damonta**, selon son RP, il est conseillé d'explorer totalement la ville avant de la quitter. Si on le fait, qu'on y revient (et il est préférable d'y revenir), les robots auront tués quasiment tous les tiers notamment ceux donnant des quêtes. Précision : Il n'y a pas de docteur dans cette ville (Un marchand d'objets médicaux est présent aux côtés de **Jill** [ Hôtel au sud Ouest ] seulement si on a aidé cette dernière au Canyon de Titan Ouest).

Il n'y aura plus personnes de vivants sur la 1ère carte de **la Prison** quand on y revient pour la dernière quête => finir les quêtes secondaires la (ou les) 1ère(s) fois que l'on y va. Pour la dernière quête, il y a plusieurs possibilités comme très souvent (une est citée dans la rubrique : Objets issus des Grilles Pains.)

Quand on quitte l'**Arizona** pour **la Californie**, on peut emmener une escouade de 10 Rangers (ex. les 4 Rangers de base + 6 recrues). Avant cela, refaire un tour de toutes les cartes (Vigilance) et (re)questionner les tiers -> il y a des chances qu'il reste quelques PE ou récompense à prendre.

Je n'ai pas indiqué les objets de quête (sauf exception) et uniquement ceux utilisables quand ce n'est pas évident. Il manque sans doute quelques autres objets dans ces listes ... je n'ai pas (encore) testé certains des nombreux choix."décisifs" (RP), il y en a trop !.

### Objets issus des Grilles Pains

**Tour Radio** : **Bombe de peinture** -> Ranger **Poings d'acier** (qui décape les tags à **la Citadelle**) / **Livre de compétence : + 1 CaC**

**HighPool** : **Lentilles de contact** (chez **Jess Belle**) -> Docteur **Baum** (**Temple de Titan**) / **Livre de compétence : + 1 Secourisme**

**HighPool** : **Pied de lampe miniature** (sous terrains 2nd accès) -> Caporal **Mousquet Eggles** (**citadelle rangers**) / **Carabine à plomb "Red Ryder"**

**Agrocentre** : **45 Tours** (cuisine à gauche de l'entrée du bâtiment) -> **Wally** le loup garou (**Damonta**) / Une **Platine** disque -> Capitaine **Mercapitaine** / 1 réquisition

**Agrocentre** : **Bâton de sang** (imitation - près de la pompe en sous sol) -> Caporal **Mousquet Eggleston** (**citadelle des rangers**) / **Bâton de sang** (véritable -> celui qui est en vitrine au musée)

**Citadelle des Rangers** (à côté de la tête nucléaire / musée) : **Pain grillé** -> **Californie**

**Camp des Nomades du Rail** (Topekans -Cimetière, creuser la tombe ou est mentionné 'oracle') : **Médaille d'honneur** / Montrer cet objet à **Jon l'Honnête** (**Nomades du Rail** - Athkison) pour plus

d'informations.

**Camp des Nomades du Rail** (Athkinsons - Yourte sud Est) : **Pulvérisateur d'engrais** -> **Vieux Miel**  
(**Agrocentre**) / **Melons Miel**

**Campig Car de Rick** : **Photographe ternie** -> **Californie**

**La prison** : **Baie de genièvre sèche** (1ère carte - Nord Ouest de la grue) -> **Marchand** à la  
Distillerie / **3 gnôles spéciales**

**La prison** : **Préparation G** (2nde carte - Nord Ouest) -> **Sadler** (*Chef de la Milice des Crotales*) /  
**Fusil de précision** unique (*je n'ai pas eut le dialogue en 2nde partie [ ni en section de test ou j'ai  
été jusqu'à la prise de contrôle du temple par la MC ], pas de souvenir précis pour la 1ère -> ne  
pas avoir tuer de membre de la MC précédemment ?*)

**Canyon de Titan** (camp des pillards) : **Canif** -> **Californie**

**Silo 7** : **Catalogue Airmall** (Avion) -> Caporal **Mousquet Eggleston** (**citadelle rangers**) / Ferrailles  
ou PE

**Damonta** (Restaurant) : **Nonosse** (croquettes pour chien) -> **Hyaon Darhku** (Chenil de **la  
prison**) / **Livre de compétence : + 1 Ami des animaux** (uniquement dans le cas d'une solution  
'pacifique' négociée grace au remède pour les chiens -> rien n'empêche par la suite de rompre la  
paix [ idem pour des cas similaires comme avec ces prétentieux de la Milice des Crotales par  
ex.])

**Temple de Titan** (Ordinateur de lancement au sous sol - plein Ouest) : **Uranium Appauvri** ->  
Capitaine **Mercapitaine** (**citadelle des rangers**) / 1 réquisition

**Temple/Canyon de Titan** / (Nord ouest <- Après choix au Silo 7) : **le cantique du déluge de  
flammes** -> **Isaac Leibovitz** (Mine d'Xp) / **Livre de compétence + 1 Mécano**

**Voie Ferrée Abandonné** (Marché en ruine) : Contenu aléatoire ...

## Objets divers

**HighPool** : **Lance pierre** et **billes**, que l'on trouve sur place, a donner aux délinquants pour  
pouvoir discuter avec **Cri de Hibou**

**Damonta** : Utiliser le **Médailon** de **Sarah** (**Canyon Ouest de Titan** sur son corps) sur le corps de  
**Barnes** à côté de la peinture (Sources silencieuses)

**Damonta** : Ramener le **Panier de Binh** à ses parents (supposent qu'elle est morte et non ses  
parents).

**Scorpions Rôtis** : + 2 Force - 2 Perception durant 500 secondes

**Gnôle de Serpent** : + 3 Force - 2 Rapidité - 2 Intelligence durant 300 secondes

**Melon Miel** : + 1 Charisme + 1 Point d'Action durant 120 secondes

**Jalapeno en Tranches** : + 3 Rapidité durant 720 secondes

**Pudding à la Banane** : + 1 CON toutes les 10 secondes + 3 Points d'Action durant 300 secondes

**Radis Blancs et Carottes Marinés** : + 3 CON toutes les 30 secondes + 2 Perception durant 500 secondes

**Sriracha** : + 2 Perception Charisme Coordination Intelligence Rapidité Force + 2 Points d'Action + 10% Esquive + 4 dégâts + 0.1 Vitesse au combat durant 220 secondes

### Objets non utilisable sans destinataire

Tous ce qui est documentation, notes ou prospectus peut être revendu après lecture, ainsi que les objets non marqués "camelotte" alors qu'on en trouve comme tel (ex. **Vieux préservatif** / Ne pas acheter pas les consoles de jeu **Néo Géó** et **Méga Drive** vendues en **Arizona**). il y aussi 2 **pièces de Synthés** (si on en a trouvé 3) et un **Appareil photo cassé**.

### Livres de compétence (hors récompense via objets de Grill Pain )

- **Citadelle des Rangers** (meuble du musée près tête de **Finster**) : + 1 **Réparateur de Grille Pain**
- **Camp des Nomades du Rail** (wagon face à la maison des parents de **Ralphy**) : + 1 **Explosifs**
- **Camp des Nomades du Rail** (**Holliday** en récompense de sa quête) : + 1 **Lèche cul**
- **Citadelle des Rangers** (docteur **Tidemann** après lui avoir remis le traitement contre le cancer [ Darwin ]) : + 1 **Chirurgie**

*Pour ceux qui ont participé à la campagne KickStarter, la Caporal **Solveig Sefors** (extérieur de la citadelle des Rangers) propose un livre spécial. Il s'agit du **Southwestern Folklore**. Le code est 61290.*

### Citadelle des Rangers

le Sergent **Tidemann** (docteur) : lui vendre des **Anti douleurs** (tant qu'il en demande).

le lieutenant **Tan** (fabrication d'explosifs) achète des **merdes**, cacas et autres défécations en tous genres.

le Sergent **Melson** (marchand) a besoin de **pièces détachées** d'armes (démonter les armes, lui vendre).

le Sergent **Gilbert "Trasher" Segarra** (cartographe) : lui indiquer de nouvelles zones découvertes (il y en a peu).

le Caporal **Evan Hawco** (cuisine - source d'eau) : lui indiquer les tiers que vous avez recruté pour les Rangers (récompense selon votre choix : Ferrailles ou PE).

la Capitaine **Mercapitaine** (fabrication d'équipements uniques, donne les réquisitions) récupère :

-> la **Jambe robotique** (**Tour radio** - Objet de quête)

-> **Console CD-I** (**Camp des nomades du Rail** - Atchiskon - Objet de quête)

On peut choisir de donner la console à **Quarex** (**Camp des Nomades du Rail** [ Topekans ]). La récompense (hors PE) sera qu'il

sera tout content ... le gamer fou !

-> **Uranium Appauvri** (cf. Objets de grille pain)

-> Une **Platine** disque (Cf. Objets de grille pain)

-> Console de jeu **Ocelot Bushnell** (je n'ai pas noté mais c'est sans doute à Damonta là où il y a **Tinker**)

Avant de prendre l'hélicoptère pour **la Californie**, elle délivre une dernière réquisition.

le Caporal **Mousquet Eggleston** (dirige le musée) est heureux de recevoir (en général, contre des Ferrailles ou des PE) :

-> **l'Étoile de ranger d'Ace** (**Tour radio** - Objet de quête)

-> **Un Pied de lampe miniature** (cf. Objets de grille pain)

-> **Bâton de Sang** (imitation - cf. Objets de grille pain)

-> "**Les androïdes rêvent ils de moutons électriques**" (**Camp des Nomades du Rail** - Topekans)

-> **Disquette Wasteland** (complexe de **Darwin**) : donne Pin's fan club Wasteland (dans un 1er temps, retourner le voir).

-> **Catalogue Airmail** (cf. Objets de grille pain)

-> **Rapport de la tragédie du double 6** (Silo 7 - Avion)

-> **Peinture** (Damonta - Sources silencieuses)

## Bibelots / Compétences

Il y a surtout des bibelots + 1 en **Arizona**, peu de + 2. En 2nde partie et en difficulté maximale j'ai eut beaucoup moins d'objets a ramasser qu'en 1ère partie (difficulté de base) y compris les bibelots (ex. : aucune patte de lapin + 1 et 1 seul collier + 1 charisme).

Pour des compétences suivantes, en raison de ce qu'on trouvera en **Californie**, il vaut mieux ne pas dépasser (en comptabilisant les livres de compétence des 2 régions/chapitres) :

10 -> Désarmement d'alarme / Force Brute (il n'y a pas de bibelot lié à ces compétences, on peut augmenter temporairement la Force Brute via des aliments cf. Objets divers)

9 -> Informatique / Ami des bêtes / Secourisme / Commandement / Gros dur (\*) / Lèche cul (\*)

8 -> Fabrication d'armes / Réparation de Grille Pain / Mécano / Ouverture de coffre / Crochetage / Chirurgie / Vie en plein air / Commandement / Petit malin (\*)

7 -> Vigilance / Explosifs

Après, on peut souhaiter avoir en permanence 10 en informatiquer (pour pirater les robots) et/ou 10 en Chirurgie (voir Secourisme) tout en portant un autre bibelot (sans parler du trait qui empêche au personnage d'en porter un). Ce sont des compétences qui sont (très) utiles en combat.

(\*) si un des membres du groupe à le trait 'Connard' il aura 10 en 'Gros dur' et il sera impossible d'utiliser 'Petit Malin' et 'Lèche Cul' pour l'ensemble du groupe (inutile donc d'incrémenter ces 2 compétences)

L'activation des Autels Mystérieux, des Statues et la prise de récompenses de quêtes peuvent être retardés. En effet, il est inutile de faire prendre des bonus, que ce soit en terme de PE ou de points de compétence à des compagnons que l'on ne conservera pas longtemps ou très peu.

**Angela Deth** quittera le groupe définitivement, en **Arizona**, tôt (selon votre décision) ou tard (selon le scénario). **Ralphy**, peut servir uniquement et temporairement a réparer les **Grilles Pains** en **Arizona** et en **Californie** etc. etc. etc.

**Statues** (donne 1 point de compétence supplémentaire à chaque membre du groupe actif)

- **Tour Radio** (grotte nord)

- Selon choix cheminement : **HighPool** (près 2nd accès aux sous terrains) / **Agrocentre** (je ne me rappelle plus où)
  - **Citadelle des Rangers** (Musée)
  - **Forteresse des démolisseurs** (au fond)
- **Camp des Nomade du Rail** (1ère carte - Topekans) : Procure le familier **NIMH** (voir plus bas) et des PE uniquement pour celui qui a dominé la statue.
  - **Darwin** (Extérieur au fond)
  - **La prison** (1ère carte au au Centre Est)
  - **le Canyon de titan** (Nord Est Avant Poste 2)
  - **Damonta** (Nord Est du restaurant)

### **Autels Mystérieux / Sanctuaires** (donne des PE à chaque membre du groupe actif, selon son Charisme, comme pour tous les PE de quêtes)

- Ouest **Tour Radio** : Emplacement donné par un marchand ambulant (aléatoire)
- Sud **ancienne voie ferrée** : Emplacement donné par le marchand dont le véhicule est bloqué au sud de **la Prison**.
- Ouest **Darwin** : Emplacement donné par **Jan** (après avoir sauver les mutants aux sous sols de **Darwin**).
- Nord **Citadelle des Rangers** : Exploration libre
- Ouest **Ferme Infectée** : Emplacement donné par **Isaac Leibovitz** (**Mine d'Xp**)
- Nord Est **Canyon de Titan** : Emplacement donné par **Jill Yates** (Entrée du **Canyon de titan** après savoir soigné **Doc.**)

### **Zones/Caches secrètes**

- **Tour Radio** : Sud Est du camp des pillards (le long de la falaise)
- 8 Caches d'équipements sont à l'Ouest du **Canyon de Titan** et 2 de l'autre côté.
- **Canyon de Titan** : Planque de la milice des Crotales (Sud Ouest) : Désamorcer le piège, annihiler l'Alarme et ouvrir le verrou placés sur le réfrigérateur; enfin, pirater l'ordinateur présent dans le frigo.

- Le **Silo 7** dans le virage à l'Ouest (présence d'un grille pain dans l'avion -> Trésor caché de **Red Baychowski**).

- **Damonta** : Passer sous le camion de la Ruelle

- **Prison** : déplacer la grue (Informatique sur l'ordinateur - Nord Est 1ère carte) pour accéder à la grotte

## Recrues

- **Citadelle des Rangers** : **Angela Deth** (Extérieur - Sud Ouest)

- **HighPool** : **Cri de hibou** (selon cheminement choisi -> Place du village - emprisonnée)

- **Agrocentre** : **Rose** (selon cheminement choisi -> Intérieur à droite en entrant)

- **Camp des nomades du Rail** : **Ralphy** (le sauver de la noyade puis chez ses parents), **Sotchmo** (Camp des clodos) et **Burin** (en quittant la zone après avoir régler le différent entre les 2 clans)

- **Darwin** : **Pizepi Joren** (en quittant le complexe après avoir sauvé les mutants)

- **Mine d'Ixpe** : **Takayuki** (en quittant la mine, qui est au Sud Ouest, après avoir sauvé les mineurs)

- **Le temple de Titan** : **Corran Caine** (sa présence dépend du RP, on le trouve après avoir décidé pour l'ogive au **Silo 7**).

- **Damonta** : **Lexcanium** (prisonnier de **Tinker** dans le bâtiment tout au Nord Est).

## Compagnons non gérable "spéciaux"

**Nimh** : Ce rat donne + 1 en intelligence, il a 15 de CON. On peut, en lui parlant, changer son nom, le flatter ou bien s'en séparer (temporairement ou pas voir ci dessous).

*Je suippute que le + 1 en intelligence est pris en compte lors des montées de niveau. Si tel est le cas, selon le score de son maître (voir de son évolution) il est fortement conseillé de le conserver vivant le plus longtemps possible (c'est le score d'intelligence qui détermine le nombre de points de compétence lors des montées de niveau./ Les tranches sont : (1) 2 - 4 - 8 - 10).*

Attention : si on le dépose (de façon a ce qu'il soit le plus loin possible des combats) et que l'on change de carte, il disparaît.

**La Terreur Nocturne** : On peut délivrer cette bestiole mutante au complexe de **Darwin** là ou il y a 3 tourelles (Ouverture de Coffre ou Informatique). Elle a 8 000 de CON. On peut bien sur,

comme pour tous les tiers, la soigner. Si on lui parle, elle demande des *bonbons* (qui sont pour elle de la barbaque ... humaine comprise -> objet camelote).

Elle fait office de cible supplémentaire pour les ennemis : ce qu'elle encaissera, les Rangers en seront épargnés !

**Robots** : Pour qu'un robot rejoigne l'escouade, il faut le pirater (Informatique). On trouvera **Jaime** à **Damonta** (Garage) et **Vax** (50 en CON et des dégâts énergétique de dingue !!!) à **la Voie Ferrée Abandonnée** (virage au Nord Ouest dans un container). Pour les "soigner" -> Mécano / pour les Surcadencer : Informatique

### Rencontres Aléatoires

Au choix de chacun d'éviter les rencontres hostiles (compétence : Vie en plein air). Elles rapportent des PE et quelques objets mais elles consomment aussi des munitions et potentiellement des objets de soins. Pour ce qui concerne les marchands ambulants ils sont souvent moins chers que leurs collègues disposant d'une échoppe.