

Wasteland 2 Director's Cut : la Californie

Santa Fé Springs : inutile de soigner **Dave Carlson**, il est programmé pour décéder (on peut faire un diagnostic - Chirurgie). Voir aussi rubrique 'Recrues'.

La première partie de ce 2nd chapitre consiste à explorer librement cette région afin de pouvoir s'équiper de combinaisons anti radiations plus performantes en cherchant des **sacs de litières pour chats** (et de la **Zéolithe**). le lieutenant **Wade Woodson**, à la radio, transmettra des demandes d'interventions auprès de tiers selon où l'on sera dans cette région.

Il y a **28** lieux référencés sur la carte du monde en **Californie**.



Cerritos : Il y a une erreur dans le dialogue de la **fermière agée**, les enfants de la citadelle qui ont chouravés les vaches sont à l'ouest (et non au Sud). En fait, ils sont sur cette même carte.

Rodia : Si on veut refourguer 2 des objets de grilles pains (cf. rubrique plus bas), ne pas attaquer de suite les Durs à Cuir, les destinataires sont affiliés à cette faction.

L'Oracles des Anges : Si on a (toujours) une bonne réputation avec les Maniéristes, ne pas oublier la dernière requête de **M. Manières**. (Tuer **Tori**, on pourra discuter [ou pas] avec elle. Plusieurs choix sont possibles pour cette "cité" où il y a 2 factions (jusqu'à même liquider les 2) et il y a bien sur quelques quêtes annexes. On peut prendre une **Pièce Radio** (Objet de quête) sur le boîtier de la salle de l'emmetteur (dans le cas où il y aurait un problème sur une des 2 autres tours ?) -> Attention : cela déclenche l'hostilité des Maniéristes.

La cachette de Fletcher : personnellement, j'ai un bug, ni lui ni les robots venus le tuer apparaissent (j'ai bien les dialogues) comme s'ils étaient invisibles (et ce même si j'y reviens) ?

Quand on revient à l'immeuble de la Radio (**Sante Fe Springs**) chercher les 1ères nouvelles combinaisons anti radiations (+ 5), des robots attaquent le bâtiment. Les recrues passives participent au combat, il est donc préférable de les avoir équiper un minimum auparavant.

Long Beach : Il est conseillé de ne pas révéler aux Enfants de la Citadelle son identité (Rangers du Désert). Effectuer leur demande et, selon son choix, liquider les après si on le souhaite (normalement, ils vous ont déjà attaqués à **Witthier**). Lors de l'affrontement avec les robots, placer le personnage verrouillé par le canon à mésons devant la porte du Bunker de Stockage et attendre que le tir s'effectue (il ne faut pas abattre le canon à mésons avant son tir sachant qu'il ne fait aucun autre dégâts), c'est la seule façon d'accéder au Bunker. En mode de difficulté maximale, 400 en CON est le seuil pour encaisser les dégâts "mésoniques" (c.a.d. sans avoir besoin de Chirurgie).

Salt Lake Park : Quand on repart, a priori après avoir traité la requête de **Dupre**, même configuration qu'à **Long Beach** -> Robots + Canon à mésons + Bunker.

Le secteur d'**Hollywood** est à densité de RP élevée ... entre esclavagisme, vol, chantage, drogue, syndicat des commerçants (et sa police) dont la présidence est assurée par une tenancière de bordel homosexuelle (je ne dis pas ça pour rien) et un conflit avec la Milice de Dieu (qu'il faudra résoudre selon son RP pour accéder à la Tour Radio de **Griffith**). Sans oublier un contact avec **Matthias** des Enfants de la Citadelle
(non encore testé à ce jour : [faire semblant de] s'affilier à lui).

Le 1er accès à **Griffith Park/le Bastion** est juste à côté du Kiosque EDLC (casser le tas de pierres), le 2nd passe par **Los Feliz**. (les 2 seront à emprunter)

Afficher **Redondo Beach** (lieu caché sur la carte de la **Californie**) : Dans les égouts d'**Hollywood**, progresser (en faisant attention aux pièges) vers le Sud Ouest jusqu'à une intersection où se trouve 2 contenants :



les ouvrir et s'avancer un peu vers l'Ouest (là où il y a 2 **voyous du Sel**) et attendre qu'ils se parlent. Dès que leur discussion est engagée et qu'ils parlent des contenants (qu'ils veulent piller eux aussi) rebrousser chemin vers l'Est tout en écoutant la conversation jusqu'à ce que soit nommé un certain **Bob** qui recherche un trésor à **Redondo Beach** (Sud de **Playa del Rey**) -> Sur place, fouiller tous les trous et revenir voir **Bob** ...

Afficher **Irvine** (lieu caché sur la carte de la **Californie**) : A la gauche où étaient positionnés les 2 voyous du Sel, après un mur (ou une porte) à défoncer, se trouve un terminal avec un bouton rouge. Utiliser l'ordinateur pour marquer l'emplacement d'**Irvine** sur la carte du monde (Est **Los Alamitos**).

Los Feliz -> Repos de Leban : le code du coffre (impossible à déverrouiller et même à exploser) ou devraient se trouver les vrais jetons (du casino de **Manny - Hollywood**) volés par **Chris** est : 24 27 83 75 (je ne sais comment on peut le deviner). Ces vrais jetons n'y sont pas (a t'il menti ou sont ils dans la vieille boîte postale, dans la pièce d'à côté, qu'on ne peut pas ouvrir (elle est sans cesse piégée, même en la désamorçant [on prend systématiquement des PE] ou en l'explosant). Au bout d'un moment, le piège saute mais on ne peut toujours pas prendre ce qu'il y a dedans, un outil est-il nécessaire ?

Santa Fé Springs après avoir remis en marche la tour Radio de **Griffith** : Il y a une erreur dans le texte, ce n'est pas 55 livres de **Zéolithe** qu'il faut ramener au lieutenant **Wade Woodson** mais **50** soit **5** sacs.

Une fois les **combinaisons anti radiations suprêmes** obtenues, 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. Ensuite, direction le Sud Est !

Fin du Jeu

Attention, une fois atteint le haut de la **Nouvelle Citadelle** (là, où se trouve **Dunkan**), on

ne peut qu'aller en **Arizona** via un hélicoptère. Tous les lieux de **la Californie** sont inaccessibles.

Suivant ce que l'on avait fait en **Arizona**, il n'y aura plus de marchandage possible jusqu'à la fin du jeu (un soigneur est disponible). Là, toujours selon les actions que l'on avait menées, des personnages que l'on avait rencontrés en **Arizona** pourront se joindre au groupe (non gérables) pour les derniers combats. **Kate Preston** [**HighPool**] donnera 5 **Eau énergisante d'HighPool** : + 1 PA + 20% Esquive durant 600 secondes et Capitaine **Mercapitaine** utilisera la -> **Cassette DAT** (**Californie**) qui lui servira pour créer **4 éléments** de **modification d'arme** (niveau 9 en Fabrication d'arme).

Essayer de tenir en vie (Secourisme) vos suiveurs (notamment le général **Vargas** en cas de montée de niveau) le plus longtemps possible (2 combats séparés à l'extérieur et 1 à l'intérieur). En difficulté maximale, il y a environ 14 Robots/Synthés (leurs tireurs d'élites ont une distance de tir phénoménale, tirer dans les mains pour les grenadiers, user des Rpg, s'embusquer etc.) + **Matthias**. Dès ce dernier combat fini, inutile de ramasser les objets à terre, filer au Nord Est retrouver **Mercapitaine** et ... faire son dernier choix !

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 'divers' 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 (dont certains trouvés en **Arizona**)

Santa Fé Springs (Sud Ouest vanne de vapeur) : Contenu aléatoire

Los Alamitos (Nord Est) : **VHS Sanford & Fils** -> **Viel homme** (Marchand à l'entrée - **Long Beach**) / **Livre de compétence** : + 1 **Fabrication d'Arme**

Rodia (Baraquement - Enceinte) : **Hair and Shoulders** -> **Arjuna Rabindranath** (l'**Oracle des Anges** - Nord Est Réfectoire / **Livre de compétence** : + 1 **Vigilance**

Rodia (Comptoir du Casino) : **Gros Godemichet Noir** -> **Adjudant** (**Hollywood** - Cachette de Heidi - Donjon de Véronica - lui demander de baiser avec l'adjudant) / **Gourdin clouté de l'Opprobe** (Arme Contandante Unique)

l'Oracle des anges (Décharge) : **Barre de chocolat** (3) -> **O'Groflingue** (**Rodia** [dur à cuir]) / **Livre de compétence** : + 1 **Force Brute**

Photographe ternie (**Arizona**) -> Shérif adjoint **Mona Shera** (l'**Oracle des Anges** - Prison) / **Projecteur de neutrons** (Arme à énergie unique)

Pain grillé (**Arizona**) -> Monsieur **Manières** (l'**Oracle des Anges** - Presbytère) / 500 Ferrailles

l'**Oracle des anges** (Débaras - sousterrain) : **Lingettes pour Bébé** -> **? (à revendre à Seal Beach)** / 500 ferrailles

la Cienaga (Nord Est sous un abri bus) : **A.D. Wealthy Battlemonster Bomber** (Guitare basse électrique) -> **Raji** (**Hollywood** - Camp de Raji) / **Ecusson anarchiste** (- 5% Toucher + 1 Point d'Action)

Playa Del Rey (Centre sur une cahute) : **Gants** -> **Ethan White** (l'**Oracle des Anges** - Enclos à chèvres) / **Lait** (3 bouteilles)

Baldwin hill (Nord Est de la Docteresse) : **Horaires de passage du bus 761** -> **Maggie** (**le Bastion** - Snack de Samsom) / **Encensoir de la Milice de Dieu** (Bibelot - 1 Force Brute - 1 Gros Dur + 2 Petit Malin)

l'**Aqueduc de Los Angeles** (au milieu à l'approche de la planque) : **Résistance chauffante de Grille Pain** -> **Sam 'le cuisinier' Posten** (l'**Oracle des Anges** - Cuisine) / **Viande Mystère** (5)

Long Beach (Nord Ouest) : **Sifflet à chien** -> **Dekkar Firehawk** (**Los Alamitos** / Immeuble de Bureaux) / **50 Oeufs durs**

Canif (**Arizona**) -> **Jean Rambeau** (**Hollywood** - Armurerie de Rambeau) / **C'est un couteau** (Arme Blanche Unique)

Hollywwod (Parc - Nord Ouest) : **Etoile du Walk of Fame** -> Sert à colmater le mur juste avant l'entrée de **Rodia** (sur la gauche), parlez ensuite au garde, il offre en récompense un **Fusil à Pompe Anti Emeute**

Hollywood (Haut Perché) : **Bang Gecko en Verre** -> **Morton Gekko** (**Rodia** [dur à cuir]) / **Livre de compétence : + 1 Marchandage**

Los Feliz (Repos de leban) : **Menu de la Maison des Tartes** -> **Johnny Maloney** (**Hollywood** - Cimetière) / **Pelle incrusté de Diamants** (lol)

Hollywood (égouts - Nord Ouest à côté de **Oncle Vilpula le Dérangé**) : Contenu aléatoire. La réparation du Grille Pain permet d'obtenir une carte d'accès au laboratoire de Salt (sel) auprès d'**Oncle Vilpula** - n.b. : Une 2^{de} carte indentique est dans le coffre de **Véronica**

Griffith Park / **Bastion ollywood** (Nord Est portail du Bastion) : **Télescope de Galilée** -> **Alex Dupre** (**Salt Lake Park**) / **L'éviscérateur** (PM Unique)

Seal Beach (sous terrains - Sud Ouest Hall de l'Usine) : Cassette DAT -> **Arizona**

Objets divers

Recette de la Bibine (Rodia - Banque) -> Maire **Van Grass** (Rodia - Maison du Maire)

Patate chaude Heyman (Rodia - Explosif 'spécial' donné par **Dante**) -> *On peut s'en servir, en dernier recours, sur une porte blindée comme celle de la banque de Rodia ou du sanctuaire au nord Est de Cerritos*

Montre, Trousse à Outils et **Fournitures médicales** (l'**Oracle des Anges** - Souterrains - Débarras) a remettre à leurs propriétaires (en surface) - récompense à la clef (pas noté)

Sirop de Pavot (l'**Oracle des Anges** - Ferme) : - 1 Intelligence + 2 points d'Action durant 600 secondes

Bottes d'escalade (l'**Oracle des Anges** - Ferme - gars tombé dans le tombereau près de l'enclos à chèvres) -> **Sandra** (Stockage - la fillette qui était dans l'arbre au Sud Est)

Lait (cf. Objets de Grille Pain) : + 1 Force Brute + 1 Gros Dur durant 500 secondes

Viande Mystère (cf. Objets de Grille Pain) : + 5 CON toutes les 10 secondes + 2 Chance durant 75 secondes

Oeuf dur (cf. Objets de Grille Pain) : + 1 Point d'action + 1% de toucher durant 10 secondes

Barre de chocolat (cf. Objets de Grille Pain) : + 1 Arme contondante + 1 Force Brute + 1 Coordination durant 1 minute

Bibine : + 3 Force - 2 Rapidité - 2 Intelligence durant 300 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. Il y a aussi : **Chouette de Minerve**, **Pipe a Serket**, **Hydrate de Chloral**, **Trousse de premier secours** et **Grenade SA 44**

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

- **Cerritos** (la fermière agée en récompense de sa quête) : **+ 1 petit malin**

- **Rodia** (Banque - contenant) : **+ 1 Ouverture de coffre**

- **Baldwin Hills** (**Capitaine OP** -> Maniériste - après affrontement avec les faux Rangers) : **+ 1 Gros Dur**

- **l'Oracle des Anges** (**M. Manières** -> Après lui avoir remis la tête de **Tori**) : **+ 1 Commandement**

- **Hollywood** (Camp de Raji - **Raji** - En récompense d'avoir soigné et ramené **Josie**) : **+ 1**

Crochetage

- **Griffith Park/le Bastion** (Sous sol - proche de **Fidélité Mayweather** - faire bouton droit puis ramasser le livre) : **+ 10 Toutes armes à Feu => 100 % de critiques avec les armes à feu**



Bibelots / Compétences

Il y a des Bibelots + 2 et même un + 3 (cf. **Arizona** pour la "limitation" des points de compétence)

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.

On peut toutefois faire gagner des niveaux à **Ralphy** (si on l'a emmené depuis l'**Arizona**) jusqu'à ce qu'il gagne 2 points dans la compétence 'Réparation de Grille Pain' (son total sera de 10 avec le livre de compétence idoine et le bibelot + 2). Ne pas oublier qu'il gagne des PE en réparant les Grilles Pains.

Statues (donne 1 point de compétence à tous les membres du groupe actif)

- **Rodia** (Nord - à côté de l'entrée des égouts qui mène à la banque)

- l'**Oracle des Anges** (Tanière de Blaireaux)
- le **Bordel de Culver City** (fond du boxon)
- **Sanctuaire** au Sud Ouest de **Long Beach** (zone radiations niveau 5)
- **Sanctuaire** au Nord Ouest de **Whittier** (zone radiations niveau 5)
 - **Hollywood** (Camp de Raji)
 - **Los Feliz** (Centre de la carte)
 - le **Bastion** (près de l'observatoire)
- **Sanctuaire** au Nord Est de **Cerritos** (proche zone radiations 6)

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

- Nord Ouest **Long Beach** : Exploration libre
- Sud Ouest **Long Beach** (zone radiations niveau 5) : emplacement donné par qqn (je n'ai pas noté, p'être une des 2 nénettes à l'extérieur de la maison close de **Culver City**)
- Est **Long Beach** / sud **Rodia** : Exploration libre (l'Autel est dans le sous marin échoué, présence d'une statue à l'extérieur)
- Nord Ouest **Whittier** (zone radiations niveau 5) : **Doc curé** (**Los Feliz** - Repos de Leban) donne l'emplacement en échange d'une teille de **Gnôle de Serpent** / Exploration libre possible
- Nord Est **Cerritos** (proche zone radiations 6) : C'est en trouvant une carte au sol à **Redondo Beach** (Centre Est) que le lieu est découvert. Il faudra descendre dans l'abri et interroger l'ordinateur. Pour être inspiré par cet autel particulier suivre cette séquence : 'Programmes Utilisateurs' / 'Chroniques' / 'Proverbis'

Zones/Caches secrètes

- Il y a **5** Caches d'équipements (exploration libre).

Recrues

- **Santa Fé Springs** : **Pete les pétroires** (Sud Centre), il apparait après avoir progresser un peu en Californie (ainsi qu'un marchand et un docteur "payant" au même endroit). Soit on le recrute,

soit il conserve son statut de marchand jusqu'à ce que le groupe quitte la carte (il disparaît ensuite). On a désormais accès à l'Est du lieu du Crash.

- **Santa Fé Springs** : **Frère Thomas** (Entrée), il apparaît après que la 1ère tour radio soit activée (normalement -> **Rodia**).

- **Santa Fé Springs** : **Ertan** (Entrée), il apparaît après avoir résolu la quête principale de l'**Oracle des Anges (Fletcher)**

Compagnons non gérable "spéciaux"

Rien de bien marquant en **Californie**

Robots : Je n'ai pas trouvé de Robot (dans cette 2nde partie); Rappel : pour qu'un robot rejoigne l'escouade, il faut le pirater (Informatique). 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. Il y a très peu de marchands ambulants en **Californie**. Utiliser d'abord ses ferrailles pour de meilleurs équipements, ensuite et suivant le mode de difficulté, il conviendra d'attendre la fin de jeu (après **Hollywood**) pour accepter ces combats (et ainsi essayer que tous les membres du groupe actif atteignent, au minimum, le niveau 40 [ou le 44]), le problème étant toujours le stock de munitions (en difficulté maximale tout du moins) selon son équipe et les calibres utilisés.