

FALLOUT 2 : solution complète

Pour www.nukacola.com uniquement

Par checkman

Pour écrire cette solution, je me suis servi de mon expérience personnelle dans le jeu, j'ai lu plusieurs solutions complètes (dont celle de Narg, celle de Frenchvault et celle de KrOg) et j'ai re pompé et traduit des informations contenues dans l'excellent « *Fallout 2 Walkthrough* » écrit par **Per Jorner** (avec son autorisation). La page web de Per Jorner est au <http://user.tninet.se/~wcw454p> . Elle est en Anglais.

Remarques importantes :

Il existe plusieurs versions de Fallout 2 :

La VO non patchée : les enfants sont présents dans le jeu mais il y a de nombreux bugs (qui font parfois planter le PC).

La VO patchée : idem que le précédant mais la plupart des bugs ont été éliminés.

La VO allégée : c'est une version sortie pour les Anglais, sans les enfants.

La VF non patchée : les enfants sont absents du jeu (censure), de nombreux bugs sont présent (tous les bugs de la VO non patchée plus des bugs dans certains dialogues (notamment avec Sulik)).

La VF patchée avec le patch FR : la plupart des bugs ont été éliminés, les dialogues sont corrects la plupart du temps, impossible d'avoir les enfants, il reste quelques bugs (l'ordi plante quelquefois pendant les combats contre Lo Pan ou Le Dragon à San Francisco).

La VF patchée avec le patch US : même si la documentation du patch affirme que c'est impossible de mettre l'EXE US sur un jeu français, c'est totalement faux, et ce patch est à mon avis beaucoup mieux que le patch FR : les dialogues ne sont pas tous corrigés (avec Sulik par exemple, mais c'est mineur), par contre tous les autres bugs sont corrigés (même les combats à San Francisco) ; de plus grâce à ce patch vous pouvez installer les enfants dans le jeu. Si vous ne les installez pas, il y aura un bug marrant car vous pourrez voir leur paroles ! Mais ce n'est pas gênant (à par qu'on voit des murs parler !).

La VF patchée avec le patch US et le patch Children : vous avez maintenant les enfants dans le jeu, ce qui signifie que vous aurez accès à plus de quêtes (en plus le jeu est plus intéressant !).

La version allemande : aucune idée, mais je suppose qu'il n'y a pas les enfants car les Allemands sont ceux qui censurent le plus les jeux vidéo... Ça à pas l'air super efficace vu leur taux de criminalité... Il existe le patch normal allemand, mais je suppose qu'on peut aussi utiliser le patch US puis le patch children pour avoir les enfants, mais j'en suis pas certain.

Pour faire ce test j'ai utilisé la version française avec le patch US et avec les enfants.

Fallout 2 est encore moins linéaire que le premier (qui ne l'était déjà pas beaucoup !), alors il se peut que ce que vous lirez dans cette solution ne corresponde pas exactement à ce que vous avez fait. J'essais dans la mesure du possible de mettre toutes les solutions possibles aux problèmes (notamment la version "gentille" et la version "méchante"), mais il est clair que je n'ai pas la science infuse, donc il se peut que vous résolviez une quête d'une manière totalement différente que celle que je vous propose ici. Il est aussi possible que vous trouviez d'autres quêtes (notamment selon les compétences de votre personnage). Si vous voyez une quête ou une solution dont je ne parle pas ici, vous pouvez aller en parler sur le forum. Il est aussi possible que vous ne puissiez pas accomplir certaines actions, en général c'est parce qu'une de vos statistiques principales n'est pas assez élevée : le plus souvent il s'agit de l'intelligence (je vous

conseille fortement de mettre un score élevé à l'intelligence) mais il peut s'agir d'autre compétences (comme la force). Bien sûr, je ne traite pas ici de la manière "boucher", c'est à dire que je ne considère pas que tuer tout le monde sans distinction soit vraiment intéressant pour le jeu. De plus, si vous trichez (avec 10 partout et 300% partout) vous aurez beaucoup plus de quêtes, mais le jeu sera moins intéressant (trop facile). Pour cette solution j'ai pris un personnage avec 10 partout, mais c'est uniquement pour avoir le plus de quêtes possible à effectuer ; je ne peux pas dire que je trouve intéressant de jouer comme ça... (Par contre ça ne dérange pas Klem d'après ce que je sais ! ;-)).

_ Parlez à tout le monde dans le jeu. Ou au moins parlez aux personnes dont vous pouvez voir le nom ou une description détaillée (comme "tu vois un homme très musclé avec une petite tête."). Vous pourrez ainsi obtenir des renseignements importants pour avancer et des quêtes pour vous faire de l'argent et de l'expérience.

_ Sauvegarder souvent ! Quand vous arrivez dans un nouvel endroit faites une nouvelle sauvegarde avec le nom de cet endroit. Puis dans la ville (ou autre) faites des sauvegardes rapides (F6) assez souvent sur un autre emplacement de sauvegarde. Comme ça si vous avez un gros problème, vous pourrez recharger la première sauvegarde de la ville, quand vous venez juste d'arriver.

_ Ne prenez pas de Jet, à moins d'avoir un antidote.

_ Fallout 2 ne compte pas les étages comme nous : pour nous, le bas d'un immeuble est le rez-de-chaussée, pour Fallout c'est le niveau 1. Le 1^{er} étage devient le 2^{ème} etc. Ca explique pourquoi c'est un peu bizarre de se retrouver dans la soluce quand des endroits ont plusieurs étages (par exemple je dis « rez-de-chaussée » alors que dans le jeu c'est « niveau 1 »).

_ La gestion des compagnons dans Fallout 2 à été beaucoup améliorée par rapport à Fallout : vous pouvez bien sûr leur donner de meilleures armes (s'ils peuvent les utiliser) mais aussi de meilleures armures ! Pour qu'ils utilisent leurs meilleures armes et armures vous devez, après leur avoir donné, aller dans le menu de combat et cliquer sur les boutons "meilleure arme" et "meilleure armure". Remarquez que leur apparence extérieure ne change pas avec une autre armure, mais ils l'ont bien sur eux (c'est pour qu'on ne puisse pas les confondre). Dans ce même menu vous pourrez leur donner des ordres complets pour les combats (cliquez sur "définis").

_ Dans le menu de combat, il y a une section concernant la gestion des tirs en rafales par les coéquipiers. Par défaut je vous conseil de toujours prendre la moins dangereuse pour vous, car en plus de moins risquer votre vie, vous économiserez des munitions. Remarquez que vos compagnons font aussi attention aux autres personnes qui vous aident, et ils ne tireront pas en rafale si un collègue se trouve juste devant eux (sauf si le compagnon en question à une arme qui ne tire qu'en rafale, ou si vous avez choisi l'option « toujours »).

_ N'oubliez pas de fournir à vos compagnons des stimpacks et des munitions (plus d'autres produits si vous le désirez).

_ Pendant le combat vous pourrez souvent faire bouger vos compagnons sans qu'ils utilisent de Points d'Actions (PA) : cliquez droit sur eux et choisissez l'icône « pousser ». Ca permet de les dégager de votre ligne de mire ou de celle d'un autre compagnon.

_ Le nombre de compagnons que vous pouvez avoir est fonction de votre CHARISME divisé par deux arrondi au chiffre inférieur (si vous avez 7 en charisme vous pouvez avoir 3 compagnons).

Notez bien qu'il existe des atouts qui peuvent vous permettre d'avoir plus de compagnons.

_ Autre nouveauté de Fallout 2 : vos compagnons augmentent maintenant de niveaux ! Ils le font en même temps que vous mais moins souvent que vous. L'idéal est de garder les mêmes compagnons pendant toute votre partie car ainsi ils deviendront de plus en plus fort au fil du temps ! Vous voulez savoir combien de niveaux ont vos compagnons ? Alors voilà : Goris peut augmenter de 6 niveaux (passant de 134 points d'impacts à 187), Sulik aussi à 6 niveaux (de 93 PI à 146 PI), Lenny n'a que 3 niveaux possibles, mais ce n'est pas gênant car il a un nombre incroyable de PI (de 154 à 206 !). J'ai trouvé ces renseignements dans la "fallout bible", alors si vous voulez en savoir plus sur les autres compagnons vous trouverez cette bible sur fallout sur ce site.

_ J'ai fait la solution à partir d'un personnage masculin. Si vous jouez une femme, quelques petites choses pourront changer, mais ce n'est pas flagrant. En fait les femmes peuvent plus souvent économiser de l'argent en couchant avec n'importe qui ; ce qui peut être assez pratique !

_ Je donne les quêtes dans un certain ordre, mais vous ne les aurez peut être pas dans cet ordre là ; de plus vous n'êtes pas obligé de finir une quête avant d'en commencer une autre. Si vous ne vous rappelez plus ce que vous devez faire, consultez votre PipBoy.

_ Un truc cool : les objets sur les cadavres de vos malheureuses victimes ne disparaissent pas, du moins tant que vous vous trouvez dans une ville. Donc vous pouvez les laissez et les reprendre plus tard. La seule exception est le Temple des Epreuves et Arroyo car à un moment du jeu vous n'y aurez plus jamais accès. Mais de toute façon, vous n'êtes pas censés tuer qui que ce soit dans ces deux endroits, donc ça ne pose pas de problèmes.

_ Un truc moins cool : vous devez voir un objet pour pouvoir le récupérer : ce qui signifie que s'il se trouve derrière un décor opaque, il sera perdu (c'est vraiment très rare). Dans la même idée, lors de vos rencontres dans le déserts, il se peut que vos coéquipiers tuent une personne qui se trouve hors de l'écran de jeu (ce que vous ne pourrez pas faire) : dans ce cas vous ne pourrez pas piller le corps.

_ Si une conversation tourne mal, vous pouvez appuyer sur la touche 0 (zéro) du clavier numérique, ça interrompra celle-ci comme si elle n'avait jamais eu lieu. Mais ne le faites pas trop, je suis pas certains que ce soit sans conséquences...

_ Contrairement à Fallout 1, le temps ne vous est absolument pas compté (pas de limite temporelle). Vous pouvez mettre autant de temps que vous le souhaitez. Par exemple si vous êtes gravement blessé et que vous n'avez pas beaucoup d'objets de guérison, vous pouvez vous reposer jusqu'à ce que vous et vos compagnons soyez de nouveau en pleine forme ! C'était un truc qu'il valait mieux éviter de faire dans Fallout 1 ! Dans le même ordre d'idée, vous pouvez lire autant de livres que vous le souhaitez pour pouvoir être plus fort. Vous verrez de temps à autre une vidéo où Hakunin vous demandera de vous dépêcher : n'en tenez pas compte, je le répète : il n'y a pas de limite temporelle ! Ajout de dernière minute : J'ai lu sur un site qu'en fait il y avait une limite de temps : il faudrait finir le jeu en 13 ou 14 ans maximum. C'est vraiment pas un problème : en faisant toutes les quêtes, et même en admettant que vous trainiez un moment dans le désert pour augmenter votre niveau, vous devriez finir le jeu en moins de 2 ans, peut être trois si vous faites vraiment beaucoup de voyages pour rien et à pied.

Comme vous le savez sûrement, il y a une voiture dans le jeu. Il arrive que celle-ci bug

méchamment, avec par exemple le coffre ou l'avant qui disparaît ; voir même la voiture entière qui disparaît (ne confondez pas ce bug avec le moment où on vous la vole à New Reno). Personnellement je n'ai jamais eu ce genres problèmes. Ne faite pas comme certains qui recommencent leur partie uniquement à cause de ça : la voiture n'est absolument pas indispensable, et vous pouvez très bien finir la partie sans jamais vous en servir. Elle n'apporte qu'un certain confort, puisqu'elle vous permet de vous déplacez plus vite sur la carte du monde, qu'elle augmente votre niveau de « vie en plein air » et donc vous permet plus souvent d'éviter les rencontres hostiles, et enfin elle vous permet de quitter très vite un endroit dangereux simplement en entrant dans la voiture (si un combat tourne en votre défaveur par exemple). Mais je le répète : elle n'est pas obligatoire !

_ Vous pouvez plus facilement jouer au méchant que dans Fallout, premier du nom. Néanmoins, en général, vous gagnerez plus à jouer le gentil.

_ Sur le PipBoy : à certaines datent vous verrez des trucs genres « joyeux Noël ! », « bonne fête nationale ! » (le 4 juillet, pas le 14 : Fallout 2 est un jeu américain). De plus si vous laissez tranquille un moment l'écran du PipBoy vous verrez son écran de veille s'enclencher : des bombes qui tombent. Cet écran de veille était fournis sur le CD du premier fallout, mais pas dans celui-ci (Klem, si tu le mettais en téléchargement ?).

_ Concernant l'Intelligence : si vous avez un personnage idiot, avec 3 ou moins en intelligence, vous ne pourrez pas parler normalement, et du coup vous passerez à côté d'environ 90% du jeu ! Sans compter que vous ne deviendrez pas très fort car le nombre de points que vous pouvez distribuer par niveau est en rapport direct avec votre intelligence. Néanmoins, si vous avez déjà parcouru le jeu en long, en large et en travers, ça peut être intéressant car il y aura beaucoup de dialogues marrants (on vous appellera l'être débile !).

_ Je voudrais vous parler d'un bug qui arrive rarement mais qui est très gênant : s'il y a trop d'objets à un endroit, le jeu risque de se bloquer. Pour éviter ça, ne vous baladez pas avec des tonnes de matériel et échangez-le contre de l'argent. Vous pourrez en général voir quand ce bug va arriver si jamais le bouton rouge à droite (celui qui permet de voir vos compétences) disparaît et est remplacé par un carré noir.

_ Quand vous faites améliorer une de vos armes, pensez à la décharger avant de la donner à réparer car on vous la rendra avec un chargeur plein ! Bonne technique pour obtenir plein de ccm 5 mm gratuitement en faisant améliorer plusieurs fusils d'assaut (avec un chargeur agrandi de 100 cartouches !).

_ L'ordre dans lequel j'ai mis les villes dans cette solution n'est pas forcément l'ordre dans lequel vous allez y aller. En fait, vous pouvez tout à fait ne jamais aller dans la plupart des endroits, exception faite d'Arroyo et de San Francisco. J'ai essayé de garder un ordre logique, mais dans certains cas c'est difficile : par exemple pour les pillards : c'est un endroit purement optionnel et vous pouvez y aller à peut près quand vous voulez dans le jeu (à partir du moment que vous savez qu'ils existent bien sûr). Bref, ne suivez pas cette solution à la lettre : ce n'est pas parce que j'ai mis les pillards après l'Abri 15 que vous devez absolument y aller après l'Abri 15 !

_ Un dernier mot concernant l'argent : tout est beaucoup plus chers que dans le premier Fallout. Au début se sera peut être un problème, mais ne vous inquiétez pas : l'argent coulera bientôt à flot ! En plus, les meilleurs équipements sont gratuits ! Donc ne dépensez pas trop de points de compétence dans le troc ou le vol, ça ne sert à rien.

Arroyo

Votre village natal est le tutorial du jeu. Après le discours de la Doyenne du village, vous vous retrouvez devant l'entrée du Temple des Épreuves. Au sud vous verrez un personnage, vous pouvez aller lui parler si vous ne connaissez pas le fonctionnement des dialogues dans Fallout, mais il n'a pas grand chose à dire. Ne le tuez pas, sinon tout votre village vous tombera dessus, et en imaginant que vous réussissiez à tuer tout le monde ou à fuir (peut probable), vous ne pourrez pas aller plus loin car le jeu s'arrêtera automatiquement. Il s'agit ici de la seule restriction qui vous empêche de détruire toute une ville, mais ça semble logique pour l'histoire. Vous devez maintenant entrer dans le temple et le traverser pour prouver que vous êtes bien "l'Etre Elu" à tous les membres de votre village. Sachez tout de même que vous n'avez pas encore votre PipBoy, ce qui signifie que vous ne pourrez pas vous reposer pour récupérer la totalité de vos points de vie.

Le Temple des Épreuves : Avancez et vous trouverez vos premiers ennemis : des fourmis géantes (dans la version française la traduction est mal faite car on peut lire "petit rat"). Elles ne sont ni puissantes ni résistantes. Si vous êtes faible au corps à corps ou en armes blanches, essayez de porter un seul coup, puis utilisez le reste de vos points d'action pour vous éloigner : la fourmi vous suivra mais ne pourra pas vous toucher puisqu'elle aura utilisé tous ces points d'actions ! Ouvrez la porte et allez à droite. Fouillez le pot, vous y trouverez 1 poudre de guérison (attention, n'en utilisez pas à tout bout de champs car ça enlève un point de perception pendant quelques heures). Retournez sur vos pas et si vous voulez gagner des points d'expériences et que vous avez un assez bon niveau en corps à corps ou en armes blanches, allez dans la pièce de gauche. Tuez les ratscorpions mais ne récupérez pas leurs queues (sauf si vous voulez les revendre plus tard), ça ne vous servira à rien (je dis ça pour les nostalgique de Fallout 1). Continuez votre chemin et tournez à droite au croisement. Deux ratscorpions se cachent dans cette pièce ; en fouillant le squelette vous trouverez une lance. Revenez. Pour ouvrir la porte verrouillée utilisez votre compétence passe-partout (25 xp). Avancez prudemment dans cette pièce car il y a de nombreux pièges. Voilà quelque chose qui est bien dans Fallout 2 (par rapport à Fallout 1) : on peut voir et désamorcer les pièges (sauf si vous avez un score très faible en perception). Vous pouvez au choix les éviter, marcher dessus pour récupérer les lances et les revendre (pas très chères) ou les désamorcer (25 xp par piège). Je vous conseille la dernière solution car les premiers points d'expérience sont les plus faciles à avoir, et même si on en gagne peut, ça peut servir à passer rapidement au deuxième niveau (de plus, en cas d'échec critique dans votre tentative de désamorçage vous ne risquez rien : le piège se casse, tout simplement). Aller à droite ouvrir le coffre où vous trouverez 1 poudre de guérison. Revenez et allez à gauche. Dans le pot vous trouverez 1 pain de plastic. Allez à droite, 1 antidote dans le coffre. Revenez devant la porte qui a un drôle d'air : pour la franchir vous devez faire exploser le pain de plastic devant. Réglez la minuterie sur au moins 30 secondes (pas plus d'1 minute si vous ne voulez pas poirotter pendant trop longtemps) et éloignez-vous (un peu, les explosifs dans Fallout ne sont pas aussi puissants qu'on pourrait le croire). Allez à droite ouvrir le coffre (1 antidote et 1 poudre de guérison). Allez ensuite dans la pièce à gauche (le coffre est vide pour l'instant). Allez parler à Dumar, le type devant la porte de sortie du Temple. Si vous avez un fort pourcentage en discours vous pourrez le convaincre que se battre est inutile : 600 xp. Sinon vous pouvez vous battre comme il vous le demande : ce n'est pas un combat à mort (pour lui, parce que LUI n'hésitera pas à vous tuer, le lâche !) et à un moment il partira en courant, ne le tuez pas car sinon vous perdrez le jeu. Quand le combat sera finis retournez dans la pièce d'avant pour récupérer vos affaires dans le coffre puis sortez par la porte d'en haut (300 xp pour avoir réussi à franchir le Temple des Épreuves). Une dernière solution est de voler les clés du Temple sur Dumar

(sauvegardez avant pour pouvoir recharger si ça foire) puis d'ouvrir la porte : 600 xp quand vous sortez. Voilà, vous avez gagné le PipBoy de votre ancêtre ainsi que sa combinaison bien ridicule de l'Abri ! A partir de maintenant vous pourrez vous reposer si vous êtes blessé afin de récupérer vos points d'impacts.

Le village : Commencez par discuter avec un villageois ou une villageoise pour savoir où trouver de la poudre de guérison. Allez ensuite dans la première tente juste au-dessus de vous pour discuter avec la Doyenne du village. Elle vous demande de trouver Vic à Klamath et vous donne 152 \$ et 1 fiole de l'abri 13 (gardez-la bien pour l'instant). Quand elle a fini, ouvrez son coffre (1 poudre de guérison et 1 couteau) puis fouillez son étagère (1 fruit *radioactif* et 1 couteau). Sortez et allez parler à Feargus à côté du puits : il pleure parce que le puits est cassé. Réparez-le (même avec une compétence minable en réparation vous y arriverez) : 100 xp. Au sud vous trouverez Poing Ferme à côté de la statue en forme de tête géante, il pourra augmenter votre niveau au corps à corps jusqu'à 55%, sauf si vous êtes plus doué que lui. Dans la tente juste à droite parlez à Jordan qui vous augmentera votre niveau en armes blanches de 10%, et ceci quel que soit votre niveau (il peut arriver que ça bug, même avec le patch, mais c'est pas trop grave). En dessous du puits vous pouvez ramasser une pelle (elle est à côté de la brouette). Entrez dans la tente juste au sud et fouillez le pot : 100 \$! Profitez-en pour voler le silex de votre tante Morlis, vous en aurez besoin plus tard (sauvegardez avant bien sûr).

Remarque : si vous êtes bon en discours, vous pouvez lui laisser le silex car vous pourrez le lui demander contre 50 xp plus tard.

Dans une tente un peu au nord vous trouverez une racine de xandre dans une étagère. Allez maintenant dans la tente la plus au nord-ouest (en haut à gauche si vous préférez), vous y trouverez Hakunin, le shaman local. Soyez sympas avec lui, il vous demandera de le débarrasser des plantes aux âmes rongées qui squattent son jardin (je me demande ce qu'il y fait pousser pour être dans cet état ;-)). Allez tuer les plantes (c'est facile) : 100 xp et deux fois 85 xp [ne ramassez pas leurs lances-graines car ça ne vaut rien (0 \$)]. Reparez à Hakunin qui vous donnera des poudres de guérison pour vous remercier. Il vous propose de vous en fabriquer d'autres si vous lui rapportez des racines de xandres et des fleurs de broc. Sortez et allez parler à Nagor à droite de la tente ; il vous demandera de lui ramener son chien Fumace qui s'est échappé du terrain de chasse. Vous allez maintenant prendre la zone de sortie en haut à gauche, mais avant reposez-vous pour récupérer des points d'impact (si vous en aviez perdu bien sûr).

Remarque : Hakunin peut vous soigner gratuitement.

Le terrain de chasse : C'est rempli de gecko ici, si vous êtes assez fort vous pouvez tous les tuer (environ 110 xp par bestiole) mais sinon évitez le combat (certains ne vous attaqueront pas de toute façon). Ramassez le plus de racines de xandres et de fleurs de broc que vous trouverez : c'est pas facile car il faut avoir l'œil ! Pour trouver Fumace allez au nord et passer en haut du tas de rochers. Ne marchez pas sur les flaques vertes (radioactives !) et passez le pont de fortune. Approchez-vous du chien pour qu'il vous suive. Ressortez de la zone pour retourner au village.

Le village : Parlez à Nagor pour gagner 100 xp. Retournez voir Hakunin pour qu'il vous fabrique des poudres de guérison ; il peut aussi vous soigner si vous êtes blessé. Prenez la zone de sortie au sud.

Le pont : Parlez au garde du pont. Si vous avez assez en perception (6) ou en chance vous remarquerez que sa lance est différente de la votre. Il vous demandera un silex pour vous en faire une. Donnez-lui celui que vous avez (il faudra réengager le dialogue) ou allez le voler/négocier à votre tante Morlis (voir plus haut) si vous ne l'avez pas (surtout ne lui échangeait pas le silex contre des poudres de guérison, vous devez garder vos poudres de guérison en cas de coup dur). Il vous fabriquera une lance un peu plus puissante. Vous pouvez aussi lui parler de Vic. Traversez le pont et marchez sur la zone de sortie marron. Allez à Klamath.

Attention : si vous revenez à Arroyo avant d'avoir ramené le JEK, il se peut que le village change : les champs seront vides et les gens déprimés. Ceci arrivera si vous revenez après avoir

vu plusieurs « rêves télépathiques » d'Hakunin (3 ou 4). Mais le plus important : ne laissez pas votre voiture et/ou des compagnons sur la carte du pont, car plus tard, quand vous aurez le JEK, cette carte changera et tout ce qui était dessus disparaîtra. De même, ne laissez aucun compagnon dans le village car il ne sera plus accessible.

Klamath

Bienvenue dans la magnifique (hum...) ville de Klamath. Les deux principales activités ici sont boire de l'alcool et chasser le Gecko. Sachez que vous pourrez compléter votre inventaire en fouillant toutes les maisons (sauf celle des frères Dunton lorsqu'ils sont chez eux), les habitants sont tellement bourrés qu'ils ne se rendront compte de rien ! Commencer par lire les annonces sur le panneau.

Ensuite vous pourrez parler à Aldo (le gars en jaune à l'entrée de la ville), et si vous n'êtes pas radin vous pourrez lui donner 5\$ pour qu'il vous donne des infos sur la ville (si vous ne voulez pas lui donner de l'argent ce n'est pas grave).

Entrez dans le bar hôtel "Buckner", le bâtiment le plus proche en haut du panneau. Parlez à Ardin (c'est la propriétaire du bar). Interrogez-la sur Souriant afin qu'elle vous indique l'emplacement des "grottes toxiques" sur votre carte (c'est automatique). Parlez ensuite à Maida, la fille d'Ardin. Vous pouvez troquer avec elle mais ses tarifs sont prohibitifs ! Posez-lui des questions sur "La Fosse" pour qu'elle vous indique son emplacement sur votre carte. Parlez maintenant à Sulik, le tribal musclé. Selon votre version du jeu (voir plus haut), les dialogues seront buggés. N'hésitez pas à épuiser toutes les options de dialogues, il ne vous attaquera jamais. Ne lisez pas son texte de dialogue mais écoutez-le car ses paroles, elles, ne sont pas buggées. Allez dans la pièce à côté pour trouver 4 peaux de Gecko dans la bibliothèque, 1 stimpack et 45\$ dans le bureau. Crochetez la porte du haut, si vous n'y arrivez pas, défoncez la porte à coups de pied (1 peau de gecko doré par terre).

Nous allons maintenant effectuer une des première quêtes qui vous permet de choisir l'orientation de votre personnage : vous allez pouvoir décider si vous voulez avoir un personnage gentil qui fera le bien autour de lui ou alors un personnage méchant (attention, dans cette soluce je ne traite pas de l'option qui est de tuer tout le monde, mais c'est parfaitement envisageable, quoique pas très intéressant). Je vais donc diviser cette quête en deux parties : la version qui augmente le karma (cliquez sur *pers* puis sur *karma* pour connaître le vôtre) et celle qui le diminue. Notez bien que vous pouvez très bien faire le mal pour une quête et le bien pour une autre, le jeu n'est pas figé ; néanmoins, si vous avez un karma très bas vous ne pourrez pas faire certaines quêtes, et l'inverse est aussi vrai. Je vous conseille de tester les deux solutions dans 2 parties différentes afin de vraiment connaître le jeu, car il est aussi intéressant en faisant le bien qu'en faisant le mal.

La quête des bugmens et des meuh meuh (ça donne un air intelligent à la soluce !) :

Version gentille : Parlez au gars torse nu qui se balade soit dans le bar Buckner, soit juste en dehors. C'est Torr, une simple d'esprit (si vous avez un personnage idiot, les dialogues sont hilarants !). Il vous demande de l'aider à sauver ses "meuh meuh" (brahmines) de "méchants bugmens" (des petits ratscorpions). Proposez-lui de l'aider maintenant pour vous retrouver dans le champs des brahmines. A gauche vous verrez deux gars, ce sont les frères Dunton. Ce n'est pas la peine d'aller leur parler car il y a un bug même avec le patch. Tuez tous les ratscorpions de la carte puis retournez parler à Torr en haut. Vous pouvez fouiller la cabane si vous voulez, il y a 1 viande séchée dans la bibliothèque (je vous rappelle qu'il ne sert à rien de manger ou de boire dans le jeu, mais le fait d'avoir de la nourriture et une boisson dans votre inventaire peut vous permettre d'éviter de perdre des points d'impacts au cours de vos voyages dans le désert). Vous trouverez aussi des membres de ratscorpions qui ne servent à rien à ma connaissance. Sortez de la zone (zone de sortie à gauche) pour gagner 250 xp.

Version méchante : Cherchez les deux frères Dunton, ils sont soit dans leur maison qui est juste au-dessus du bar Buckner ou soit dans le bar du Gecko Doré. Parlez à l'un d'eux. Si vous lui parlez dans le bar, il vous proposera un bras de fer. Vous pouvez le tenter si vous voulez, le résultat est aléatoire et ne dépend pas de la force (j'ai réussi une fois avec 4 en force...). Faite du troc pour lui acheter son magazine "Cat's Paw", vous en aurez besoins plus tard. Demander lui du travail, dans vos choix de réponses vous aurez la possibilité de dire le prénom du gars, le problème c'est que si vous vous trompez (il n'y aucun moyen de savoir qui est Chuck ou Buck), il refusera de vous faire travailler. Donc choisissez simplement la réponse neutre "ah, et quoi donc ?". Acceptez pour vous retrouver dans le champs des brahmines de Torr. Allez parler à ce dernier et dites-lui que vous avez vu des bugmens plus loin. Allez enfin parler à un des frères Dunton pour recevoir votre récompense (50 \$ et 1 viande séchée) et 150 xp. Ressortez de la zone.

Remarque : Si vous choisissez cette version, vous aurez une quête en plus dans Klamath (voir plus loin).

Remarque 2 : Si vous avez une bonne réputation dans Klamath il est probable que vous ne pouviez pas faire cette quête.

Dans les deux cas vous vous retrouvez près d'une maison avec une pancarte "Vic's" sur un mur. Peut être qu'il y a quelque chose qui pourrait vous aider à retrouver la trace de Vic dedans ? Entrez et fouillez la commode : 1 nuka-cola, 1 bibine (prenez-la, vous en aurez besoin), 6 bières (idem), 3 fioles d'eau de l'abri 13 et 1 jeu de carte "tragiques" (référence aux cartes "Magic l'Assemblée") que vous pouvez prendre si vous voulez (ça peut se revendre et vous pourrez vous en servir plus tard dans le jeu si vous voulez). Dans la bibliothèque de la petite pièce vous trouverez 1 stimpack, 1 fusil à pipe (votre première arme à feu, il est vraiment bidon mais c'est mieux que rien...), 24 CCM 10 mm et 1 radio de Vic que vous devez absolument garder (ne la vendez pas !). Sortez et visitez les toilettes en haut et en bas de la maison, vous y trouverez peut être (c'est pas obligé) un magazine "Cat's Paw" (les toilettes sont en général de bons endroits pour les chercher). Trouvez un chien qui se balade sur la carte et "parlez-lui". Donnez-lui de la viande séchée pour qu'il laisse tomber une clé qu'il avait dans la gueule (cette clé est automatiquement mise dans votre inventaire). Remarquez que maintenant ce chien vous suivra dans cette zone (et seulement celle-ci).

Remarque : vous n'êtes pas obligé de donner de la viande au chien car vous pourrez avoir la clé ailleurs.

Si vous avez aidé les frères Dunton tout à l'heure (karma négatif) :

Retournez parler à Ardin Buckner : Torr à disparut ! Proposez-lui de le retrouver (vous pouvez dénoncer les Duntons). Allez à la zone de sortie au milieu à droite. Il y a un robot "Mr Handy" qu'il vous faudra finir de détruire (il est déjà bien amoché) (200 xp). A gauche il y a un hélico écrasé avec deux cadavres : si vous fouillez celui avec la super-armure vous trouverez le "passe jaune du réacteur" : visiblement, il ne sert à rien car le réacteur en question n'est pas accessible. Parlez à Torr puis sortez de la zone (200 xp). Retournez voir Ardin qui vous propose 3 récompenses : soit rien (j'ai jamais essayé, en général j'aime bien les récompenses ! (Normalement ça doit augmenter le karma), soit de l'argent (100 \$ et une baisse de karma), soit de rendre la liberté à Sulik. Je vous conseil de choisir cette dernière solution (sauf si vous avez 1 en charisme, dans ce cas choisissez plutôt l'argent). Parlez à Maida puis à Sulik pour qu'il vous rejoigne. Prenez sa veste en cuir si vous n'avez pas d'armure et donnez-lui des poudres de guérison. *Sulik est un très bon compagnon, il est très fort à l'arme blanche (donnez-lui un super-marteau quand vous le pourrez !) et aussi très fort avec les différentes mitrailleuses. N'hésitez pas à régler finement ses paramètres de combat. Vous pouvez lui demander de "consulter les esprits", il vous dira ce qui se passe dans la ville (c'est pas toujours très clair). Si vous lui faites*

attaquer au corps à corps et que vous vous attaquez à distance, n'hésitez pas à lui donner la meilleure armure que vous possédez : il en aura plus besoin que vous.

Exemples de réglages de combat pour Sulik : *si vous lui donnez une arme blanche, le mieux est sans doute de lui dire d'attaquer la cible la plus proche et de choisir comme distance : « A l'attaque ». Vous pouvez aussi souhaiter qu'il vous serve de soutien et donc lui demander de rester près de vous. Si vous préférez qu'il utilise une mitraillette (moins dangereux pour lui), choisissez comme distance : « en lâché » et choisissez le mode où il sera le plus prudent concernant les tirs en rafales. Pour la cible, c'est comme vous voulez.*

Dans tous les cas :

Allez dans le bar Buckner et parlez au type avec un pull vert (Whiskey Bob). Offrez-lui un verre et acceptez son boulot (il se peut que vous puissiez marchander le prix de 50 à 65 \$). Vous pouvez le questionner sur ce qui se passe en ville. il y a deux solutions pour remplir cette quête :

Version "gentille" : Prenez la zone de sortie au sud. Cet endroit est rempli de geckos que vous pouvez tuer ou éviter (selon vos compétences au combat), mais pour l'instant je vous conseil plutôt de les éviter autant que possible (esquive) car vous reviendrez plus tard quand vous saurez leur enlever la peau. Allez dans la cabane au sud et ramassez une bûche par terre puis utilisez-la sur l'alambic (100 xp). Ramassez les 2 bibines qui traînent par terre. Retournez parler à Whiskey Bob pour obtenir votre récompense. N'oubliez pas que vous n'avez qu'une journée pour mener à bien votre mission.

Version "traître" : Après avoir parlé à Whiskey Bob allez au "Gecko Doré" et parlez au patron. Révélez-lui l'emplacement de l'alambic de Whiskey Bob pour 50 \$. Vous pourrez alors le questionner. Pour cette solution, en revanche, il n'y a pas de limite de temps.

Dans tous les cas :

Allez au "Gecko Doré" et parlez au "grand homme grisonnant avec une chope de bière" pour qu'il vous enseigne des techniques de boxe (150 xp et + 10% au corps à corps). Fouillez le bar pour trouver un portrait d'Elvis (ça sert à rien mais ça se revend assez chers) et des peaux de geckos dorés. Sortez et marchez sur la zone de sortie à l'ouest (pas celle qui mène vers le robot de tout à l'heure, l'autre).

Trapper Town : Bienvenue au paradis (ben voyons !) des trappeurs, les chasseurs de geckos. Incroyable, ces gars sont capables de chasser des geckos dorés plutôt dangereux mais ils ont peur des quelques dizaines (disons plutôt centaines...) de rats qui squattent la ville ! Vous allez donc régler ce problème pour cette bande de trouillards. Ici, il n'y aura pas deux solutions car on voit mal comment vous pourriez faire une mauvaise action. Donc allez parler au type qui est seul dans une pièce. Si vous n'avez pas encore la clé des portes de Trapper Town (récupérées sur le chien tout à l'heure), il pourra vous la donner (vous pouvez coucher avec lui si vous êtes une fille et que vous essayez de jouer une fille « facile »). Ensuite ouvrez la première porte normalement et utilisez la clé sur la deuxième. Sortez du bâtiment par en haut et entrez dans celui qui est indiqué "guns" (cet endroit me rappelle furieusement Le Centre de Fallout 1, avec le magasin de Beth et la pancarte des marchands du lointain qui traîne dans un coin). Fouillez les placards pour trouver des munitions et surtout 2 paires de bottes. Si vous avez Sulik avec vous donnez-lui en une paire, il en aura besoins plus tard.

Sortez et allez dans le bâtiment en haut puis entrez dans la bouche d'égout. Vous êtes dans ce qui est à mon avis la partie la plus chiant de Fallout 2 : en effet vous allez devoir tuer des dizaines et des dizaines de rats qui deviendront de plus en plus forts. L'idéal est de tous les tuer à chaque niveaux car mine de rien vous gagnerez pas mal d'xp ainsi. Mais bon, si vous en avez marre

avant, je vous comprendrais ! Vous trouverez du matos dans ces grottes, donc pensez à fouiller chaque bureaux, placard et autres bibliothèques. Vous trouverez aussi quelques cadavres. Cherchez bien pour réussir à trouver une paire de pinces (au niveau du Dieu des rats, près d'un robot éclaté). A un moment vous vous retrouverez devant une porte bloquée. Je n'ai jamais réussi à l'ouvrir en faisant "passe-partout", mais je suppose que c'est possible si vous avez un bon niveau à cette compétence. Si vous ne pouvez pas l'ouvrir, fouillez la bibliothèque juste à côté pour trouver un pain de dynamite dont vous vous servirez pour faire exploser la porte. Dans la pièce suivante vous trouverez une échelle qui vous ramènera dehors. Sortez du hangar et cliquez sur la voiture que vous verrez au sud pour récupérer une pièce pour votre future voiture. Il y a aussi un distributeur de Nuka-Cola en état de marche : insérez 1 \$ pour obtenir une bouteille. Ça sert à rien, sauf plus tard si vous avez Myron avec vous car le Nuka-Cola entre dans la composition des super-stimpacks. Remarquez qu'il y a d'autres distributeurs en état de marche dans le jeu. Re-rentrez dans les grottes et allez au niveau où vous verrez un rats blanc plus gros que les autres. Avant de l'affronter, allez dans une sorte de recoins pour trouver un pistolet 10 mm sur un cadavre. Tuez le "Dieu des rats" (une balle dans l'œil si vous pouvez) pour 300 xp. Incroyable, ce rat parlait ! Encore une victime du fameux FEV de Fallout 1 ! Ressortez des grottes et vous constaterez que d'un coup tout le monde vous aime dans Klamath !

Remarque dans les grottes de Klamath : Dans ma dernière partie j'ai remarqué qu'on pouvait « utiliser » certains des piliers de soutient (ceux qui sont instables). Peut être que les concepteurs voulaient à l'origine qu'on puisse faire s'écrouler les grottes ? En tout cas j'ai essayé et ça donne rien. Peut être qu'avec des explosifs...

Remarque sur les frères Dunton : Vous pouvez leurs faire des remarques sur le bétail volé, mais malheureusement ça ne change rien, même si vous prévenez Mme Buckner. Ne les provoquez pas, parce que si vous devez vous battre, même si ce sont eux qui commencent, tous les habitants de la ville vous sauteront dessus ! Le seul endroit où vous pouvez les tuer tranquilles, si vous le souhaitez vraiment, c'est dans le champs de Torr.

Sauver Souriant : Les grottes toxiques

Mme Buckner vous a demandé de retrouver Souriant qui doit se trouver aux grottes toxiques. Assurez-vous d'avoir les bottes trouvées dans le magasin « gun's » de trapper town avant d'y aller. L'idéal serait aussi d'être accompagné de Sulik, mais c'est pas obligatoire. Sortez de la ville et allez dans les grottes toxiques. Vous allez devoir tuer de nombreux geckos et geckos dorés. Vous devrez aussi marcher sur de la boue radioactive, mais si vous avez des bottes dans votre inventaire ça ira. Veillez juste à courir sur la boue, car au bout d'un moment vos bottes fondront. Si cela arrive, rechargez car sinon vous perdrez 2 PI pour chaque pas que vous ferez dans la boue. Si ça dure trop longtemps, vous risquez même de voir votre pied muter (!) et vous aurez un 6^{ème} orteil ! Vous pourrez le faire amputer à la Cité de l'Abri et vous aurez votre orteil dans votre inventaire ! Il se peut aussi qu'un 6^{ème} orteil pousse à force de marcher dans le désert. Vous trouverez des bottes et d'autres choses dans le placard en bat de l'écran. Descendez par la bouche d'égout. Je vous conseil de prendre le chemin du haut car il y a moins de boue radioactive. Arrivé au bout vous trouverez Souriant dans une pièce. Proposez-lui de le ramener. Ouvrez le placard planqué dans le mur. Si vous êtes bon en réparation vous pouvez essayer de réparer le générateur.

Plus tard, vous pourrez revenir ici quand vous aurez un crocheteur électronique. Vous ouvrirez l'ascenseur pour vous retrouver devant un robot de combat pas content (qui utilise un lance-roquettes capable de lancer plusieurs roquettes par tour, et une gatling dévastatrice). Mais il y a aussi du matos dans les placards : une armure de combat modèle II et un bozar, probablement la meilleure arme lourde du jeu. J'en connais qui ne l'ont jamais trouvé, mais ils ont du mal chercher parce qu'il y est (à moins qu'il s'agisse d'un bug).

Bon, on en est pas encore là... Remontez à la surface avec Souriant (Courrez sans vous arrêter pour atteindre l'échelle, comme ça il n'aura pas le temps de vous suivre et si ces bottes où celles de Sulik fondent ils subiront moins de dégât car vous serez remonté très vite). Arrêtez-vous devant la sortie et Souriant vous demande de le rejoindre chez Buckner à Klamath (1000 xp). Allez-y.

Remarque sur les grottes toxiques : l'endroit est radioactif. Ce n'est pas dangereux vu le temps que vous y resterez, mais ne vous y reposez pas !

Klamath, suite :

Après avoir sauvé Souriant aller lui parler cher Buckner. Il vous apprendra à écorcher les geckos pour pouvoir revendre leur peau. Parlez ensuite à Mme Buckner qui vous offrira une récompense. Si ce n'est déjà fait, libérez Sulik (sauf si vous avez 1 en charisme bien entendu), sinon prenez l'argent.

Vous pouvez aller parler à Jenny dans les bains douche (c'est gratuit), vous en apprendrez ainsi plus sur Vic et sur La Fosse.

Bon, c'est pas tout ça, mais la Doyenne d'Arroyo vous a demandé de retrouver Vic : direction La Fosse.

La Fosse :

Commencez par lire le panneau d'affichage pour vous tenir au courant des magasins dans la ville.

La Fosse sera le premier endroit du jeu où on vous proposera du Jet, la nouvelle drogue du wasteland : n'en achetez pas, c'est une vraie saloperie car ça vous ajoute 2 points d'action pendant quelques minutes (5 ou 10) mais ensuite votre personnage deviendra tout mou et tout con... Et vous n'avez pas encore accès à l'antidote.

Il se peut quelquefois qu'un drogué vous attaque sans raison : dans ce cas, éloignez-vous et arrêtez le combat.

Vous remarquerez des gamins à l'entrée de certains magasins (si vous avez les enfants dans le jeu bien sûr), ils essaieront de vous voler quand vous passerez à leur portée. Essayez de passer entre les 2 gamins quand il y a de la place ; ou, si la porte est trop étroite, passez près d'un seul gamin pour minimiser les risques de vol. Une autre technique consiste à passer devant eux en mode de combat, car ainsi ils ne peuvent pas réagir.

Vous verrez deux vendeurs dans la zone où vous vous trouvez, et il arrive qu'un de vos objets d'inventaire disparaisse sans raison (même sans qu'il ai été volé) ; si c'est le cas, il y a de forte chance pour que ces vendeurs les aient. Ça m'est déjà arrivé, et toujours avec des trucs sans valeur (monétaire) comme par exemple le régulateur de carburant trouvé à Klamath ou même le JEK. Si ça vous arrive, achetez leur contre 1 \$ ou un truc qui ne vous sert pas et qui ne vaut rien (comme un caillou ou une fleur par exemple).

Si vous tuez le vendeur pour lequel les gamins volent, ces derniers continueront à vous voler et ils garderont les objets dans leurs inventaires (comme le dit *Per Jorner*, l'auteur d'un très bon guide en anglais sur fallout 2, il est étonnant que des gamins (j'ai faillit dire gosses, mais ça risquerait de choquer le public Canadien pour qui le mot « gosses » signifie.. autre chose que pour nous !) puissent porter plusieurs bozars ou autre armes lourdes : ils devraient pouvoir en faire quelque chose d'autre !).

Ne tuez pas d'enfant, sauf si vous voulez avoir le karma le plus bas : c'est vraiment très mal vu dans le désert, et de nombreuses personnes importantes ne voudront plus vous parler. Si vous voulez vraiment tuer un enfant sans avoir le trait « tueur d'enfant », il faut que ce soit un de vos coéquipier qui finisse le travail.

Si vous n'avez pas les enfants visibles dans le jeu, il se peut qu'ils vous volent quand même : gênant ! Dans ce cas attendez un peu avant d'aller visiter les vendeurs de La Fosse.

Dans le casino bar de Elisabeth ou Rebecca selon la version (Beth ou Becky), demandez à lui acheter un verre de whisky, même si vous ne lui achetez pas finalement : l'important est que vous sachiez combien ça coûte.

Vous pouvez aussi jouer si vous êtes bon en *jeux* ET si vous avez une version du jeu patchée, parce qu'avec une version non patchée, les discussions avec le joueur de cartes sont buggées et vous ne pourrez pas arrêter la discussion. Concernant ce jeu, je ne peux pas vous aider car je n'y comprends rien et je n'ai jamais réussi à gagner quoi que ce soit à ce jeu.

Vous connaissez sûrement cette astuce : si vous jouez une femme nommée Buffy, Elisabeth vous donnera des objets : une mitraillette 10 mm, une armure en métal, une grenade à plasma, 1000 \$... Ca peut aider.

Toujours dans ce casino bar, parlez à une des clientes, offrez-lui un nuka-cola pour 5 \$ et elle vous racontera l'histoire du Maître et de l'Habitant de l'Abri (utile si vous n'avez jamais joué à Fallout 1) et vous gagnerez 350 xp.

Vous pouvez trouver des Cat's Paw dans la ville : essayez les toilettes et parlez au vendeur Flick, il en a un nouveau régulièrement.

Si vous jouez une femme, vous pouvez coucher avec Joey, un voyou local qui se trouve juste devant la zone de sortie qui mène dans la deuxième partie de la ville, mais n'en faites rien car ça rapporte que dalle et en plus il risque de disparaître définitivement du jeu, et vous allez en avoir besoin plus tard.

Si vous êtes grièvement blessé, il peut s'avérer intéressant de manger chez la Mama car un des plats proposés remonte vos PI au maximum (sauvegardez avant pour vérifier que vous avez bien mangé la bonne chose).

Chez la Mama, dans la deuxième partie de la ville, parlez à une cliente (Stacy) pour laquelle vous racontez une sordide histoire de chats disparus dans les estomacs des survivants de la guerre, 200 xp.

Encore chez la Mama, parlez au gars tout seul en haut du restaurant, Karl. Ne lui offrez rien mais demandez-lui de vous raconter son histoire. Ca vous sera utile plus tard.

Concernant l'antenne de la Confrérie de l'Acier, le gars n'a rien d'important à dire. De plus, le bâtiment de la Confrérie est totalement vide ! C'est vraiment dommage qu'ils n'aient pas inclus une vraie base comme dans Fallout 1...

Vous pouvez fouiller les tombes, mais ça baisse le karma et vous aurez la caractéristique « fossoyeur ». Cela dit, vous pouvez y trouver du bon matos ; à vous de voir...

Toujours au cimetière, je vous conseille de lire les épitaphes sur les tombes : certaines sont à mourir de rire ! « exemple : Truc, mort à l'âge de 102 ans. Ce sont toujours les meilleurs qui partent les premiers. ». Je ne peux pas vous indiquer quelles tombes sont marrantes ou intéressantes car elles sont distribuées au hasard parmi tous les cimetières du jeu, sauf certaines bien précises.

Chez les esclavagistes, vous pouvez vendre vos compagnons... C'est pas une très bonne idée mais bon, si vous le souhaitez vraiment, pensez à récupérer leurs affaires avant car sinon elles seront perdues.

Vous pouvez aussi devenir esclavagistes. On vous fera faire des chasses aux esclaves (4) et vous pourrez récupérer de bonnes armes au début du jeu. Vous gagnerez aussi 150 xp quand vous reviendrait de votre 1^{ère} chasse. Metzger vous paieras 100 \$ par esclave survivants. Le (très gros) problème est que vous aurez un tatouage indélébile sur la gueule, ce qui fait qu'on vous verra de loin et que certaines personnes ne voudront pas vous aider. Sulik vous attaquera et Cassidy ne voudra pas venir avec vous. Et même avec une super-armure on verra que vous êtes esclavagiste.

Quand vous serez assez fort, vous pourrez revenir ici et tuer les esclavagistes. Pour vous faciliter la tâche, vous pourrez utiliser de l'alcool sur eux avant le combat car ainsi ils perdront des points de perception et donc viseront très mal (cette astuce est valable avec tous vos autres ennemis). La mort de Metzger vous rapportera 1500 xp et quand vous direz à un des esclaves qu'ils sont libre vous gagnerez 1250 xp. Et vous ferez une très bonne action. Néanmoins, ne tuez pas Metzger avant d'avoir terminé les missions pour Lara car sinon vous ne pourrez pas les faire.

Liste des quêtes :

Rapporter l'argent de Fred à Elisabeth :

Comment avoir cette quête : allez parler avec Elisabeth et demandez du travail.

Comment réussir cette quête : Trouvez Fred, c'est un gars en jaune qui ressemble à un junkie, mais sa description est différente des autres : « vous voyez un citoyen de Klamath ». Le plus souvent vous le trouverez chez Flick mais il peut être ailleurs, devant le casino bar ou encore dans ce casino bar. Parlez-lui. Ne le menacez pas. Logiquement, votre première réaction serait de lui demander de rendre tout l'argent, mais n'en faites rien et offrez-lui plutôt la totalité de la somme qu'il demande ; vous ne le regretterez pas ! En effet, si vous revenez plusieurs mois plus tard (6 mois), en ramenant le JEK par exemple, il sera devenu riche, aura des beaux vêtements et voudra vous remercier en vous offrant 2000 \$, 200 cellules MF (pour armes énergétiques ou pour la voiture), et une grenade à plasma ! C'est tout bénéf' ! Enfin, vous verrez bien. Après avoir l'argent allez le rendre à sa propriétaire pour gagner 100 \$ et 200 xp.

Trouver le livre pour Elisabeth :

Comment avoir cette quête : Réussir la mission précédente consistant à rapporter l'argent que Fred doit à Elisabeth. Demander à Elisabeth si elle a un autre travail à vous proposer.

Comment réussir cette quête : Le titre du bouquin est « la lavande », Elisabeth vous demande de le demander à un certain Dereck mais en fait ce dernier l'a abandonné par terre quelque part dans la deuxième partie de la ville. Il peut être au choix dans les toilettes, dans le cimetière, dans les arbres au sud ou sur le bord d'un mur détruit vers la droite (merci à Narg pour ce dernier emplacement). Vous pouvez le lire mais ça ne vous apportera rien. Rapportez-le à Elisabeth pour gagner 80 \$ et 300 xp.

Lara veut savoir ce qu'il y a dans la vieille église :

Comment avoir cette quête : Parlez à Lara, dans la première partie de la ville. Elle se trouve dans la maison en bas de chez Tubby's, avec son gang. Metzger doit être en vie.

Comment réussir cette quête : Allez parler au garde devant l'église (2^{ème} partie de la ville). Dites-lui que Metzger veut simplement vérifier si la cargaison est toujours là (500 xp). Examinez une

des boîtes (avec le curseur « jumelles ») pour 500 xp et retourner voir Lara pour tout lui rapporter (200 \$). C'est la seule façon de terminer la quête, car l'esquive ne fonctionne pas et si vous tuez les gardes de l'église cette quête et celles qui en découlent seront inaccessibles.

Demander la permission à Metzger de déclencher une guerre des gangs :

Comment avoir cette quête : Finissez la mission précédente et reparlez à Lara. Metzger doit être en vie.

Comment réussir cette quête : Aller tout simplement voir Metzger, le chef des esclavagistes et demandez-lui. Retournez ensuite dire la réponse à Lara (200 xp et 50 \$).

Trouver le point faible du gang qui garde l'église :

Comment avoir cette quête : Finissez la mission précédente et reparlez à Lara. Metzger doit être en vie.

Comment réussir cette quête : Retourner interroger Tyler, le garde de l'église. Il vous dira qu'ils font une super fiesta ce soir même... Le hasard fait bien les choses quand même ! ;-). Allez faire votre compte rendu à Lara. Celle-ci ne vous donne rien et pour avoir votre récompense vous devez faire la quête suivante tout de suite.

Aider Lara à attaquer le gang de Tyler :

Comment avoir cette quête : Finir la mission précédente.

Comment réussir cette quête :

Version normale :

Vous êtes téléporté à côté de l'église. Pour réussir vous n'êtes pas obligé de vous battre mais je le vous conseille. Courrez à côté du garde dehors et attendez que les autres arrivent. Aidez à tuer ce garde (ceux à l'intérieur de l'église ne réagiront pas). Si vous voulez avoir votre récompense, Lara doit rester en vie (sinon récupérez l'argent sur son corps). Si vous voulez vous pouvez continuer et tuer les autres gardes dans l'église, mais c'est pas obligatoire. Vous gagnerez 300 \$ et 100 \$ de plus si vous avez participé à la bataille.

Version traître : Dites à Lara de vous attendre un peu, Aller tout dire de son plan à Tyler. Il vous demandera d'attaquer Lara le moment venu. Retournez voir Lara et dites-lui que vous pouvez y aller. Quand vous serez devant l'église, tuez Lara. Prenez 400 \$ sur son corps. Tyler vous donnera 100 \$ et 1000 xp. Ça rapporte plus que la première solution !

Donner son repas à Smitty de la part de la Mama :

Comment avoir cette quête : Parlez à la Mama, demandez-lui ce qu'il y a à faire ici.

Comment réussir cette quête : Amenez simplement le repas à Smitty dans les 24 h. Ce dernier est dans la première partie de la ville tout à gauche dans la cabane en haut de la voiture. Il vous donnera un stimpack pour vous remercier. Profitez-en si ce n'est déjà fait pour lui parler de la voiture et de la pièce que vous avez trouvée à Klamath. Retournez chez Mama pour avoir 150 xp et un repas gratuit qui vous redonnera 17 PI.

Libérez Vic des esclavagistes :

Vic est prisonnier des esclavagistes, dans la deuxième partie de la ville.

Comment avoir cette quête : Aller parler à Metzger de Vic. Demandez ensuite la permission au garde en faction devant la cellule de vous ouvrir la porte. Parlez à Vic.

Comment avoir cette quête : Vous avez plusieurs solutions :

_ Vous pouvez lui donner la radio que vous avez trouvé chez Vic à Klamath, pour qu'il puisse réparer une autre radio. Mais cela ne suffit pas à Metzger et il vous demande de payer pour libérer Vic. Il veut 1000 \$, si vous êtes une femme il peut vous faire un prix à 500 \$ si vous acceptez de coucher avec lui. Retournez voir Vic qui vous mettra la Cité de l'Abri dans votre PipBoy, vous parlera d'un marchand et se proposera de venir avec vous.

Vic n'est pas très fort au début. Il vise comme une tanche et il vaut mieux lui donner une arme pas trop dangereuse pour vous, comme un pistolet 10 mm ou un fusil de chasse. Après quelques niveaux, il deviendra assez fort. Il peut vous aider si votre niveau en réparation est plus bas que le sien. Pour les réglages de combat, je vous conseil de mettre « en lâché » pour la distance et « le plus proche » pour la cible.

_ Vous pouvez aussi tuer tous les esclavagistes.

Sabotez l'alambic d'Elisabeth :

Il faut que vous sachiez combien coûte un whisky chez Elisabeth (5 \$). Ensuite allez « au trou », dans la deuxième partie de la ville. Commandez un whisky à Franky et demandez pourquoi il est si cher (20 \$). Il vous demandera de trouver pourquoi le whisky d'Elisabeth est aussi peu cher. Retourner au casino bar de cette dernière et attendez que le garde devant la porte du fond aille draguer une joueuse de carte (le mieux est sûrement de vous reposer 10 mm là-bas). Forcez la porte et descendez les escaliers. Vous trouverez un alambic secret. Remontez (peu importe si le garde est revenu à sa place) et allez tout dire à Franky (100 \$ et 500 xp) . Il vous demande de détruire l'alambic. Vous pouvez lui proposer d'acheter ces boissons directement à Elisabeth pour 900 xp. Si vous voulez détruire l'alambic, refaite comme précédemment pour entrer et utilisez un pied de biche (en le sélectionnant depuis votre inventaire, pas en « attaquant » l'alambic) ou un explosif pour casser l'alambic. Retournez au trou pour avoir 500 \$ et 700 xp. Remarquez que vous pouvez proposer à Franky d'acheter son whisky à Elisabeth (car celle-ci va reconstruire un alambic). Et hop, 900 xp en plus ! Si vous avez détruit l'alambic, Elisabeth ne voudra plus vous parler.

Retrouver le médaillon d'Anna :

Comment avoir cette quête : Allez à côté de la maison du grand Ananias, celle avec le cercueil. Attendez minuit et vous verrez un fantôme se balader (jusqu'à une heure du matin). Parlez-lui. Elle vous dira qu'elle veut son médaillon.

Comment réussir cette quête : Allez chez la Mama et demandez à celle-ci si elle a entendu parler de la maison hantée. Elle vous renvoie vers Joey, le voyou dans la première partie de la ville. Pour récupérer le médaillon vous avez plusieurs solutions : lui faire peur pour qu'il vous le donne, payez le (50 \$ négociable à 20 \$) ou tuez-le. Allez rendre le médaillon au fantôme et elle mourra pour de bon. Ramassez ses os qui traînent par terre (ça fait négligé...) et prenez une pelle si vous n'en avez pas encore (comme par hasard il y en a dans cette pièce...). Allez au cimetière et cherchez la tombe marquée « Anna Winslow ». Attention, il peut y avoir une autre tombe avec une Anna, alors lisez bien. Creusez la tombe et enterrez les os (ça ne vous mettra pas l'attribut fossoyeur) : 600 xp.

Remarque : vous ne pouvez pas tuer le fantôme, sauf si vous faite un coup critique très puissant.

Trouver la pièce pour la voiture :

Comment avoir cette quête : Parlez à Smitty qui veut bien vous vendre sa voiture, mais il lui manque une pièce pour qu'elle démarre.

Comment réussir cette quête : La pièce en question se trouve à Gecko. Aller à la partie sur Gecko et la Cité de l'Abri pour la procédure à suivre pour avoir la pièce. Quand vous aurez la pièce,

Smitty vous l'installera pour 2000 \$. Si vous avez la pièce trouvée à Klamath, il vous l'installera pour 750 \$ et la voiture consommera deux fois moins de carburant.

Le carburant de la voiture est constitué par les deux sortes de munitions pour les armes lasers : les cellules MF et les cellules énergétiques. Les cellules MF remplissent deux fois plus vite le réservoir mais elles sont plus chères et de nombreuses armes les utilisent. Pour faire le plein, cliquez sur le capot de la voiture et choisissez le sac. Dans votre inventaire choisissez les munitions. Et voilà ! Je vous conseille d'attendre d'être en panne, ou presque, avant de faire le plein. Si vous tombez en panne dans le désert et que vous n'avez pas de quoi recharger la voiture sur vous, un rond vert vous indiquera où vous l'avez laissée. Vous pouvez ranger des affaires dans le coffre de la voiture, mais ne mettez rien d'important (comme le NavCom) car à des fois ça bug et le coffre disparaît. Vous pourrez faire améliorer votre voiture à New Reno et à la RNC.

Remarque sur La Fosse : une troisième partie de ville à été programmée mais n'est pas implantée dans le jeu. C'est une zone résidentielle. Pour y entrer, aller sur la carte du monde et ouvrez la carte de la ville (appuyez sur le bouton « ville/monde ») puis appuyez sur la touche 3 du clavier numérique. Il n'y a rien dans les placards et autres et les gens n'ont rien à dire.

Bon, vous cherchez un JEK qui est censé être une technologie d'abri, et de plus vous savez qu'il y a une ville qui s'appelle la Cité de l'Abri... On y va !

En chemin vous allez tomber sur une ville inconnue, arrêtez-vous le temps d'une halte...

Modoc

Modoc est une communauté agricole qui fait vivre plusieurs villes des environs.

Malheureusement, la sécheresse dure depuis un bon moment et tout pourrait bientôt s'arrêter.

C'est ici que vous pourrez vous marier, comme c'est écrit au dos de la boîte de jeu. Il vous suffit d'aller dans la maison de Grisham (à droite en entrant, avec le type au fusil) et de parler à un de ses deux enfants (quel que soit votre sexe). Il faut un charisme de 8. Avec Miria, il faut se montrer respectueux et vouloir faire plus ample connaissance pour coucher avec elle. Avec Davin, vous pouvez vous montrer moins « poli ». Dans les deux cas, le père se pointera dans la chambre et vous demandera ce que vous faites là (il doit avoir des problèmes aux yeux... ;-)). Si vous avez un bon niveau en docteur (ou premier soins) ou en discours, vous pourrez lui faire croire que vous examiniez son enfant. Sinon, il va vous forcer à vous marier. Vous assisterez au mariage (très marrant !) et ensuite vous devrez aller récupérer TOUTES vos affaires par terre dans la chambre... C'est très chiant et très long, j'espère que vous n'avez pas 50 stimpacks... Que vous ayez épousé Miria ou Davin, vous ne pourrez pas lui demander de vous attendre, il ne fera que vous suivre tout le temps.

Franchement, je vous déconseille de vous marier, car Miria ou Davin sont tous les deux les compagnons les plus nuls du jeu : ils n'augmentent jamais de niveau, n'ont que 35 PI, ne portent presque rien, ne savent strictement rien faire et sont nuls au combat.

Pour quitter votre compagnon (ou compagne), vous avez plusieurs solutions :

_ version civilisé : allez dans l'église de New Reno, là le père Tully pourra vous faire divorcer (la scène est très marrante !).

_ version barbare : tuez votre tendre moitié ! Attention, votre karma fera une chute vertigineuse.

_ version assassin : au lieu que ce soit vous qui éliminez le « problème », faites le faire par quelqu'un d'autre ! Comment ? Très simple : enlevez son armure à votre compagnon, donnez-lui un couteau pourri (le plus nul) et mettez « à l'attaque ! » dans ces options de combat. Ne le soignez jamais (ne lui donnez pas de stimpack). Il ne devrait pas faire long feu... Vous ne serez pas pénalisé d'une perte de karma car votre feu tendre moitié sera morte au combat...

version salaud : vendez le/la aux esclavagistes ou à la Cité de l'Abri (moins chers).

Que vous divorciez ou que vous le quittiez d'une autre manière, si vous retournez voir Grisham à Modoc celui-ci fera une crise cardiaque quand vous lui direz que son enfant est probablement mort !

Si vous avez le maximum de compagnons possible, vous n'aurez pas votre époux(se). Attention, car si vous demandez à un de vos compagnons de vous attendre, vous devrez vous débarrasser de votre époux(se) ou d'un autre compagnon ! Rappelez-vous que vous ne pouvez pas demander à Miria ou Davin de vous attendre quelque part...

A l'auberge de Rose, vous pourrez commander à manger : l'omelette du désert (25 \$) vous restaurera vos PI au maximum et si vous choisissez de l'eau à 1000 \$ (le prix sert à décourager le client, à cause de la sécheresse) vous aurez un cookies en cadeau : ce cookies vous rajoute temporairement 1 PA.

Vous entendrez parler d'une histoire de poulet un peu bizarre. Le poulet en question se trouve dans l'enclos avec des chiens de garde... Pour bouger les pierres devant la porte du « poulailler », il vous faudra au moins 8 en force, sinon utilisez un explosif. Le poulet en question est en fait un griffemort ! Si vous n'êtes pas d'un niveau assez élevé et que vous n'avez pas un bon équipement, ce griffemort sera la dernière chose que vous aurez vu sur terre ! Si vous réussissez à le tuer, il n'y aura plus d'omelette du désert à l'auberge de Rose.

Liste des quêtes :

Garder les brahmines pour Grisham :

Comment avoir cette quête : Parlez à Grisham, à la fin de la conversation il vous donnera le travail.

Comment réussir cette quête : quand vous aurez accepté la quête, vous vous retrouverez de nuit dans un champs avec des brahmines. Comme Grisham vous l'a dit, vous gagnerez 1000 \$ moins 100 \$ pour chaque brahmines mortes. Dès que vous êtes dans le champs, courez en haut de l'écran. Vous devrez tuer tous les loups pour compléter la mission. L'idéal est d'avoir au début une arme qui tir en rafale (parce qu'il fait nuit et que donc vous y voyez moins bien). Quand les loups se seront rapprochés des brahmines, utilisez le tir simple si vous avez un bon niveau en armes légères, ou sinon battez-vous sans armes ou à l'arme blanche pour éliminer les loups sans tuer les brahmines. Vous remarquerez que ces dernières sont vraiment très connes puisqu'elles n'hésitent pas à se rapprocher des loups ! Si une brahmينة vient se poster entre la cible et vous, ne tirez pas car dans 90 % des cas vous toucherez la brahmينة au lieu du loup (ce qui est logique quand on voit la taille du bestiau). Quand vous aurez fini, retournez voir Grisham pour toucher votre paye.

Remarque : Si vous avez donné une mitraillette à Sulik, il risque de tuer des brahmines en tirant en rafale. Pour éviter ça, confisquez-lui la mitraillette le temps de la mission.

Soigner Bess la brahmينة :

Vous trouverez une brahmينة couchée. Elle à la patte cassée et vous pouvez essayer de la soigner (compétence docteur, j'ai réussi du 2^{ème} coup avec 25 % !). Si vous y arrivez (200 xp), elle vous suivra un moment dans Modoc. Vous pouvez la vendre à Grisham pour que ce dernier en face de la viande séchée (karma -5). Bess se retrouvera à l'abattoir et de là vous pourrez la sauver à nouveau en ouvrant l'enclos (karma +10 mais votre réputation tombera). Si vous la laissez à l'abattoir, revenez quelques temps plus tard pour trouver 100 viandes séchées. Franchement, je trouve pas que ça vaille vraiment le coup... A vous de voir.

Farrel à un problème de rats dans son jardin :

Comment avoir cette quête : parlez à Farrel et proposez-vous de l'aider.

Comment réussir cette quête : Après avoir accepté, vous vous retrouverez dans le jardin de Farrel. L'idéal est d'avoir une arme à longue portée, même si elle est pas puissante, juste pour faire sortir les rats un par un (ils sont costauds). La carabine de Johny (voir plus loin) fera très bien l'affaire... Vous devez tuer tous les rats, c'est pas toujours simple car ils se cachent dans les plantes et les dégommer de loin n'est pas aisé. Quand vous aurez fini, votre personnage dira un truc du genre « je crois bien que je les aie tous tués ! ». Sortez et allez voir Farrel (300 xp). Si vous avez 3 ou moins en intelligence il vous donnera un cookie en remerciement. Si vous l'avez accusé d'avoir volé la montre de Cornélius, il ne vous donnera pas la quête.

Cornélius à perdu sa montre en or :

Comment avoir cette quête : Vous avez deux solutions :

__ Par Cornélius : Allez lui parler (il est dans l'auberge de Rose, dans la chambre du haut) et dite-lui qu'il a sacrément besoin d'aide. Il vous demandera de retrouver sa montre.

__ Par Farrel : La première fois que vous lui parlerez, il vous dira que ce n'est pas lui le voleur. Demandez-lui de s'expliquer et proposez-lui de retrouver la montre.

Comment réussir cette quête : Commencez par acheter de la dynamite si vous n'en avez pas. Allez dans les toilettes à côté de l'auberge de Rose. Demandez à vos compagnons de vous attendre (sauf si vous avez Miria ou Davin... Avec de la chance il/elle devrait mourir ☺). Ouvrez-les et entrez dedans (bouchez-vous le nez, ça passera... ;-)). Comme vous le fait judicieusement remarquer le programme, l'atmosphère est saturée de méthane... Sauvegardez un coup et posez votre dynamite devant les rochers du haut puis remontez. Si vous avez trop été blessé ou que vous êtes mort rechargez car les dégâts sont aléatoires. Bravo, vous venez de repeindre tout le quartier avec de la mer... euh, avec des déjections ! Reprenez vos compagnons et re-rentrez dans les toilettes. L'explosif à ouvert un passage. Allez en haut, vous devrez affronter un rat taupe, mais franchement vous avez vu pire. La montre est par terre, dans son terrier. Un truc en plus : il y a un sac spécial dans ce terrier. Ce sac à la particularité de vous permettre de garder les objets spéciaux même après vous en être servis (comme les pièces de la voiture après l'avoir réparée). Bon, j'admets que l'intérêt de ce sac est un peu limité et est réservé aux collectionneurs... C'est très dur de le trouver, et je ne connais qu'une personne qui l'a trouvé tout seul : Tharn80 (il va sur un autre forum, celui de KrOg). Vous voyez que le terrier ressemble à un C. Il est en bas du C. Il faut le trouver au pixel près, et même pour moi qui connais son emplacement il me faut toujours un bon moment pour le trouver. (voir la photo d'écran).

Après avoir récupéré la montre, allez la rendre au choix à Farrel ou à Cornélius et dites que c'était le rat qui l'avait pour 1500 xp. Ne le prenez pas mal si Cornélius vous traite de voleur, il n'a plus toute sa tête.

- Une autre façon de terminer cette quête est de ramener la montre à Cornélius et de lui dire que c'est Farrel qui lui avait volé : Cornélius ira s'expliquer avec son ami (500 xp).
- Et une dernière façon : chez Farrel il y a un placard fermé (dans le mur). Si vous essayez de l'ouvrir, Farrel s'énervé. (Pas la peine de recommencer, sinon il vous attaquera et le placard est vide). Allez dire à Cornélius que Farrel cache la montre dans le placard et les deux « amis » vont se battre. Vous aurez rempli la quête mais ne vous ne gagnerez rien. (merci à Per Jorner pour cette façon de résoudre la quête).

Quelque chose d'étrange est arrivé à la ferme perdue, trouve ce que c'est :

Comment avoir cette quête : En arrivant la première fois à Modoc, parlez à Jo dans le magasin (il vend de la dynamite si vous en avez besoin). Demandez-lui s'il sait où trouver un JEK. Celui-ci vous dit que oui mais qu'il veut que vous lui rendiez un service en échange. Remarquez que vous pouvez lui faire se couper un doigt pour sceller sa promesse, mais ça ne change rien à part que ça baisse votre karma...

Comment réussir cette quête : Allez à la ferme perdue qui se trouve maintenant sur votre carte. **Si vous arrivez en journée**, il n'y aura personne. Dans ce cas, commencez par regarder un des nombreux cadavres, vous découvrirez qu'ils sont faux et que ce ne sont que des mannequins recouverts de tripes de brahmines. Allez ensuite dans la maison et marchez sur le tapis. Vous tombez et perdez quelques PI. En bas des gardes vous demandent de les suivre sans faire d'histoire. Deux solutions : vous refusez et vous tuez tout le monde puis vous allez dire que la voie est libre à Jo (500 xp) mais ce dernier ne sera pas très content ; ou alors, et c'est le mieux, vous suivez le garde qui vous emmène voir son chef. Pour la suite, voir la quête suivante. **Si vous arrivez de nuit**, vous verrez des gardes avec des « fantômes » qui se baladent. Commencez là encore par regarder les faux cadavres puis allez parler aux gardes. Vous pouvez aussi tuer tout le monde mais ça rapporte moins (500 xp). Le garde vous emmène voir son chef. La suite juste dessous.

Portez un message des Slags à Jo :

Comment avoir cette quête : Faire la quête précédente et parler au chef des slags.

Comment réussir cette quête : Le chef (Veiger) vous apprend qu'ils sont les slags, des humains qui ont quitté la surface de la terre pendant la guerre et qui ont depuis vécu sous terre. Vous pouvez lui poser des questions, mais évitez de lui demander quelles sont ses défenses. Acceptez de porter la lettre à Modoc. Pour sortir prenez l'échelle du bas. Allez à Modoc et rapportez ce que vous savez à Jo. Donnez-lui la lettre et dites-lui que les cadavres sont des faux. Ce qui vous amène directement à la quête suivante.

Trouver Karl :

Jo vous laisse un mois pour retrouver Karl, afin de prouver que les Slags ne l'ont pas tué. Si vous vous souvenez, vous avez déjà parlé avec ce Karl, chez la Mama à La Fosse. Retournez donc là bas (ne traînez pas en route, vous n'avez qu'un mois) et parlez à Karl. Dites-lui ce qui c'est passé. Karl retournera chez lui (500 xp). Retournez maintenant à la ferme perdue et parlez à Veiger, celui-ci vous remercie (3500 xp) et vous donne un fusil d'assaut avec des munitions.

Note : Si pour une raison ou pour une autre vous ne prévenez pas Karl dans le mois, les deux communautés s'affronteront pour le contrôle de la ferme. Vous ne gagnerez rien, à par le droit de ramasser quelques armes et munitions.

Retrouvez Johny :

Comment avoir cette quête : A Modoc parlez à Balthias, le tanneur. Selon votre réputation dans Modoc il pourra :

_ mauvaise réputation : il ne vous donnera pas la quête.

_ réputation neutre : il vous donne simplement la quête.

_ bonne réputation : en plus de la quête il vous donne Lady, le chien de Johny. Parlez-lui, vous aurez l'impression d'être face à Lassy !

Comment réussir cette quête :

Si vous n'avez pas les enfants dans le jeu, vous ne pourrez pas retrouver Johny. Il y a néanmoins une solution pour remplir la quête, c'est la version méchante (voir ci-dessous) :

Version méchante : Si vous avez Lady avec vous, vous remarquerez qu'elle se dirige vers le puits du village. Vous pouvez même lui parler pour comprendre que Johny est tombé dans le puits (je suppose qu'il faut être un minimum intelligent). Ouvrez le puits et utilisez une corde pour descendre (c'est le seul endroit où vous en aurez besoin dans le jeu). En bas, vous verrez de l'argent, vous pouvez le ramasser si vous voulez mais vous perdrez 1 point de karma par pièce ramassée. Votre personnage dira quelque chose, c'est une réplique soit disant célèbre d'un film soit disant célèbre... Personnellement je le connais pas. En haut, vers l'effondrement vous trouverez un fusil, le fusil de Johny. Rapportez-le à Balthias et dites-lui que son fils est mort. Le père se mettra à pleurer et vous ne pourrez plus rien lui acheter. Ça ne rapporte pas d'xp.

Version gentille (et si vous avez les enfants seulement) : allez à la ferme perdue et descendez. Aller tout au nord, dans une petite carte avec plein d'enfants. (*Note* : si vous n'avez pas les enfants dans le jeu il se peut que le chargement de cette carte fasse planter l'ordinateur). Si vous avez Lady, elle courra vers son maître, sinon il faudra le chercher vous-même. Parlez-lui et dites-lui que c'est Balthias qui vous envoie. Pour le ramener à Modoc, vous devrez finir la quête des Slags de façon correcte (en rapportant la lettre etc.). Parlez à Veiger et demandez-lui si vous pouvez ramener Johny. Celui-ci accepte et vous offre même une escorte jusqu'à Modoc. Vous êtes automatiquement téléporté devant chez Johny. Parlez à Balthias (2500 xp), il vous donnera une armure en cuir (celle avec les manches longues).

Il est temps de quitter Modoc et d'aller à la Cité de l'Abri...

La cité de l'abri

Bienvenue à la Cité de l'Abri, la ville la plus détestée par les joueurs de Fallout ! C'est en effet une ville qui pratique l'esclavage sans se l'avouer et qui est totalement intolérante envers les mutants. Mais bon, c'est pas une raison pour commencer à tuer tout le monde car vous pourrez vous faire beaucoup d'expérience dans cette ville.

La Cité de l'Abri est composée en deux parties principales. L'endroit où vous arrivez est une sorte de refuge pour tous ceux qui veulent être protégé du monde extérieur, mais cette protection est loin d'être gratuite. C'est l'endroit où vous verrez des gens malheureux et pauvres. Si vous allez au Nord, vous pourrez entrer dans la ville proprement dite. C'est une ville où tout est très propre, très « carré » : c'est parce que les « domestiques » qui sont en fait des esclaves y travaillent nuits et jours. Mais pour entrer dans cette partie de la ville, il faudra vous procurer un pass journalier qui comme son nom l'indique vous permettra de rentrer dans la ville et d'y rester de 8h à 18h. Oubliez toutes les techniques que vous avez lues sur Internet pour entrer (au choix, voler le pass, faire du négoce de peaux de gecko etc.) : la meilleure façon et surtout la plus rapide et la moins risquée est d'enlever votre armure puis de parler à Wallace, dans le bureau d'accueil (juste devant l'entrée de la ville proprement dite). Il vous donnera le pass sans poser de question. Vous pouvez aussi parler au gars devant le bureau de Wallace, il pourra vous faire des faux papiers contre 200 \$ je crois. Vous pourrez entrer en ville avec mais pas dans l'abri. Si vous vous faites choper, vous serez exclus de la ville (ne dites pas que la première citoyenne est un homme et ne laissez pas entendre qu'il y a d'autres abris). Si vous le dénoncez à Wallace, vous ne gagnerez rien (même pas de karma). Tant que vous ne serez pas citoyen, vous serez fouillé à chaque fois que vous entrerez ici : donnez tout ce qui est alcool ou drogues à un de vos compagnons et vous passerez tranquille.

Remarque : Avec un personnage idiot (moins de 4 en intelligence) vous entrerez dans la ville elle-même en temps que domestique. Mais vous serez libre d'entrer et de sortir à votre guise... Bizarre. Allez au centre de répartition des domestiques si vous voulez entrer dans l'abri.

Pour entrer dans l'abri vous devrez être citoyen (sauf avec un personnage idiot, voir juste au-dessus). Il y a une autre méthode (à part celle de tuer tous ceux qui vous résistent !) : approchez-vous de l'entrée (pas trop près pour que le garde ne vous parles pas) et enclenchez le mode combat. Utilisez vos points d'action pour entrer. On ne vous dira rien quand vous sortirez.

Pour devenir citoyen, vous avez deux solutions : passer le test ou remplir la quête de la centrale de Gecko (voir plus loin). Pour le test, vous devez parler à Grégory, dans le Conseil de la Cité de l'Abri. Ce test est vraiment difficile, il faut 9 en intelligence, 9 en perception et 9 en chance (merci à Per Jorner pour ces précisions). En fait, la seule façon de réussir ce test à mon avis est d'avoir triché avec 10 partout... Ca rapporte 1000 xp. De plus, si votre pied a muté et que vous ne vous êtes pas fait opérer, vous serez refusé à l'issue du test physique.

Les habitants de la Cité de l'Abri ont un sens de la propriété beaucoup plus développé qu'à Klamath ou à la Fosse, et il vous faudra attendre la nuit pour pouvoir fouiller les armoires et autres bureaux de la ville. Le problème est que dans la vraie ville, derrière ses murs, vous ne pourrez pas vous reposer pour attendre la nuit (pour éviter que vous y restiez après 18h si vous n'êtes pas citoyen). Il vous faudra donc être citoyen (voir plus loin) et entrer dans cette partie de la ville lorsqu'il fera déjà nuit (depuis la carte du monde).

Tous les 1^{er} du mois il y aura une caravane en partance pour Redding, vous pourrez l'accompagner pour 1000 \$.

Vous trouverez le marchand dont Vic vous a parlé dans la maison devant l'enclos à brahmines. Si vous avez Vic avec vous, parlez-lui quand vous serez devant chez le marchand. Il vous dira que c'est lui qui lui a vendu les fioles de l'Abri 13. Parlez au marchand et il vous placera les Collines Brisées, New Reno, Redding, La Fosse et Modoc sur votre carte (bien sûr vous savez déjà où sont certaines de ces villes, au moins La Fosse et Modoc). Ce marchand fera aussi référence à une rencontre spéciale du premier Fallout, les brahmines qui disent « meuh, j'ai dit. ».

Si vous avez les enfants dans le jeu vous verrez un gamin (Curtis) devant une des tentes de la ville d'accueil. Il vous dira qu'il a perdu sa poupée. Celle-ci se trouve à droite du bar, contre le mur. En la ramenant à Curtis vous aurez le choix d'être sadique (cassez la poupée) ou gentil (donnez la poupée). Dans chaque cas ça rapporte 100 xp. Mais je vous conseille d'être gentil car ensuite le gamin jouera avec sa poupée et dans la conversion vous apprendrez qu'il a planqué la clé à molette de son père dans le tas de pierre à côté du bar. Vous pouvez toujours « utiliser » ce tas de pierre mais vous ne trouverez la clé que si vous avez entendu la discussion que Curtis a eue avec sa poupée. La clé vous sera utile pour avoir la voiture. Remarquez qu'il y en a d'autres ailleurs (par exemple dans un casier de la mine Morningstar à Redding).

Vous trouverez un gars étendu par terre dans une tente (Charlie La Gerbe !). Si vous avez un bon niveau en docteur vous trouverez qu'il a été irradié (100 xp). Que vous l'ayez trouvé ou pas utilisez un RadAway sur lui pour le guérir (100 xp). Puis parlez-lui pour qu'il vous remercie (100 xp).

Parlez à Cassidy, le propriétaire du bar pour qu'il vienne avec vous. C'est à mon avis le compagnon le plus puissant que vous trouverez : il utilise les fusils (donc le fusil gauss plus tard

dans le jeu : dévastateur !). Par contre ne lui donnez pas de drogues (sauf de guérison) car il est cardiaque. Exemple de réglages de combats : distance : « en lâchée », pour les ennemis c'est comme vous voulez.

Vous verrez un docteur dans la ville d'accueil. Réparez son autodoc (100 xp) pour éviter des problèmes si vous vous faites opérer plus tard (si vous ne le faites pas vous aurez environs 99 % de chances de mourir... La bonne blague !). Ne demandez pas de récompense, car après tout le docteur ne vous a rien demandé...

La Cité de l'Abri est ultra raciste envers les mutants, donc vous devrez demander à Lenny et Marcus de vous attendre en dehors s'ils sont avec vous. En revanche vous pourrez passer avec Goris.

Si vous avez un perso idiot, plusieurs personnes pourront vous bannir définitivement de la Cité si vous leurs parlez. Si la conversation tourne mal, appuyez sur 0 pour l'annuler.

Au Centre d'information parlez avec le gars et dites-lui comme vous aimez les livres. Il vous en donnera (ne les lisez pas ici si vous n'êtes pas citoyen car ça prend du temps).

Au Centre de répartition des domestiques vous pourrez vendre vos compagnons pour pas chers.

Le magasin de Randal est très bon marché par rapport à certains autres (vous devez être citoyen pour lui acheter des trucs).

Si vous avez Vic avec vous, la première fois que vous parlerez à Val (la réparatrice), vous assisterez à une scène très marrante où on apprend que Vic est le père de Valérie. Après avoir donné les pièces à Valérie (voir plus loin) vous pourrez tenter de les réconcilier pour 250 xp.

Résistez à la (très forte) tentation de tuer Lynette ! Personne ne l'aime celle là ! En plus ça ne change rien si vous ne tuez qu'elle ici (avec de l'explosif par exemple). Mais bon, ça fait du bien quand même...

Vous pourrez dénoncer Moore à Lynette pour 500 xp, mais je vous conseil de le faire quand vous lui montrerez le livre de compte de Bishop (voir plus loin).

Quand vous connaîtrez le problème de Jet à Redding parlez en au Conseiller Mc Clure (le seul citoyen sain d'esprit...) pour 250 xp. Quand vous aurez l'antidote, parlez-lui en pour 2500 xp ou 500 \$ (franchement, à ce stade du jeu on se fout du pognon, alors ne lui demandez pas de récompense si vous voulez les xp.).

Dans l'abri, au rez-de-chaussée vous pourrez vous servir des ordinateurs avec 75 % en médecine. Vous apprendrez l'existence des implants dermiques (500 xp). Voici la liste de ces implants ainsi que leur facultés :

- Implants dermique : résistance aux dégâts + 5 %
- Amélioration implants dermiques : résistances au dégâts + 5 % (donc 10 % en tout), - 1 permanent au charisme.
- Implants Phoenix : résistance au feu/laser/plasma + 5 %
- Amélioration implants Phoenix : résistance au feu/laser/plasma + 5 % (donc 10 % en tout), charisme -1.

L'opération est la moins chers à Redding. Si vous n'avez pas réparé l'autodoc à la Cité de l'Abri, vous avez environs 99 % de chance d'y rester.

Toujours au rez-de-chaussée de l'abri vous pourrez parler au docteur pour avoir l'entraînement médical de la Cité de l'Abri (il faut 75 % en docteur). Ca vous ajoute 5 % en docteur et en premier soin.

Après cet entraînement, si vous venez vous faire traiter pour un empoisonnement ou une irradiation, vous aurez + 10 % de résistance au poison et aux radiations.

Parlez à Phyllis, l'assistante du doc Troy. Vous pouvez la convaincre de visiter la reste du monde pour 300 xp (en fait elle reste là...), sortir avec elle (il doit y avoir un minimum en charisme, intelligence et discours et il faut être un homme) pour 100 xp, avec 75 % en docteur vous pouvez lui parler des risques de stérilité dus aux radiations, si vous êtes un homme vous pouvez faire un don de sperme à la Cité de l'Abri pour 500 xp. Dans ce cas, profitez en pour lui demander un peu d'aide : elle vous donnera un Cat's Paw.

Après avoir eu les infos sur les implants de combats dans l'ordinateur, continuez vos recherches dans le PC 54 fois (et oui, quand même !) : le PC vous demandera de revenir quand vous aurez fini le jeu. Il vous suffira alors d'utiliser le PC principal de l'abri (au 3^{ème} étage) pour gagner 20000 xp autant de fois que vous l'utiliserez. Ca sert à rien à mon avis.

Remarque : en général il y a un minimum requis en science pour utiliser un ordinateur (51 % ici). Et il faut avoir au moins 4 en intelligence, quelque soit votre niveau en science (donc si vous jouez un idiot, ne montez pas votre science : ça sert à rien !).

Si vous avez la balle de billard de New Reno (8-ball, ça me rappelle GTA 3...) (voir... New Reno justement !) et que vous avez lu le message concernant le mot de passe du PC de la Cité de l'Abri, utilisez le premier ordi après l'entrée pour gagner 2 stimpacks et 1 super-stimpack (merci à Per Jorner encore...).

Au deuxième étage de l'abri vous trouverez pas mal de matos. Certaines portes requièrent 8 en force (ou 7 avec un pied de biche, encore merci à Per Jorner) pour s'ouvrir. Derrière l'une d'elle vous trouverez... le module qui vous permet de d'augmenter votre force... C'est vraiment con ça ! Il y a aussi le module de reconnaissance vocale dont vous aurez besoin plus tard, à l'Abri 13.

Remarque : vous pourrez aussi acheter ce module à New Reno, mais bon, ici c'est gratuit...

Utilisez un buffout si vous n'êtes pas assez fort, sauvegardez avant au cas où vous seriez dépendant (ou attendez d'avoir une super-armure, mais ça sera dans très longtemps).

Réparez la grille d'aération qui fait un drôle de bruit pour 100 xp et 50 cellules à micro fusion (c'est ça qui faisait le bruit).

Au niveau 3 de l'abri vous trouverez un gars pas très malin qui chante « Maybe », la chanson de Fallout 1 ! Malheureusement les traducteurs Français ont encore fait les cons car ils ont aussi traduit ça... Dommage.

Toujours à ce niveau, utilisez le PC qui parle (350 xp) pour avoir l'emplacement de l'Abri 15. Il peut reformater votre PipBoy (il faut un certain niveau de perception, mais je sais pas combien). En fait il se contente d'ajouter un fichier sur différentes villes du jeu. C'est sans risque. C'est à ce PC que vous pourrez gagner 20000 xp après avoir fini le jeu (voir plus haut pour ceux qui lisent en diagonale).

Remarque : si votre perso est idiot, ce moment est très marrant. Vous risquez de vous faire électrocuter (jamais mortellement) mais vous pourrez quand même avoir l'emplacement de l'Abri 15 et l'update du PipBoy.

Liste des quêtes :

Délivre le mari d'Amanda, Joshua :

Comment avoir cette quête : Parlez à Amanda, sa tente est à l'entrée de la ville. Proposez-lui de l'aider.

Comment réussir cette quête : Allez au Centre d'allocation des domestiques et parlez au responsable. Si vous avez un bon niveau en médecine et/ou en discours, vous pourrez lui faire croire que Joshua a une maladie contagieuse. Sinon vous devrez l'acheter (environs 750 \$, c'est changeant). Si vous êtes citoyen vous pourrez lui dire que Joshua a une mauvaise influence sur les autres domestiques. Dans tous les cas c'est 500 xp. Retournez parler à Amanda pour obtenir 32 \$ (ca y est, vous êtes riches ! ;-)).

Remarque : Quand vous aurez eu votre récompense, ils partiront. Comme ce sont les parents de Curtis, le gamin qui cherche sa poupée, assurez-vous d'en avoir fini avec lui. Cette remarque n'est bien sûr valable que si vous avez les enfants dans le jeu...

Achetez une charrue pour les Smith :

Comment avoir cette quête : Parlez à M. Smith et proposez-lui de l'aider.

Comment réussir cette quête : Allez acheter une charrue chez Harry le Ravi (le magasin avec le smiley dessus) (800 \$, négociable à 600 \$). Reparlez à M. Smith qui vous donne 250 xp et un Desert Eagle (que vous pourrez revendre pour environs 800 \$).

Donner la valise de Moore à M. Bishop à New Reno :

Comment avoir et réussir cette quête : Parlez à Moore, c'est un type qui se balade dans la ville elle-même en racontant des trucs sur les esclaves. Soyez entièrement d'accord avec lui pour qu'il vous donne une valise à apporter à M. Bishop. Quand vous aurez livré la valise vous gagnerez 500 xp et 250 \$.

Remarque : Ce n'est que comme ça que vous pourrez travailler pour M. Bishop quand vous serez à New Reno, car si vous essayez de lui parler sans lui avoir donné la valise il vous attaquera.

Livre 10 bibines et 10 bières à Lydia :

Comment avoir cette quête : Parlez à Lydia (le bar juste après l'entrée dans la ville) et demandez si elle n'a rien de plus fort que ses boissons synthétiques.

Comment réussir cette quête : Logique, emmenez-lui ce qu'elle demande ! Attention, elle ne veut que de la bière et de la bibine. Si vous n'êtes pas citoyen, donnez ça à un de vos compagnons pour pouvoir entrer sans problème, puis récupérer l'alcool quand vous serez dedans. Vous gagnez 300 \$ et 250 xp.

Explore les 8 cases autour de Gecko :

Comment avoir cette quête : Demandez du travail au citoyen sergent Stark (rien que ça ! ;-)) au centre de correction.

Comment réussir cette quête : Explorer les 8 cases autour de Gecko. Normalement il suffit de faire le tour, mais il m'est arrivé que cette mission ne soit pas validée en faisant comme ça ; si c'est votre cas, entrez dans chacune des 8 cases puis venez faire votre rapport. Attention, vous devez bien marcher sur ces 8 cases, il ne suffit pas que vous les ayez vues. 350 xp et 300 \$.

Remarque : C'est logique, mais bon, on ne sait jamais : ne faites pas remarquer à Stark son mauvais comportement avec Cassidy, il aimerait pas...

Entrez dans la RNC et faites votre rapport à Stark :

Comment avoir cette quête : Complétez la quête précédente et revenez parler à Stark.

Comment réussir cette quête : Après être allé à la RNC, revenez lui parler pour 500 \$, 750 xp et un détecteur de mouvements gratuit (augmente votre niveau de vie en plein air sur la carte).

Remarque : Vous avez tout votre temps, alors n'allez pas exprès à la RNC pour remplir cette quête.

Donnez une pince et une clé à Valérie (Val) :

Comment avoir cette quête : Parlez à Val et proposez-lui de l'aider.

Comment réussir cette quête : Donnez-lui une pince (qui dans le jeu s'appelle « outils ») et une clé à molette (50 \$ et 250 xp). Pour trouver cette dernière, si vous avez les enfants vous pouvez trouver où Curtis en a cachée une (voir plus haut), sinon il y en a d'autres dans le jeu, notamment à Redding, dans un casier de la mine Morningstar et dans l'abri de la Cité de l'Abri. En échange, demandez-lui un super kit à outil que vous irez donner à Skeeter dans Gecko pour obtenir la pièce qui vous permettra d'avoir la voiture (vous devrez revenir deux jours plus tard).

Donnez l'holodisk de Lynette à Westin (RNC) :

Comment avoir cette quête : Il faut d'abord ramener à Lynette le livre de comptes que vous trouverez dans la base des pillards et Lynette vous donnera cette quête (si Westin est toujours en vie).

Comment avoir cette quête : Ramenez l'holodisk à Westin. Voir à RNC pour savoir comment contacter Westin.

Résoudre le problème de la centrale nucléaire de Gecko :

Comment avoir cette quête : Parlez à Lynette pour savoir comment devenir citoyen (même si vous l'êtes déjà grâce au test) et elle vous dira qu'elle a peut-être une solution pour vous.

Comment avoir cette quête : Comme vous l'avez compris si vous êtes un minimum intelligent (dans la vraie vie, celle où il n'y a pas encore eu de 3^{ème} guerre mondiale), Lynette veut que vous régliez le problème de la centrale par la manière forte. Alors c'est partie, vous avez deux solutions : 1) Vous tuez tous les goulés de Gecko, sans exception (même ceux qui sont dans le sous-sol, voir Gecko).

2) Vous faites exploser la centrale nucléaire en vous débrouillant pour tourner plusieurs fois la valve de refroidissement principale (sois manuellement, soit avec le robot, soit en demandant à un autre de le faire pour vous) pour 550 xp.

Dans tous les cas vous revenez tout content vers Lynette, vous lui dites que le boulot est accompli et cette salope vous engueule ! Dans le pire des cas elle vous bannit de la Cité de l'Abri... Comme quoi le crime ne paie pas !

version gentille : C'est en fait la seule façon valable de régler ce problème. Regardez à Gecko pour savoir comment faire. Au retour, ne parlez surtout pas à Lynette car elle risque de vous bannir de la Cité de l'Abri (elle adore faire ça cette co\$*% !). Au contraire, parlez au Conseiller Mc Clure, qui est le seul citoyen de la Cité de l'Abri à ne pas haïr les goules. En cadeau il vous donne la citoyenneté. Mais vous gagnez plein d'xp en réparant la centrale. Ensuite vous pourrez optimiser cette dernière, regardez à Gecko pour la procédure.

Créer un antidote au Jet avec le Docteur Troy :

Comment avoir cette quête : Ah, en voilà une quête compliquée... Pour tout vous dire je ne l'ai eu qu'une seule fois, lors de ma première partie. Depuis, je l'ai jamais eu et mon cas est loin d'être unique... Je soupçonne les patches d'interdire cette quête car lors de ma 1^{ère} partie je n'avais installé aucun patch. Mais bon, j'en suis pas sûr...

Donc je vais me contenter de traduire ce que dit Per Jorner dans son Fallout Walkthrough, mais je ne suis pas certain que ça marche vraiment...

« *Il faut être malin pour avoir cette quête (note de moi : si vous avez l'original vous remarquerez que je suis pas super fortiche en traduction, mais l'essentiel est que ça reste compréhensible, hein ?) tout d'abord vous devez avoir 75 % en docteur pour pouvoir passer l'entraînement médical de la Cité de l'Abri. Il y a maintenant deux options de dialogues pas évidentes (ou pas logiques) pour réussir cette quête. Dites-lui que vous êtes en quelque sorte un docteur, et quand il vous propose de vous montrer ses techniques médicales, essayez soit de quitter directement la conversation (si vous avez la bonne option de dialogue), ou passer l'entraînement et directement après quittez la conversation (vous pourrez toujours passer l'entraînement plus tard, mais il n'y a aucune raison de ne pas le faire tout de suite après). Dans tous les cas il va vous arrêter et va vous demander, puisque vous venez de l'extérieur, de lui rendre un service spécial, c'est à dire passer en fraude du Jet dans l'abri (avec l'astuce qui consiste à donner la drogue à un de vos coéquipier). Il vous donne 1000 \$ mais pas d'xp. Si vous revenez 3 mois plus tard il aura fabriqué deux doses d'antidote qu'il vous donnera, dont une vous servira à aider Redding en la donnant au docteur Johnson là bas (voir Redding).* »

Remarques : Il y a une autre manière de fabriquer de l'antidote : vous devrez parler à Myron (voir New Reno) et lui faire admettre qu'il est possible de fabriquer un antidote (il faut un bon score en science et peut être en discours). Après ça, vous devrez venir voir le doc Troy à la Cité de l'Abri pour lui faire fabriquer l'antidote. Il sera fait tout de suite.

Même si vous n'avez pas fait fabriquer d'antidote vous pourrez en acheter à San Francisco, chez un des vendeurs dans le pétrolier...

Voilà pour la Cité de l'Abri, comme vous devrez vous rendre à Gecko pour certaines quêtes, je mets cette ville juste après.

Gecko

Bienvenue dans la ville des goules, ces humains qui ont été irradiés pendant la guerre, ce qui les a rendus très moches et surtout très résistants ! Ils peuvent vivre super longtemps : tout les goules étaient humains à l'époque de la grande guerre (ça fait environs 160ans je crois...). Ils sont stériles à cause des radiations et leur plus grand rêve serait de redevenir humains.

A la Cité de l'Abri ont vous aura fait peur à propos des radiations et à l'entrée de la ville vous verrez un panneau de mise en garde contre le risque de radiations, mais en fait l'endroit n'est pas plus radioactif qu'un autre, donc vous n'avez pas besoin de Rad-X.

Vous reverrez Harold, le mutant qui vient du Centre, dans Fallout 1 ! Il a bien changé car un arbre commence à lui pousser sur le crâne !

Vous pouvez engager un nouveau compagnon ici : Lenny. Vous le trouverez dans le même bâtiment que Harold. Parlez-lui de votre ancêtre et il vous apprendra qu'il l'a vu à Nécropolis mais qu'à l'époque il n'avait pas osé le suivre. Demandez-lui et il vous accompagnera. Ca vous donnera une bonne réputation à Gecko, ce qui peut vous aider pour la suite. Si vous ne voulez pas de lui comme compagnon, prenez-le quand même et abandonnez-le tout de suite après pour profiter de la bonne réputation.

*Sa compétence de prédilection est la médecine, ce qui peut parfois s'avérer utile. Il n'est pas très fort au combat au début. Après un ou deux niveau ça ira mieux, surtout si vous lui donnez le pistolet gauss. Attention à vos fesses dans ce cas ! Il est pratiquement increvable car il a un nombre de PI hallucinant et une résistance naturelle au laser et au plasma. Avec une super-armure il sera quasiment invincible. Comme c'est un mutant il ne pourra pas aller à certains endroits, notamment dans la ville proprement dite de la Cité de l'Abri. Sa spécialité est la médecine, ce qui peut être pratique. **Exemple de réglages de combats** : distance : reste à côté de moi, ennemi : le plus proche ou le plus faible.*

A la Harpe, le bar de Gecko, vous pourrez jouer aux cartes « tragiques » avec le gérant (Wooz). Si vous n'avez pas de cartes il vous en offrira un paquet. Ca ne rapporte strictement rien de jouer. Votre niveau en « jeux » n'a rien à voir avec vos chances de gagner ou de perdre. Il pourra aussi vous raconter une sale blague.

Dans la centrale, vous aurez besoin de cartes jaune et rouge. Vous les trouverez dans des placards et bibliothèques sur place, cherchez bien.

Toujours dans la centrale, vous pourrez entrer en liaison avec l'Enclave en utilisant le PC de contrôle du réacteur. N'hésitez pas à vous montrer impoli, car même s'il vous menace de bombarder Gecko, il n'en fera rien (ouh le menteur !). Malheureusement, dans la version française vous n'entendrez rien ☹.

Rendez visite à Percy, dans la carte nord. Il vend plein de truc pour vraiment pas chers. Même avec un niveau en troc vraiment bas vous pourrez lui vendre vos objets plus chers que ce que vous les lui avez acheté !

Toujours dans cette carte, vous pouvez visiter une secte : trouvez une maison avec une bouche d'égout à l'intérieur et descendez. Parlez aux goules pour comprendre ce que vous faite là et surtout ce que vous devrez dire au garde du chef de la secte pour pouvoir le voir. Puis vous verrez ce chef : un rat ! C'est le même genre de rat que celui que vous avez butté à Klamath et lui aussi parle. Le problème c'est que dans la version Française le dialogue est complètement buggé de partout ! En gros il veut rendre leur forme d'humains aux goules et dominer le monde (c'est très ambitieux pour un rat !). Si vous avez de la chance il vous donnera un holodisk (que vous pouvez avoir ailleurs et surtout plus facilement !) et un pendentif qui ne sert à rien à ma connaissance. Au pire il vous attaque. Ca sera pas une grosse perte si vous le tuez, voir même si vous tuez tout les goules du sous-sol (ceux de la surface ne vous en voudront pas).

Liste des quêtes :

Résoudre le problème de la centrale nucléaire :

Comment avoir cette quête : Tout d'abord, peut importe que vous ayez eu ou non cette quête à la Cité de l'Abri. Parlez à Harold et il vous dira que le réacteur est foutu. Il voudrait bien une pièce

(un régulateur de magnétosphère hydroélectrique, je n'oublierais jamais ce mot !) mais ne vous la demande pas directement.

Comment réussir cette quête :

Façon vraiment bâtarde : Faites exploser la centrale ! Comme je l'ai dit plus haut (section sur la Cité de l'Abri), c'est la moins efficace. Vous avez plusieurs solutions :

- Avec le robot : Utilisez le PC de maintenance, choisissez la séquence du liquide de refroidissement, lisez les instructions et faites tourner le programme. Pour savoir l'ordre, regardez les machines dans le réacteur, elles portent des noms de planètes. Faites naviguer le robot de l'une à l'autre jusqu'à la valve rouge de droite. Entrez la commande pour fermer la valve. Vous venez de gagner 550 xp et toutes les goules vous attaquent !
- Manuellement : Vous devez entrer dans le cœur du réacteur. Soyez logique, prenez des Rad-X ! Le problème c'est que vous subirez des dégâts dans le réacteur (10 points pour quelques pas, vos compagnons aussi). Vous devez tourner la valve 3 fois (il faut être assez fort, si vous loupez vous perdez 15 PI !). Et là, la super bonne surprise se situe au niveau des xp : 0 xp pour tous vos efforts ! J'aurais tendance à dire que c'est bien fait... Bien sûr les goules vous seront hostiles. Un petit truc : si vous ne prenez pas de Rad-X vous pourrez bientôt dire adieu à vos cheveux et à votre vie un peu plus tard ! Peut-être que vous aurez le temps d'aller jusqu'à la Cité de l'Abri pour vous faire soigner, mais c'est pas sûr du tout...
- Avec vos méninges : Commencez par prendre l'ordre de tourner la valve dont Harold vous a parlé, il est dans une bibliothèque ou une armoire. Allez dans la centrale et parlez à Feastus pour qu'il fasse le boulot à votre place. Je suppose qu'il faut un minimum en discours...

Remarques : après avoir enclenché la fusion vous prendrez des dommages jusqu'à ce que vous sortiez (même pendant les combats). Une fois sortie, vous gagnerez 2500 xp et ne pourrez plus rentrer dans le réacteur. Les goules dehors ne vous attaqueront pas si vous ne leur parlez pas. Si vous annoncez la bonne nouvelle à Lynette, celle-ci ne sera pas du tout contente... Elle sait pas ce qu'elle veut celle là !

Façon gentille et surtout utile : C'est la vraie façon de finir la quête car vous gagnerez énormément d'xp.

Après avoir appris d'Harold le nom de la pièce dont il a besoin, retournez à la Cité de l'Abri. Ne parlez surtout pas de ça à Lynette, car vous êtes en train de faire le contraire de ce qu'elle voulait ! Elle vous bannit si vous lui dites (quand je disais qu'elle adore bannir les gens !). A la place, parlez à Mc Clure (si vous avez l'holodisk d'optimisation, donnez-lui. Si vous ne savez pas de ce qu'est cet holodisk, regardez plus loin...) qui vous dira d'aller chercher la pièce dans le magasin de Randal (amenities office). Allez-y et admirez la jolie image dans votre inventaire ! Retournez à Gecko et allez dans le réacteur.

- Vous pouvez toujours entrer dans le réacteur mais vous savez à quoi vous attendre (dégâts, radiations...). C'est stupide. 4000 xp.
- Utilisez le robot : Comme pour la fusion, sauf qu'au lieu de tourner la valve faites-lui installer la pièce. 4500 xp.
- Se faire aider par Feastus : Dites-lui que c'est lui le meilleur du monde, léchez-lui les bottes s'il le faut. Plus votre niveau en discours est élevé, plus ça sera facile. Mais c'est aussi possible avec un niveau moyen, il faut juste recharger pour recommencer. 4250 xp. Ça rapporte moins que le robot mais c'est moins chiant...

Dans tous les cas, si vous allez parler à Mc Clure à la Cité de l'Abri vous obtiendrez votre citoyenneté (sauf si vous l'aviez déjà).

Parlez à Harold après avoir réparé la centrale et il vous parlera de votre ancêtre. A la fin il vous donnera 3 super stimpacks (*remarque : je viens d'essayer et cette partie du dialogue bug, mais peut être qu'avec le patch FR ça fonctionne...*).

Remarques : Les persos stupides peuvent juste faire exploser la centrale mais pas la réparer... Il vaut peut être mieux ne rien faire du tout !

Optimiser la centrale :

Comment avoir cette quête : Réparez la centrale. Ensuite vous devez obtenir le disque d'optimisation. Vous avez plusieurs solutions :

- Après avoir réparé la centrale parlez à Festus pour qu'il vous le donne.
- Récupérez le disque chez un goule qui habite dans la partie nord de Gecko.
- Récupérez le disque en parlant au rat intelligent (voir plus haut). Je vous déconseille cette version si vous avez la version française du jeu.

Ensuite retournez à la cité de l'abri et parlez en à Mc Clure pour 750 xp, puis utilisez le disque sur le PC de l'abri (niveau 3).. Revenez à Gecko et entrez dans la centrale. Donnez le disque à Festus et il vous dira de faire vous-même l'optimisation. Allez à l'ordinateur de contrôle et insérez le disque dedans pour 2500 xp.

Vous pouvez aussi optimiser la centrale manuellement en procédant ainsi dans les menus de l'ordi de la centrale : 1-amplifier... 2-Desharmoniser... 3-calibrer... 4-regler... 5-tester... 6-installer... -fin du programme- (merci à Frenchvault pour cette façon de procéder).

Remarque : il y a deux disques en fait : un que vous devez donner à Mc Clure (celui que Festus vous a donné) et un que vous devez utiliser dans l'ordi de la Cité de l'Abri (celui du rat ou du goule), mais vous saurez quoi faire car on vous dit tout ce que vous devez faire.

Obtenir un super kit à outil pour Skeeter :

Comment avoir cette quête : Parlez à Festus au sujet de la pièce pour la voiture. Il voudra bien vous l'échanger contre une super caisse à outil.

Comment réussir cette quête : Il vous faut une caisse à outil. Pour ça, faite la quête concernant Valérie de la Cité de l'Abri (voir plus haut) ou au pire, achetez celle que Smitty de La Fosse a parfois. Donnez-la à Skeeter et il vous donnera la pièce qui va enfin vous permettre de faire démarrer la voiture !

Obtenir un régulateur à plasma pour Skeeter :

Comment avoir cette quête : Finir la quête précédente. Skeeter vous proposera de d'améliorer gratuitement une de vos armes si vous lui trouvez un régulateur à plasma. Attention, il m'est arrivé de ne pas avoir cette quête (je ne sais pas pourquoi, un bug sûrement).

Comment réussir cette quête : Allez chez Harold et volez-lui l'autorisation qu'il a dans la bibliothèque (Festus peut vous en vendre une aussi). Allez ensuite dans la centrale et allez en haut, dans la réserve. Demandez-lui la pièce (vous pouvez même la troquer si vous n'avez pas l'autorisation !) puis ramenez celle-ci à Skeeter pour 350 xp plus une améliorations gratuites pour une de vos armes.

Trouve Woody pour Percy :

Comment avoir cette quête : Parlez à Percy, dans la partie nord de Gecko (c'est le vendeur pas chers) et acceptez la quête.

Comment réussir cette quête : Retournez à La Fosse et allez chez le grand Ananias, la maison avec le cercueil. Payez pour voir la momie et criez pour réveiller le goule. 1000 xp. Retournez voir Percy qui vous donnera 3 Rad-X et 4 RadAway dont vous n'aurez probablement jamais l'utilisation (ça se revend assez chers).

Redding

Redding est une ville minière. La richesse de Redding tien à l'or qu'il y a dans le sous-sol, ce qui me fait penser que ça colle pas du tout avec l'ambiance de Fallout : comment s'intéresser à un métal quand on crève de faim et qu'on est attaqué de partout ? Non, franchement Fallout 2 n'a rien à voir avec la super ambiance de Fallout 1 ! Fin de la parenthèse qui de toute façon n'était pas ouverte...

Comme le fait remarquer Narg dans sa soluce, c'est un endroit qui fait très Western avec son casino, ses saloons, ses mines d'or, sa musique et son shérif.

Vous apprendrez vite que la ville souhaite être annexé par une autre communauté plus puissante. Et c'est vous qui allez décider par qui entre la Cité de l'Abri, New Reno ou la République de Nouvelle Californie (RNC). On peut dire que la RNC est pour les perso gentils qui aiment l'ordre, New Reno pour les méchants ou les dopés et la Cité de l'Abri pour ceux qui jouent un raciste.

Pensez à fouiller le bureau du shérif quand vous irez le voir, il y a pas mal de matos et vous ne risquez rien.

Quand vous aurez fini TOUTES les quêtes pour le shérif, vous pourrez lui soigner sa jambe si vous êtes bon en docteur (pour seulement 25 ou 50 xp...).

Le Maire Ascorty (dans le casino) voudra vous vendre un bon pour la mine Wanamigo pour 1000 \$. Il pense vous arnaquer mais quand vous aurez nettoyé cette mine vous pourrez lui revendre le titre pour 2500 \$ et 1000 xp.

Toujours dans casino vous pouvez faire du troc avec le gars derrière les barreau, c'est celui qui a le plus de liquide sur lui (environs 3000 \$). Il refait son inventaire assez régulièrement.

Il y a une prostitué dans le Malamute saloon. Vous pouvez coucher avec elle si vous êtes un homme et à la fin elle vous demandera de l'argent pour « changer de vie ». En fait elle aime bien sa vie actuelle et tente juste de vous arnaquer puisqu'elle sera toujours là et qu'à chaque fois que vous lui parlerez elle vous demandera de l'argent !

Si vous voulez parler avec la gérante du Malamute saloon vous ne devez pas avoir de mutant dans votre équipe. Laissez-les assez loin du saloon pour être tranquille.

Le gars avec le fusil près d'un mur pourra vous apprendre pas mal de truc.

Parlez au docteur Johnson pour apprendre que Redding à un problème avec le Jet. Ensuite vous pourrez aller à la Cité de l'Abri pour prévenir le Conseiller Mc Clure pour 250 xp.

Quand vous aurez l'antidote (voir Cité de l'Abri, New Reno ou encore San Francisco) vous pourrez lui en donner un échantillon pour 2500 xp. Le doc Johnson peut vous opérer pour les implants d'armure, c'est lui qui est le moins chers. Si vous ou un coéquipier êtes blessé quand vous lui parlerez, le doc vous proposera de vous soigner et vous ne verrez pas l'option de lui donner l'antidote. Dans ce cas, soignez-vous (ou payez-le pour qu'il le fasse) et reparlez-lui.

Dans la partie nord de la ville vous pourrez travailler pour des caravanes : Cité de l'Abri : 1000 \$ le 1^{er} de chaque mois ; New Reno : 1500 \$ le 21 et la RNC : 2000 \$ le 11. Si vous avez une rencontre hostile avec les caravanes, parlez au chef pour qu'il dise « on s'en va maintenant » avant de quitter la map. Sinon vous risquez de partir sans les autres. S'il ne vous dit rien, entrez en mode de combat et quittez-le tout de suite après.

Il y a des combats de rats de 12 h à 17 h. Vous pouvez parier (votre niveau en jeux n'a rien à voir). J'ai l'impression que les rats qui ont les noms les plus impressionnants gagnent plus souvent que les autres, mais c'est juste une supposition de ma part... Si vous avez un perso idiot, ne parlez pas à celle qui tient les paris car elle ne fera que vous prendre votre argent sans jamais vous faire parier.

Pour les fossoyeurs : toutes les tombes sont vides !

Dans le sous-sol vous trouverez une mine : la wanamingo. Il y a plusieurs entrées possibles (la tombe ouverte, le puits, une trappe dans le Malamute Saloon, dans la salle des coffres du casino, par l'ascenseur. Cette mine est remplie de wanamingo qui sont des bestioles assez coriaces. Attendez d'avoir de bonnes armes et armures avant d'y aller. Quand vous aurez tué toutes les bestioles vous gagnerez 3500 xp.

Remarque : vous pouvez vous reposer au fond de la mine, ce qui est pratique. Mais c'est quand même bizarre quand on pense qu'il y a des Wanamingos pas très loin...

Il y a une machine au fond de la mine. Utilisez-la pour récupérer la puce excavatrice que veulent la mine Kokoweef (pour la RNC) et la Morningstar (New Reno). 1000 \$ et 2500 xp dans les deux cas.

Je vous déconseille de braquer le casino, sauf si vous voulez un karma bas car tout le monde vous attaquera. Et comme l'argent n'est pas un problème dans le jeu, c'est un peu idiot...

Liste des quêtes :

Quêtes du shérif Marion :

Résoudre le problème de la veuve Rooney :

Comment avoir cette quête : Vous devez être au moins au niveau 10 pour que le shérif vous engage. Parlez-lui et proposez-lui de le remplacer. Il vous donne un badge qui ne sert à rien.

Comment réussir cette quête : Parlez à la veuve Rooney.

Façon gentille : Payez son loyer pour elle (120 \$). Revenez parler au shérif pour 1500 xp. Allez voir le maire pour qu'il vous donne 1000 \$.

Façon méchante : Expulsez la veuve. 1000 xp et 100 \$. Allez voir le maire pour qu'il vous donne 1000 \$ et une bière à chaque fois que vous lui parlerez.

Façon idiot : Payez directement le loyer au maire pour 0 xp... Voilà pourquoi je dis que c'est idiot !

Arrêter la bagarre au Malamute Saloon :

Comment avoir cette quête : Faire la quête précédente et retourner voir le shérif.

Comment réussir cette quête : Allez au Malamute saloon et parlez à une des personnes qui parlent.

Façon idiote : demandez-leur de partir : 0 xp...

Façon normale : Menacez-les et envoyez-les en prison (300 \$ et 1500 xp du shérif).

Trouver celui qui a défiguré la péripatéticienne (je suis sûr que j'ai appris un nouveau mot à certains d'entre vous !)

Comment avoir cette quête : Faire la quête précédente et retournez voir le shérif.

Comment réussir cette quête : Pour en savoir plus vous pouvez interroger la propriétaire du Malamute Saloon, mais c'est pas obligatoire. Allez dans la partie nord de la ville dans le dortoir de la mine Morningstar. Parlez au 1^{er} gars en entrant : il avoue aussitôt.

Façon Judge Dredd : Tuez le coupable pour 500 \$ du shérif mais 0 xp.

Façon neuneu : Laissez-le partir : 0 \$ et 0 xp, c'est une affaire qui roule ! ;-)

Façon intelligente : Coffrez-le pour 1250 xp et 500 \$ du shérif.

Tuer Gâchette Morton :

Comment avoir cette quête : Faire la quête précédente et parler au Shérif.

Comment réussir cette quête : Allez dans la partie Ouest de la ville. Il y a plein de rats très solides (sauf si vous les aviez tués avant). Vous devrez tuer tous les humains du secteur. Attention, il y a une dizaine de pièges. Quand vous aurez tué Gâchette Morton vous gagnerez 3000 xp et 1000 \$ du shérif. Vous pourrez ramasser de très bonnes armes, notamment le H&K G11 de Morton qui va très bien à Sulik. Le problème est que vous aurez des problèmes à trouver des munitions avant un bout de temps... Quand vous reviendrez voir le shérif il vous annoncera que les frères de Gâchettes vous cherchent. C'est cool, ça vous fera des armes en plus quand vous les rencontrerez !

Trouver la puce d'excavation :

Comment avoir cette quête : Parlez soit au propriétaire de la mine Kokoweef, soit à celui de la mine Morningstar (ou les 2).

Comment réussir cette quête : La puce est sur une machine dans le sous-sol, où vous devrez affronter des wanamingos. Ramenez-la à qui vous voulez pour 1000 \$ et 2500 xp.

Collines Brisées

Cette ville est spéciale car les humains, les goules et les super-mutants y vivent ensemble. Mais le calme n'est qu'apparent comme vous vous en rendrez bientôt compte.

Quand vous arriverez, vous verrez 4 coffres en haut de l'écran qui semblent inaccessibles. Ces coffres ont fait réfléchir des milliers de joueurs de Fallout : comment les atteindre ? Longtemps on a cru que c'était impossible, mais finalement quelques joueurs ont trouvé : Allez vers la grille de sortie. Placez le curseur 2 hexagones (ou 3, je sais plus) en dessous de la barrière. Le curseur doit être à moitié hors de l'écran (voir la jolie capture d'écran que j'ai faite pour vous). Cliquez dessus et attendez que votre personnage s'arrête. Si vous êtes téléporté vers la carte du monde, c'est que vous n'avez pas cliqué au bon endroit. Normalement votre personnage s'est juste arrêté. Cliquez en haut de la barrière et votre perso s'y rendra ! Maintenant vous pouvez fouiller les coffres (le 1^{er} est vide). Le contenu de ces coffres revient de temps en temps. Pour sortir cliquez simplement sur la grille de sortie.

Pour parler avec le gars à l'entrée vous devez d'abord vous désarmer.

Marcus le super-mutant peut se joindre à votre équipe. Pour cela vous devrez résoudre les deux quêtes principale de la ville : retrouvez les disparus et réparer le purificateur d'air de la mine (voir la liste des quêtes). 1000 xp quand il se joindra à votre équipe.

Marcus est très fort avec toutes les armes lourdes et la plupart des grosses armes laser (sauf la plus puissante, celui avec le nom bizarre que vous trouverez dans les locaux de la Confrérie de l'Acier à San Francisco). L'idéal est de lui donner un fusil à turbo plasma. Comme vous pouvez l'imaginer, c'est un allié de poids, mais malheureusement il ne peut pas porter d'armure, ce qui fait qu'il est extrêmement fragile. Donnez-lui un méga super poing au cas où il devrait se battre au corps à corps.

En parlant à Bill vous pourrez nettoyer la merde de brahmine pour 100 \$. Faites le plusieurs fois (5 fois il me semble) pour gagner 500 xp, + 5 % en discours et une super compétence !

Toujours en parlant à Bill vous pouvez escorter des caravanes pour seulement 200 \$:

- Cité de l'Abri : le 21 de chaque mois
- Gecko : le 1^{er}
- RNC : le 11

Si vous écoutez l'histoire du doc Holliday vous gagnerez le droit de vous faire soigner gratuitement.

Vous pouvez vous mesurer au bras de fer contre Francis, le super-mutant dans le bar. Il faut être fort (au moins 9 pour espérer avoir une petite chance). Contrairement à ce que dit la boule de billard magique de New Reno (voir plus loin) il ne sert à rien d'avoir une endurance très élevée. Si vous gagnez Francis vous donnera un super-poing et 350 xp, si vous perdez vous devrez passer la nuit avec lui (ouille !). Dans ce cas vous aurez un nouvel objet dans votre inventaire (un bâillon à boule) dont je n'ai trouvé aucune utilité. Vous pouvez toujours retenter votre chance.

Dans la deuxième partie de la ville il y a un Cat's Paw dans un pot à l'extérieur de la maison où le couple de super-mutant se dispute.

Vous pouvez parler à Manson avant que Jacob ne vous demande de le libérer (voir plus loin). Vous pouvez lui « ouvrir l'esprit » pour 350 xp.

Liste des quêtes :

Retrouver les disparus :

Comment avoir cette quête : Au choix (vous pouvez faire les deux pour plus d'xp) :

- Parlez à Marcus et lui demandez s'il a du travail. Il vous propose une récompense, vous pouvez accepter ou dire que vous le ferez gratuitement, ce qui est mieux à mon avis (voir plus loin pour savoir pourquoi).
- Parlez à un homme dans la 2^{ème} partie de la ville : il cherche sa femme ; Proposez-lui de l'aider. Si vous le faites payer et que vous dites ensuite que vous ne l'aidez pas votre réputation baissera dans la ville.

Comment réussir cette quête : Allez dans la deuxième partie de la ville et descendez dans le sous-sol par une des trois entrées (la plus simple est celle qui se trouve dans un tout petit bâtiment au sud de la carte). Dedans vous devrez affronter des adversaires redoutables : des fourmis géantes ! Non, j'rigole... Elles sont loin d'être redoutables ! (C'est les mêmes que dans le Temple des Epreuves, à Arroyo !). Un conseil d'ailleurs : avant d'entrer dans le souterrain pensez à enlever les armes à rafales de vos coéquipiers : c'est bête de gâcher des munitions pour des fourmis ! Nettoyez la zone et allez dans une pièce avec des cadavres (à droite) pour 500 xp. Observez un cadavre avec l'icône « jumelles » pour découvrir que les personnes ont en fait été abattus par balles. Fouillez un cadavre de femme en haut à gauche pour trouver un mot impliquant Francis et Zaius. Votre personnage dira un truc quand vous le lirez (ne pas en parler à Marcus, de toute façon vous ne pouvez pas lui en parler...). Remontez et allez parler à Francis. Faites en sorte qu'il quitte la ville de son plein gré (ne le tuez pas) : 1000 xp. Allez ensuite parler à Marcus pour 500 \$ (si vous lui avez demandé une récompense) ou une carabine avec un viseur si vous lui avez dit que vous le feriez gratuitement.

Allez ensuite (ou avant, comme vous voulez) en parler à l'homme qui recherche sa femme pour 500 xp.

Remarque : si vous allez dans le souterrain avant d'avoir la quête vous ne trouverez pas les cadavres.

Réparer le purificateur d'air de la mine :

Comment avoir cette quête : Parlez à Zaius et demandez s'il a besoin d'aide.

Comment réussir cette quête : Zaius vous a demandé d'aller chez Renesco à New Reno pour trouver la pièce. Donc allez-y et dites-lui le mot de passe. Renesco vous demandera la suite, dites-lui qu'il n'y en a pas. Il vous donnera la pièce.

Remarque : si Renesco est mort (parce que vous l'avez dénoncé dans l'affaire du Jet empoisonné par exemple), vous ne pourrez pas avoir la pièce, et donc vous ne pourrez pas engager Marcus. Retournez aux Collines Brisées. Pour entrer dans la mine, l'idéal est d'avoir super-armure pour ne pas être blessé par le gaz. Mais c'est pas obligatoire. Si vous n'avez pas de super-armure vous serez blessé assez souvent par le gaz.

Avant d'entrer, demandez à vos compagnons de vous attendre dehors. Entrez dans la mine et regardez tout de suite à droite : il y a un passage secret. Allez-y (1000 xp) et parlez à l'homme.

Demandez-lui qui il est pour 500 xp. Si vous lui dites l'autre phrase vous ne gagnerez rien.

Avant de partir, fouillez le coffre pour trouver de l'uranium (vous ne risquez rien).

Allez ensuite vers la droite jusqu'à trouver le purificateur d'air. Utilisez simplement votre pièce pour 1500 xp. Le gaz s'arrête immédiatement, donc vous pouvez maintenant tuer les bestioles de la mine (un griffemort entre autres). Retournez voir Zaius. Si vous demandez une récompense il vous donne 500 \$, sinon un fusil de combat.

Remarque : Per Jorner dans son « Fallout 2 Walkthrough » semble dire que le fait d'avoir une super-armure ne protège pas contre les dégâts. Je peux lui assurer que je l'ai déjà fait et qu'à chaque fois je ne recevais aucun dégât.

Libérer Manson et Franck de prison :

Comment avoir cette quête : Parlez à Jacob et dites-lui que vous détestez les mutants.

Comment avoir cette quête : deux solutions principales ici :

Façon très gentille et honnête : Allez tout de suite reporter votre conversation à Marcus pour 2500 xp. Mais ce n'est pas obligatoire, même si vous souhaitez aider les mutants. Préférez la 2^{ème} solution.

Façon... Méchante (?) ou plus d'xp (ça c'est sûr !) : Allez dans la prison de jour et sans arme active (sinon les gardes vont vous allumer). Vous pouvez tenter de convaincre le garde de vous donner les clés, mais sauvegardez auparavant. Vous pouvez aussi les lui voler (très très dur) ou encore tuer les gardes. Ouvrez ensuite la porte quand le garde s'éloigne. Vous êtes téléporté devant Jacob pour 1500 xp.

Détruire le purificateur d'air de la mine :

Comment avoir cette quête : Finir la quête précédente pour Jacob.

Comment réussir cette quête : Là encore, deux solutions :

- **Versión gentille** : C'est celle que je choisis car j'aime bien les mutants : allez dénoncer Jacob et ses amis à Marcus pour 2500 xp.
- **Versión méchante** : Allez dans la mine et placez l'explosif sur le purificateur d'air. 1500 xp. La ville ne s'en remettra jamais...

Diriger plus d'énergie vers la maison d'Eric :

Comment avoir cette quête : Allez chez Eric dans la 2^{ème} partie de la ville. Parlez-lui de son problème de mouches et proposez de l'aider.

Comment avoir cette quête : Allez dans le bâtiment de la centrale, dans la 1^{ère} partie de la ville. Vous avez plusieurs solutions :

- Parlez au gars de service pour le convaincre.
- Faire « science » sur le 1^{er} PC du bas (il vous faudra peut être attendre la nuit).

Dans les 2 cas c'est 1000 xp.

Retournez voir Eric pour une petite récompense ou une augmentation du karma (si vous le faite gratuitement).

Replanter la plante parlante :

Comment avoir cette quête : Dans la deuxième partie de la ville allez devant le champs du haut. Vous verrez une plante à spores qui vous parlera. Parlez-lui.

Comment réussir cette quête : Vous devez avoir une pelle. Faite ce qu'elle demande pour 1000 xp. La plante vous indique un coup aux échec et vous dit que ce coups vous permettra de gagner contre le scorpion... Voyez juste après.

Faire des tests contre le scorpion intelligent :

Après la plante, le scorpion... Les concepteurs de Fallout 2 ne savaient vraiment pas quoi inventer...

Comment avoir cette quête : Parlez au professeur dans une maison à droite dans la 2^{ème} partie de la ville. Proposez-lui de vous mesurer contre le scorpion. Attention, ne passez le test d'intelligence qu'à la fin.

- **Test de perception** : Vous devez avoir au moins 4 en perception pour espérer égaliser le scorpion (sauvegardez avant). Attention : si vos compagnons sont entre vous et l'écriteau que vous devez lire, vous ne pourrez pas le lire. Pour plus de sécurité demandez leurs de vous attendre. 500 xp si vous faite aussi bien que le scorpion (vous ne pouvez pas être meilleur que lui).
- **Test d'agilité** : là aussi vous devez avoir au moins 4 en agilité. Un bon score en « passe-partout » peut aider. 500 xp là encore si vous faite aussi bien que le scorpion.
- **Test d'intelligence** : il n'y a aucun minimum requis en intelligence ! La bonne blague ! Une fois j'ai fait une partie avec 1 en intelligence et j'ai gagné ! La seule chose qu'il faut c'est de connaître l'astuce donnée par la plante qui parle (voir plus haut). Si vous ne connaissez pas cette astuce vous ne gagnerez pas ! 500 xp si vous battez le scorpion, celui-ci devient hostile. Je vous conseil de le tuer pour pouvoir récupérer ses lunettes que vous irez ensuite donner à Renesco à New Reno (voir New Reno).

Retrouver le trésor de Typhon :

Comment avoir cette quête : Parlez au goule Typhon dans la maison des vieux goules (celles devant laquelle vous avez replanté la plante).

Comment réussir cette quête : Il vous demandera plusieurs objets : 1 Cat's Paw (dans le pot à l'extérieur de la maison du couple de super-mutants qui se disputent). Attendez 1 h avant de lui reparler. Donnez-lui ensuite une poupée gonflable (dans la maison derrière Marcus) et attendez 3 h. Donnez-lui enfin une bouteille de Tord Boyau (Cassidy en à une, sinon allez au bar). Il vous donnera vaguement l'emplacement du trésor (2000 xp). En fait, c'est le puits de la première partie de la mine. Utilisez-le et ensuite allez chercher le nain chercheur de trésors (à gauche du puits, comme par hasard...). Et là vous allez assister à une super scène très marrante ! Euh, non, vous ne pourrez pas récupérer le nain !

New Reno

Ici c'est la cité du vice, de la perversion, de la drogue et de la Mafia ; bref c'est la ville préférée de la majorité des joueurs de Fallout 2 ! Il y a énormément de quêtes et de choses à faire, à tel point que je me demande comment je vais faire pour toutes vous les dire ! Si vous avez déjà joué à Fallout 1, vous pensez sûrement que New Reno est l'équivalent du Centre : c'est pire ! Dans le Centre il y avait beaucoup de choses à faire mais ce n'était rien par rapport à New Reno !

La ville est contrôlée par 4 familles qui font respecter leur versions de l'ordre. Vous pourrez travailler pour elles, mais sachez qu'il faudra être poli : respect ! De même, si vous retournez voir le chef avant d'avoir fini votre boulot, ça va chauffer pour votre matricule ! Les familles vous donneront un certain nombre de quêtes et au bout d'un moment vous ferez partie de celles-ci. Ce qui signifie que vous ne pourrez plus bosser pour aucune autre famille. Je vous préciserai quand une quête fera de vous un membre de famille. Si vous tuez votre patron, vous pourrez de nouveau travailler pour les autres familles (il peut arriver que vous deviez aussi tuer quelques-uns de ses hommes). Le fait d'être membre d'une famille augmente votre popularité à New

Reno, vous permet d'avoir du sexe gratuit au Cat's Paw et d'acheter des armes plus puissantes chez Eldridge (dont le bozar).

Comment tuer un chef de famille sans ameuter tout le quartier ? En fait pour chaque chef de famille, vous pouvez soit les tuer normalement, au cours d'un combat (il vous faudra alors tuer tous les membres de sa famille) ; mais vous pouvez aussi les tuer sans qu'on vous suspecte :

- M. Bishop : Pas facile : vous devez avoir 80 % en « piège » (ça limite !) et un bon niveau en « réparation ». Couchez avec Mme Bishop et dans le lit parlez-lui de son mari puis demandez-lui si elle l'aime. Vous pourrez ensuite suggérer un « accident ». Elle vous parlera du piège sur le coffre de M. Bishop. Faites « réparation » sur ce coffre afin de changer la combinaison. Allez à l'étage du dessous et reposez-vous 10 minutes. Vous entendrez une explosion. *Normalement*, M. Bishop devrait être mort. Si ce n'est pas le cas, rechargez. Vous ne gagnez rien de spécial.
- M. Salvatore : Volez-lui ses bouteilles d'oxygène. Pas la peine de les remplacer par les bouteilles de poisons trouvées sous le Desperado. Sortez et aller plus loin sans sortir de la zone. Attendez un peu et M. Salvatore va mourir. Vous gagnerez 500 xp (même si personne ne vous avez demandé de le tuer).
- M. Wright : Vous devez avoir les enfants dans le jeu. Allez dans leur zone pendant la journée et vous verrez des enfants en train de jouer. Parlez-leur et donnez leur un pistolet puis dites à celui à qui vous l'avez donné de le montrer à son père et d'appuyer sur la détente. Aucun xp. Attention : les textes sont restés en anglais, mais c'est facilement compréhensible.
- M. Mordino : Sa santé est fragile, n'est-ce pas ? Utilisez une drogue quelconque sur lui et il fera une crise cardiaque. 1000 xp.

Attention : ne faites pas partie des Salvatore avant que Mordino vous demande de tuer M. Salvatore.

Si vous tuez une famille, vous gagnez du karma ; sauf pour les Wright qui sont les « gentils ».

Voici l'ordre dans lequel je vous conseil d'être membre d'une famille et de tuer son représentant : Bishop, Salvatore, Mordino et enfin Wright. Si vous jouez un gentil, ne tuez pas les Wright !

Attention : pour avoir l'entrepôt militaire Sierra sur votre carte vous devez travailler pour les Wright, vous ne pourrez jamais trouver cette base en vous promenant sur la carte !

La première personne que vous rencontrerez est Jules, un dealer. Il peut vous indiquer l'emplacement de Golgotha et des Etables sur votre carte. Il peut aussi vous apprendre qui est Myron. Si vous le payez vous aurez des informations très complètes sur les familles de la ville (100 \$ par famille).

Au Cat's Paw vous pouvez gagner temporairement 1 point à une statistique principale selon la formule que vous essayerez. C'est pas très utile car ça dure pas longtemps...

Si vous payez du bon temps à Marcus au Cat's Paw il vous dira que les mutants redeviennent fertiles après quelques années... Il s'agit en fait d'une salle blague des concepteurs du jeu : les mutants sont bien stériles comme vous l'aviez appris dans Fallout 1.

Vous pouvez jouer au casino mais les croupiers trichent : ils ont tous des dés pipés...

Vous pouvez trouver une balle de billard magique (8-ball) : dans le casino des Bishop, au 1^{er} étage. Fouillez le billard qui est vers les escaliers qui montent. Il faut avoir un bon score en chance pour espérer obtenir quelque chose de cette boule de billard. Mais ça vous indique pas mal de trucs utiles (mais parfois faux, notamment la phrase qui dit que pour battre Francis il faut une endurance importante).

Si vous êtes un esclavagiste vous pouvez vendre vos partenaires à Big Jésus Mordino.

Il y a une caravane pour Redding tous les 21 de chaque mois (rue de la vierge). Vous pouvez l'escorter pour 1500 \$.

Ecoutez l'histoire de Jimmy J l'Edenté et avec un bon charisme et discours vous pourrez avoir 2 Jet gratos.

Si vous avez un bon score en combat au corps à corps (vers les 100 %) vous pouvez tenter la boxe au gymnase. Parlez au nain pour pouvoir commencer vos combats. Avant vous pouvez aller chercher les gants renforcés au sous-sol du casino des Bishop. Rappelez-vous que vous faite de la boxe, pas du kick boxing : n'utilisez pas vos jambes et ne visez pas au-dessous de la ceinture. Vous devrez affronter 4 adversaires de plus en plus forts : Joqq (500 xp), Mc Kneely (750 xp), Evan Holyfield (1000 xp) et enfin le Masticateur (2500 xp). Ce dernier adversaire peut vous mordre l'oreille (ça ne vous rappelle rien ? Tyson ?) auquel cas vous perdrez 1 point de charisme et vous aurez votre oreille dans votre inventaire. Vous ne pourrez pas vous la faire recoller... (il vaudrait mieux pour vous que vous rechargez votre partie...). Les avantages de la boxe sont les suivants : vous augmentez fortement votre réputation dans New Reno donc tout devient plus simple et vous gagnez un bonus de résistance aux dégâts.

Si vous n'avez installé aucun patch, vous aurez droit à un avantage et un inconvénient : l'avantage est que les matchs deviendront très simple puisque les adversaires ne riposteront pas si vous les attaquez le 1^{er} (!), mais l'inconvénient est que le jeu risque de planter...

Au Golden Globes vous pouvez « sucer des bâtons »... Je suppose que vous comprenez de quoi il s'agit, et si c'est pas le cas c'est que vous êtes sûrement beaucoup trop jeune pour jouer à ce jeu ! Ca ne rapporte que 5 \$ et en plus vous serez empoisonné (sauf si vous avez des préservatifs dans votre inventaire), donc ça vaut pas vraiment le coups. Vous pouvez demander à votre mari/femme de la faire pour 3 \$. Si vous avez une bonne réputation à New Reno (grâce à la boxe ou parce que vous faite partie d'une famille par exemple) vous pourrez passer une audition pour devenir star du X. Vous devez avoir un bon score en endurance, charisme et agilité ; un peu d'expérience dans le domaine (gigolo) ne ferait pas de mal non plus... Une fois cette audition passée on vous propose un contrat pour 200 \$ à chaque prise (une par mois) mais vous pouvez marchander à 500 \$.

Attention : je vous recommande de ne pas devenir star du X avant d'avoir fini vos missions pour les Wright et Mme Wright.

Les Frères Corses ne vous parleront pas si vous êtes esclavagiste, sauf si vous devenez une star d'une façon ou d'une autre (boxe, membre d'une famille).

Au sous-sol du casino des Bishop vous trouverez un ring qui ne sert à rien et une cage avec le Masticateur dedans (si vous ne l'avez pas encore tué bien sûr). Si vous ne souhaitez pas faire de boxe vous pouvez le tuer pour 1000 xp. Par contre vous ne pourrez jamais faire de boxe après, donc réfléchissez bien. Dans un placard vous trouverez aussi des gants renforcés qui peuvent vous aider lors de vos combats de boxe, mais pas après car ce sont de bien piètres armes de corps à corps...

Comment entrer chez M. Bishop ?

Je fais cet encart car c'est une question que beaucoup de débutants se posent, dont moi lors de ma première partie. En fait il faut que vous ayez obtenu la mission de Moore qui veut que vous apportiez une valise à M. Bishop (voir Cité de l'Abri). Parlez à un des deux gardes qui surveillent l'escalier qui monte au dernier étage du casino et dite-lui que vous avez une valise de la part de Moore pour M. Bishop. Une fois que vous aurez l'autorisation de monter vous pourrez passer tranquille. Faites bien attention de donner la valise AVANT de coucher avec Angela Bishop ou Mme Bishop car sinon les gardes vous attaqueront et vous serez obligé de tuer M. Bishop sans avoir eu de mission de sa part.

Comme je viens de vous le dire vous pouvez coucher avec Angela Bishop (la fille du chef) ou encore avec Mme Bishop (sa femme). Coucher avec Angela n'apporte rien (en plus il faut être un homme) mais coucher avec Mme Bishop est plutôt une bonne idée car vous pourrez parler dans le lit et elle vous donnera la combinaison de son coffre et vous dira où chercher un objet spécial (il faut avoir 9 en intelligence pour ce dernier point et lui avoir demandé avant de monter si elle sait où se trouve le GECK pour qu'elle parle de la Cité de l'Abri) : un truc qui vous donne 10 % permanents en discours et 500 xp. Si elle ne vous a pas donné la combinaison du coffre cliquez sur elle quand elle dort, comme si vous vouliez lui parler et au bout d'un moment elle dira la combinaison dans son sommeil. C'est la seule façon d'ouvrir le coffre. Profitez de votre visite en haut pour ouvrir les autres coffres : celui de la chambre d'Angela (celle du milieu) ne pose pas de problème particulier, mais celui du père Bishop est piégé, alors faites une détection de piège jusqu'à ce que vous trouviez et désamorciez le piège. Dedans vous trouverez une carte qui indique l'emplacement du camp des pillards. Ça ne vous sert à rien d'aller en parler à la Cité de l'Abri car personne ne vous enverra d'aide (une fois j'ai essayé en me disant que peut être qu'ils allaient m'envoyer des gardes pour m'aider, comme avec la base militaire et la Confrérie dans Fallout 1...). Si vous faites exploser le piège, vous verrez un garde courir vers vous pour vous attaquer.

Si vous avez tué les pillards, Bishop le saura et vous laissera une toute petite chance, mais on peut dire que vous êtes plutôt mal partis avec lui...

Un petit bug gênant qui effraye bon nombre de joueurs : quand vous couchez avec Mme Bishop (et peut être avec Angela, je ne suis pas certain) vos compagnons ne sont plus à l'étage du dessous ! Ils ont disparus (ça ne le fait pas à chaque fois, heureusement). Pour résoudre le problème, recoucher avec Mme Bishop (sortez de la zone et revenez ensuite pour la retrouver : il doit y avoir un chargement) et ils devraient être de retour. Au pire, rechargez la partie.

Quand M. Bishop sera mort, proposez à sa femme de partir pour 1000 xp. Elle peut aussi vous donner la combinaison du coffre de son ex-mari.

Un truc donné par Chris Avellone lui-même (un de ceux qui ont fabriqué Fallout, donc à priori un type bien !) : donnez à Renesco les lunettes que vous trouverez sur le ratscorpion intelligent des Collines Brisées (voir... Collines Brisées justement.). Après lui avoir donné, vous pouvez lui demander plusieurs chose, dont une réduction : surtout ne lui demandez pas ça ! (j'aime bien le style « _ tu vois le gros bouton rouge avec marqué danger dessus ? _ Oui, j'le vois -bip- _ Surtout n'appuie pas dessus ! _ Oups... trop tard ! BOOM ! ! ! »). Choisissez n'importe laquelle des autres lignes, mais pas celle là. Après vous aurez une option pour lui demander comment sont les lunettes, choisissez cette phrase une vingtaine de fois et il vous donnera l'amplificateur

médical du PipBoy qui augmentera votre niveau en docteur (+ 10 %). J'ai essayé, ça marche (j'ai même une capture d'écran pour le prouver !).

Le vendeur d'armes Eldridge a pas mal de matos, et si vous êtes membre d'une famille vous aurez en plus des armes lourdes (bozar) et d'autres (comme la super-massue). C'est aléatoire. Si vous le tuez (aucun risque, ni perte de karma) vous pourrez récupérer tout son stock (c'est une vraie caverne d'Ali Baba !).

Il peut vous améliorer vos armes, mais ne lui faites pas faire : il y a un moyen pour que ce soit gratuit ! Attendez la journée (il faut qu'il soit dans son magasin) et forcez la porte de derrière. Ouvrez l'autre porte et dépêchez-vous de descendre par l'escalier caché derrière l'étagère. En bas vous verrez un type. Allez lui parler et il vous améliorera vos armes gratuitement !

Dans ce sous-sol vous trouverez pas mal de matos dont un crocheteur électronique, ce qui va vous permettre de retourner aux grottes toxiques pour y récupérer du matos.

Il y a aussi un œuf de pâque, un vrai ! Je ne sais pas si vous le savez mais un œuf de pâque dans un programme informatique est un petit « plus » laissé par les programmeurs (comme un flipper dans Word 97, ou une planète inconnue dans Excel 97) et dans Fallout on appelle « œuf de pâque » toutes les références à des films ou autres (il y en a beaucoup). Mais là c'en est un vrai ! Bon, c'est juste pour le fun car ça vaut rien. Pour le trouver, voyez la capture d'écran.

Si vous avez un perso idiot, vous ne pourrez pas faire améliorer vos armes par Algernon. De plus, si vous faites semblant de le tuer (juste en lui parlant), il meurt vraiment ! C'est hilarant à voir !

Pour parler au père Tully, vous devrez attendre qu'il soit réveillé, ce qui peut prendre un moment. S'il dort le jour attendez la nuit. Vous pourrez lui faire répéter tout ce que les chefs de familles lui confessent contre de l'alcool (c'est moins chers que par Jules, le dealer de l'entrée !). Vous pourrez aussi divorcer si vous êtes marié, toujours contre de l'alcool. Dans ce cas, pensez à récupérer vos objets sur votre tendre moitié avant de divorcer, car sinon elle les gardera. Le prêtre peut aussi vous parler des armes laser des Salvatore.

Si vous retournez le voir après avoir fini le jeu, il vous donnera « le guide ultime de Fallout 2 », qui vous donnera 10000 xp à chaque fois que vous le lirez et 300 % partout !

Chez les Wright il y a des enfants qui jouent dehors. Vous en verrez un qui parle de « metal insects ». Parlez à l'un d'eux (les textes sont malheureusement en anglais) et demandez-lui de vous parler de ça. Vous pourrez lui demander de vous amener voir cet insecte de métal mais il voudra un pistolet en échange. Donnez-lui un (un 10 mm serait l'idéal) et il vous amènera assister à une transaction secrète entre les hommes de Salvatore et des soldats de l'Enclave. Restez bien où vous êtes jusqu'à la fin de la conversation et attendez que les hommes qui partent à la fin soit complètement sortis de l'écran avant de partir par le sud. Vous recevrez 1500 xp. N'attaquez personne ici, car à moins d'être très bien armé, vous ne gagnerez pas. Quand vous reviendrez dans la zone des Wright vous verrez que les gamins se sont entretués avec le pistolet ! Personne ne vous en tiendra rigueur...

Si vous êtes un esclavagiste vous pouvez demander aux gamins de vous suivre.

Si vous avez une super-armure vous devrez l'enlever avant de parler aux gamins.

Vous ne gagnerez pas les 1500 xp si vous avez déjà fait la quête où vous participez à cette transaction (voir Salvatore) ; mais vous pouvez tuer tout le monde ici si vous êtes bien armé. Mais assurez-vous d'avoir bien fait toutes les quêtes pour Salvatore car ils vous attaqueront quand vous irez les voir.

Si vous voulez tuer Orville Wright avec l'astuce des enfants (voir plus haut), vous devez d'abord dire à l'enfant de tirer sur son père et ensuite vous devez lui demander de vous montrer la transaction.

Vous pouvez gagner de la dynamite en enlevant le piège sur le coffre de M. Wright (il ne vous dit rien normalement). Il faut un bon niveau en pièges. Si vous quitter la zone et que vous revenez le coffre sera refermé et vous pourrez encore gagner d'autre dynamite.

Pour les personnages idiots : si vous parlez à Mme Wright elle vous donnera une fleur, un nuka-cola et 3 \$! Ca y est, vous êtes riche ! (merci à Per Jorner pour cette précision inutile !).

P'tit Jésus peut augmenter de 10 % votre compétence en armes blanche pour 200 \$.

Je vais maintenant vous parler de Golgotha :

Golgotha est le cimetière de New Reno. Pour avoir sa location, je vous conseille d'en parler au dealer qui vous a accueilli à New Reno.

Vous pourrez fouiller toutes les tombes si la baisse de karma ne vous gêne pas. Pour un juste milieu, sauvegardez, creusez et si vous ne trouvez rien dans la tombe rechargez.

Per Jorner fait une liste complète de ce que vous pouvez trouver, mais personnellement je pense que vous êtes assez grand pour le découvrir par vous-même. Il n'y a rien d'important de toute façon...

Il y a 3 tombes spéciales ici, si vous les fouillez vous ne souffrirez pas d'une baisse de karma :

- Une des tombes à gauche porte comme épitaphe « Ici repose le plus con jamais venu à New Reno ». Si vous restez un petit moment à côté, vous entendrez quelqu'un parler... Creusez la tombe pour libérer un goule vivant !
- Si vous avez la boule de billard magique et que vous avez lu l'inscription concernant la tombe avec du pognon caché, cliquez sur la croix qui porte l'épitaphe « Détritus » pour trouver de l'argent (374 \$).
- Si vous avez eu Myron à un moment donné et que vous lui avez dit de vous attendre il vous aura supplié de vous laisser venir avec lui en échange d'une information : une tombe où serait caché pas mal de matos. Creusez la 3^è tombe à partir du coin sud. Vous trouverez 1 buffout, 3 Jet, 1 antidote, 40 balles pour magnum 44, 1 magnum 44, 171 \$, 1 pépite d'or. Attention, vous aurez la caractéristique fossoyeur ! Contrairement à ce que vous dit Myron, une fois à Golgotha il ne vous indique pas l'emplacement de la tombe.

Liste des quêtes :

On commence par les quêtes qui n'ont rien à voir avec les familles :

Apportez un pistolet laser à Eldridge :

Comment avoir cette quête : Vous devez être au courant à propos des armes laser des Salvatore (parlez-en à Jules ou au Père Tully). Proposez ensuite à Eldridge (le propriétaire de l'armurerie) de lui apporter un pistolet laser.

Comment réussir cette quête : Apporter un pistolet laser à Eldridge. Attention, il veut le pistolet de base (le plus pourri), et aucun autre (même pas un magnéto-laser). Pour avoir un pistolet laser il y a beaucoup de solutions, mais la plus simple est de faire les missions pour Salvatore ; et pour la dernière (la transaction secrète), de demander un flingue. Vous gagnerez 1500 \$ et 500 xp.

Récupérez 10 Cat's Paw pour Miss Kitty :

Comment avoir cette quête : Vous devez avoir au moins 1 Cat's Paw dans votre inventaire (voilà pourquoi je vous dis de les collectionner depuis le début !). Parlez en à Miss Kitty, la gérante du Cat's Paw.

Comment réussir cette quête : Apportez tout simplement 10 Cat's Paw ! Mais ils sont dur à trouver et vous ne pourrez sûrement compléter cette quête que vers la fin du jeu. Vous gagnez 1000 xp, 500 \$ et un livre qui parle des armes laser. Ce livre augmente votre compétence en armes laser de 10 %.

Retrouvez votre voiture volée :

Comment avoir cette quête : La première fois que vous viendrez en voiture à New Reno, changez de carte (allez au nord) et revenez. Votre voiture a disparu !

Comment réussir cette quête : Plusieurs solutions pour retrouver la voiture :

Avec Jules, le dealer de l'entrée : parlez-lui de la voiture et menacez-le. Demandez-lui de vous amener là où sont partis les voleurs.

Tout seul comme un grand : Vous devez avoir un bon score en perception. Allez là où était garée la voiture et vous aurez l'option de suivre les traces.

Avec Coddy, le gamin devant le Cat's Paw : Bien sûr il faut que vous ayez les enfants dans le jeu. De plus vous ne devez lui avoir proposé ni nourriture, ni boisson, ni drogue car sinon il ne voudra pas vous parler. Attention, les dialogues sont en anglais... Demandez-lui de vous amener là où est la voiture (500 xp). Vous pouvez aussi lui demander qui a volé la voiture, auquel cas il répondra que c'est Jules. A partir de là, si vous voulez sauver Coddy (on pourrait en faire un film ! ;-)) vous devrez absolument tuer Jules... Sinon Coddy sera tué mais vous pourrez dénoncer Jules qui s'enfuira en courant. N'approchez pas Coddy en super-armure...

Comment récupérer la voiture :

Maintenant que vous savez où elle est, vous avez plusieurs solutions pour la récupérer :

Version Judge Dredd : Tuez tous ces sales voleurs, pas de quartier !

Version « salut, ça va ? Oui ? Bon, ben... Au revoiiiiiiiiiiiiir ! » : Approchez-vous de votre voiture et essayez de monter dedans. Le combat s'engage, mais on s'en fout : montez quand même dans la voiture !

Version « mama mia, pour qui vous vous prenez ? » : Vous devez faire partie de la famille Bishop. Parlez à T-Ray (dans la pièce du fond) et dites-lui que Bishop vous envoie récupérer la voiture. Vous devrez le payer (selon votre discours et troc : 1500 \$, 900 \$, voir même rien du tout si vous êtes très impressionnant !). Mentionnez continuellement le nom de Bishop et il ne vous cherchera pas. A la fin la fenêtre de texte marquera « error » et vous gagnerez 1002 xp. (1002 xp ? Bizarre...). Vous pouvez faire améliorer votre voiture contre de l'argent.

Version j'me laisse faire : Proposez de racheter la voiture (prix selon votre niveau en charisme ou troc). 750 xp. Vous pouvez faire améliorer votre voiture contre de l'argent.

Version salope : Je sais, le titre n'est pas très poli... Mais bon, en substance c'est ce que vous serez : couchez avec T-Ray si vous êtes une fille et que vous avez au moins 7 en charisme. 750 xp. Vous pouvez faire améliorer votre voiture par la même méthode.

<p><u>Une amélioration très spéciale</u> : Ca vous dirait une voiture volante ? Pour ça, vous devez avoir gagné le jeu avant de vous faire voler la voiture. Pour qu'elle ne soit pas volée tout en pouvant l'utiliser, la 1^{ère} fois que vous rentrerez dans New Reno parlez à Jules pour savoir où est Golgotha. Allez-y directement en voiture. Laissez-la là-bas et revenez à pied à New Reno. Allez</p>

dans la 2^è rue (voir même visitez tout New Reno) et retournez chercher votre voiture. Maintenant vous pourrez vous garer dans un autre endroit qu'à l'entrée, donc votre voiture ne sera pas volée ! Pensez bien à ne pas vous garer dans la rue de la vierge avant d'avoir fini le jeu ! La voiture volante est très rapide et ne consomme presque rien.

T-Ray peut vous proposer d'acheter des batteries. Personnellement je n'ai cette proposition que quand je joue une femme et que je couche avec lui... Je ne sais pas ce que ça fait, car il ne nous rajoute ni cellules énergétiques, ni cellules MF... Peut être que la voiture est un peu plus rapide...

Trouver un remède au Jet :

Voici la 2^{ème} méthode pour trouver le remède à cette saloperie qu'est le Jet. Allez aux Etables (demandez à Jules) et faite en sorte de pouvoir voir Myron :

- Si vous jouez une femme vous pouvez vous faire passer pour une prostituée (je pense qu'il faut un bon charisme)
- Si vous êtes bon en science vous pouvez parler à la femme devant la trappe et lui dire que vous êtes un scientifique et que vous voulez voir Myron, elle vous donnera un badge que vous devrez montrer à Myron pour pouvoir entrer.
- Vous pouvez entrer et tuer les 2 gardes en faction devant le labo de Myron.

Ensuite demandez-lui s'il existe un antidote et avec 85 % en science vous lui ferez admettre que des bloqueurs d'endorphine pourraient faire l'affaire (2000 xp). Retournez à la Cité de l'Abri et parlez en au docteur Troy (2000 xp) : il vous fabriquera 2 antidotes, dont un pour Redding.

Remarque : si vous avez déjà trouvé un antidote avec le doc Troy, vous ne pourrez pas faire cette quête.

Bon, maintenant je vais vous parler des quêtes qui vous seront données par les chefs des 4 familles de New Reno :

Famille Bishop :

Apporter la mallette de Moore :

Comment avoir cette quête : Cette quête débute à la Cité de l'Abri : parlez à Moore et soyez entièrement d'accord avec lui. Il vous donnera une mallette et vous demandera de l'apporter à M. Bishop à New Reno.

Comment réussir cette quête : Oulà ! Sûrement la quête la plus compliquée du jeu ! Nan, j'rigole ! Apportez simplement la mallette à un des deux gardes qui surveillent l'escalier au 2^{ème} étage du casino de Bishop.

Tuez Westin à la RNC en faisant croire à un accident :

Comment avoir cette quête : Apportez la mallette de Moore et demander du travail. Vous pouvez marchander le salaire.

Comment réussir cette quête : Avant tout, ne faite pas cette quête avant d'avoir fait toutes les quêtes avec Westin. Allez à la Nouvelle République de Californie. Pour entrer dans la maison de Westin vous allez devoir ruser : parlez au Shérif Dumont de Westin et il vous parlera d'un job

que ce dernier pourrait vous donner. Ou si vous avez la quête de Lynette à la Cité de l'Abri (qui veut que vous apportiez un holodisk à Westin) vous pourrez entrer comme ça.

Pour entrer, allez devant la barrière électrique et parler au garde derrière. Il vous laissera entrer si vous avez une bonne raison.

Une fois dans le ranch (voir RNC pour plus de précisions et de quêtes), parlez au garde devant la porte d'entrée. Allez ensuite vers Westin. Là vous avez deux solutions : soit vous honorez votre contrat (version méchante), soit vous décidez de laisser Westin en vie (version gentille).

Version méchante : Ne parlez pas à Westin (sauf si vous souhaitez effectuer une quête avant de le tuer). Utilisez du Jet, du buffout, un mentas ou le poison trouvé sur l'étagère du docteur Jubillee sur Westin. Vous pouvez aussi le faire exploser avec du plastic, visiblement les gens considèrent ça comme un « accident ».

Retournez à New Reno pour récupérer votre salaire et 2000 xp.

Version gentille : Entre chez Westin et parlez-lui. Dites-lui que vous avez été embauché par Westin pour le tuer. Il vous offrira le double de la somme que Westin vous a promis pour tuer ce dernier.

Remarques : si Westin est déjà mort Bishop vous proposera la mission suivante. Si vous tuez Westin sans que ça ait l'air d'un accident, Bishop vous donnera votre récompense, mais quand vous lui parlerez il vous attaquera.

Tuez Carlson à la RNC :

Décidément, Bishop n'a que des ennemis en RNC !

Comment avoir cette quête : Terminez la quête précédente. Demandez du travail à Bishop.

Comment réussir cette quête : Allez en RNC. Carlson se trouve dans la partie sud de la ville, et sa maison est protégée par une barrière électrique (comme celle de Westin).

Pour entrer vous pouvez voler le pass à Gunther (dans le conseil de la RNC). Utilisez ensuite ce pass sur le garde derrière la barrière et il vous laissera entrer.

Une autre façon (que je n'ai jamais faite personnellement) est que Merk (voir RNC) vous aime bien (vous devez avoir rempli une de ses quêtes) et il vous dira que Carlson recherche un garde du corps. Ensuite il vous suffira de parler au garde derrière la barrière pour qu'il vous donne un pass. Merci à Per Jorner pour cette solution.

Pour tuer Carlson vous avez plusieurs solutions : utilisez 5 super-stimpacks sur lui et attendez 10 minutes. Vous pouvez aussi le tuer normalement en utilisant esquive si vous êtes bon à cette compétence (de dehors, par la fenêtre ça sera plus facile). Et bien sûr, le poison du doc Jubillee fonctionne toujours si vous ne l'avez pas utilisé.

Revenez voir Bishop : 500 \$ et 2500 xp.

Cette quête fera de vous un Bishop.

Famille Mordino :

Comment avoir du travail des Mordino :

Si vous êtes une femme, il faudra un bon charisme et un bon niveau en discours. Ou alors vous devez être une star (boxe, porno).

Il faut un minimum en force (6 je crois, mais je n'en suis pas certain) et en intelligence (4 je suppose). Parlez à P'tit Jésus, le gars au couteau en fesse du bar (à propos de son couteau :

c'est une très bonne arme !). Demandez-lui si la famille embauche et il vous dira de monter voir son père. Allez-y. Attention, appelez-le bien « Senör Mordino » car sinon vous aurez des ennuis.

Livrez le paquet de Big Jésus à Ramirez, aux Etables :

Comment avoir cette quête : Demandez du travail à Big Jésus.

Comment réussir cette quête : Vous êtes automatiquement téléporté aux Etables. Cet endroit est un laboratoire où le Jet est conçu et amélioré. Entrez et donnez votre paquet à Ramirez (500 xp). Revenez voir Bishop qui vous donnera 100 \$.

Tant que vous êtes ici, vous pouvez visiter. Pour voir Myron, vous avez plusieurs solutions :

- Avec au moins 80 % en science, parlez à la femme en blouse devant la trappe. Parlez-lui du Jet et elle vous donnera le badge des Etables (500 xp).
- Si vous êtes une femme avec un bon charisme (7 il me semble) vous pouvez vous faire passer pour une prostituée. Parlez au garde devant la porte du labo de Myron pour entrer.
- Si vous êtes un homme vous pouvez séduire la scientifique pour 500 xp (un bon niveau en charisme est requis).
- Vous pouvez voler le badge à la chercheuse.
- Dernier recours : descendez et allez vers la porte de Myron. Faites en sorte qu'un de vos compagnon l'ouvre à votre place (en utilisant l'icône « pousser » s'il le faut).
- Vraiment dernier recours : Tuez les gardes en faction devant la porte de Myron.

Vous pouvez lui parler de l'antidote (voir la quête plus haut) et l'engager dans votre équipe si le cœur vous en dit... Vous pouvez aussi l'engager, lui prendre ses médicaments et le virer tout de suite ! Vous trouverez un Cat's Paw chez lui.

Attention, si vous l'engagez, Big Jésus Mordino le saura et vous sa famille vous attaquera... Ça risque d'être très chaud à ce niveau du jeu.

Myron est un compagnon merdique en combat. A ma connaissance il n'utilise qu'une seule arme : un pistolet à tranquillisants pour le bétail. Les munitions sont très rare mais ce n'est pas grave car Myron est très trouillard, et il quittera rapidement les combats. De plus, c'est vraiment une arme pourrie... Il est assez fort en science, donc il pourra vous aider dans ce domaine. Mais bon, ça ne compense pas ses nombreux défaut. En plus il est chiant ! Il pourra vous fabriquer pas mal de médicaments et de drogues. Si vous lui dites de vous attendre, il vous révélera l'existence d'une tombe secrète à Golgotha. Voyez la section sur ce cimetière pour en savoir plus là dessus. Je ne vous donne aucun exemple de réglages de combats, car dans tous les cas il est trop bidon...

Pour les perso idiots : Myron ne viendra pas avec vous (dommage, LA il serait utile...) mais vous pourrez le menacer pour prendre tout son stock.

Quand vous en aurez fini avec les Mordino vous pourrez nettoyer les Etables. Malheureusement vous ne pourrez pas libérer les esclaves et vous devrez peut être même les tuer...

Récupérez le tribut des Frères Corses :

Comment avoir cette quête : Finissez la quête précédente.

Comment réussir cette quête : Allez parler aux Frères Corses (au « Golden Globes », le studio porno). Ils vous donneront 250 \$ sans problèmes. Vous pouvez passer une audition, mais

rappelez-vous que vous ne pourrez avoir aucune quête de Mme Wright si vous êtes star du porno... Revenez voir Big Jésus pour 500 xp et 125 \$.

Tuez Salvatore :

Comment avoir cette quête : Finir la mission précédente.

Comment réussir cette quête : Tuez M. Salvatore par n'importe quel moyen (500 xp). Si vous revenez voir Big Jésus **vous deviendrez un membre de la famille Mordino** [1000 xp, 500 \$ et du matériel bidon (une armure en cuir avec les manches longues et une mitrailleuse de la mafia entre autres)].

Si vous refusez de devenir un Mordino, vous serez attaqués.

Famille Salvatore :

C'est une petite famille qui ne possède qu'un bar (le Salvatore's) mais qui sait ce faire respecter grâce à des pistolets laser qui font peur aux autres familles (il n'y a pourtant pas de quoi avoir peur : ce pistolet est aussi puissant que le pistolet 10 mm !).

A propos de Mason : il a sur lui des lunettes de soleil qui rajoute +1 au charisme ! Pratique ! Ça peut vous permettre d'engager un compagnon de plus si vous lui demandez de venir en ayant les lunettes dans vos objets actifs ! Par contre il faudra le tuer pour les obtenir.

Retrouver Lloyd, reprendre l'argent qu'il a volé et faire de lui un exemple :

Comment avoir cette quête : Allez au 2^{ème} étage du bar et parlez à Mason, le gars devant la porte. Insistez bien pour voir Salvatore tout en restant poli. Restez poli jusqu'au bout et entrez voir Salvatore.

Remarque : vous pouvez lui voler sous son nez un pistolet laser dans un coffre (pour Eldridge)...

Comment réussir cette quête : Allez dans le sous-sol du casino des Mordino (le Desperado) et vous trouverez Lloyd qui s'est enfermé dans une pièce. Crochetez la porte (ou défoncez-la) et il vous parlera. Il y a ensuite plusieurs solutions pour remplir la quête (le laisser partir mais Salvatore le saura et ne sera pas content, le suivre etc.) mais je vais vous dire la plus facile : suivez-le jusqu'à Golgotha et dites-lui de creuser (tient, il a trouvé une mine... ;-). Quand il aura fini, dites-lui d'entrer le 1^{er} puis jetez-lui la mine dans la figure. Pour entrer dans l'abri, il ne faut pas faire « utiliser » dessus car ça ne fonctionne pas. En fait il suffit de marcher dessus. Dedans vous pourrez fouiller les restes de Lloyd et vous trouverez le coffre avec les 1000 \$ de Salvatore dedans. Retournez voir Mason pour qu'il vous laisse entrer et donnez toute la somme à Salvatore (dites-lui bien que Lloyd est mort) : 500 xp et 500 \$.

Récupérer le tribut de Renesco :

Comment avoir cette quête : Finir la quête précédente. Je vous conseil de faire de la place dans votre inventaire.

Comment réussir cette quête : Allez voir Renesco et dites-lui que vous venez de la part de Salvatore pour récupérer son tribut. Il vous dira qu'il ne peut pas payer. Ne choisissez qu'une seule solution : proposez-lui de vous faire une petite réduction sur son stock : en fait vous pourrez tous lui prendre pour pas un rond ! Enfin si, il faut que vous lui donniez quelque chose en échange (le système de troc de Fallout ne connaît pas le don) : donnez lui 1 \$ ou un truc qui ne vous sert pas. Retournez voir Salvatore et donnez lui 1000 \$ pour 750 xp et 250 \$.

Remarques : Vous pouvez aussi donner 1000 \$ à Salvatore tout de suite, mais ça serait dommage de vous priver de pas mal de médicaments gratuits !
Si vraiment Renesco ne vous croit pas (c'est rare) montrez-lui un pistolet laser pour le convaincre que vous êtes bien un Salvatore ; bien sûr il faut avoir un pistolet laser...

Aider la transaction secrète avec l'Enclave :

Comment avoir cette quête : Finir la quête précédente.

Comment réussir cette quête : Quand vous aurez accepté la quêtes, demandez à Salvatore de vous donner un pistolet laser. Allez ensuite voir Mason et demandez-lui de vous apprendre à vous servir de cette arme pour gagner 5 % en « armes à énergie ». Ensuite suivez-le dans le désert (vous avez 24 h, après il attaque). Quand vous serez sur le lieu de la transaction, ne bougez pas tant que vous n'en avez pas reçu l'autorisation. A la fin, sortez de la zone. Retournez voir Salvatore pour 1000 xp. Il vous demande de **devenir membre de sa famille**, acceptez pour 1000 xp (sinon vous serez attaqué). Vous pouvez toujours le tuer ensuite pour 500 xp.

Famille Wright :

C'est la seule famille avec laquelle vous ne gagnerez pas de karma si vous lez tuez, on peut donc en conclure que ce sont « les gentils ».

Tout d'abord, une quêtes que vous n'aurez pas avec M. Wright, mais je les aie mises ici car elles concernent quand même la famille Wright.

Détruire l'alambic :

Cette quête se déroule en plusieurs épisodes.

Comment avoir cette quête : Tout d'abord, allez dans le bâtiment en haut de la carte. Entrez par la trappe et regardez l'alambic (icône « jumelles »). Remontez et allez parler avec Mme Wright (si vous êtes esclavagiste ou star du porno elle ne voudra rien vous dire). Dites-lui que son mari fabrique de l'alcool avec son alambic. Elle ne vous croira pas. Demandez-lui d'aller elle-même vérifier sous la gare. Elle vous donne rendez-vous le lendemain à 8 h en face de l'église du père Tully.

Le lendemain, à 8 h devant l'église, vous la verrez arriver. Attendez quelle s'approche et parlez-lui. Proposez-lui de détruire vous-même l'alambic. Elle accepte mais vous demande de ne tuer personne.

Allez voir l'alambic et utilisez un pied de biche dessus pour le détruire (à partir de l'inventaire) : 500 xp.

Remarque : si vous n'avez pas de pied de biche, posez un explosif le plus loin possible en haut à gauche ; mettez le minuteur sur une période assez longue (2 minutes) et remontez. Attendez quelques minutes et l'alambic explosera (500 xp).

Retournez voir Ethyl Wright à l'église et dite-lui que le problème est réglé. Ensuite, Demandez-lui une récompense, car sinon elle ne vous donnera rien ! En lui demandant, elle vous donne quelques trucs, de l'argent et une batte de base-ball qui est une très bonne arme blanche.

Malheureusement Sulik ne veut pas s'en servir...

Trouvez qui à tué Richard Wright :

Comment avoir cette quête : Avant d'avoir cette quête, allez dans le bâtiment en haut de la carte. Parlez au type avec un fusil et dites-lui que vous cherchez de travail. Allez ensuite dans la maison Wright et parlez au type qui se tient devant la porte du père. Dite-lui que vous venez de la part de Chris et il vous laissera voir le père. Parlez ensuite à Orville Wright et montrez-vous poli. Ne doutez pas de sa sincérité quand il vous dit qu'on a forcé Richard à prendre du Jet. Parlez ensuite à Keith (le type qui monte la garde) et demandez à voir la chambre de Richard. Si vous ne pouvez pas lui poser la question, allez le demander à la mère Wright (une fois je n'ai jamais pu remplir cette quête, je ne sais pas pourquoi). Allez ensuite dans la chambre (c'est celle du milieu) et fouillez la première étagère pour trouver un tube de Jet vide (500 xp). Allez montrer ce tube de Jet à Jimmy J l'édenté, le dealer de la 2^{ème} rue. Il le reniflera et découvrira que le tube contenait du poison (500 xp). Maintenant allez parler à Renesco. Parlez lui du poison faite-lui avouer que c'est Salvatore qui l'a commandé (1000 xp). N'en voulez pas à Renesco, il a des circonstances atténuantes. Allez ensuite dire ce que vous avez découvert à Orville Wright. Surtout, ne mentionnez pas Salvatore. Vous pouvez dire que c'est n'importe quel dealer pour 500 xp et 250 \$ (plus du matériel) et le dealer en question disparaîtra du jeu. Si vous mentionnez P'tit Jésus, les Mordino vous seront hostiles. Si vous dites exactement ce qui c'est passé (il faut une bonne intelligence), c'est à dire que vous balancez les Salvatore, vous gagnerez 2000 xp et 350 \$.

Trouver comment entrer dans l'entrepôt militaire Sierra :

C'est cette quête qui vous permettra d'avoir la base Sierra sur votre carte.

Comment avoir cette quête : Finir la quête précédente.

Comment réussir cette quête : Avant tout, je vous conseil de faire pas mal de place dans votre inventaire, car vous allez trouver énormément d'armes et de matériel utile. Gardez quand même votre arme avec la portée la plus longue et des munitions ! Pour la suite de la quête, voyez à la section Entrepôt Militaire Sierra. Sachez juste que la quête sera complétée quand vous aurez ouvert la porte de la base. Quand vous retournerez parler à Orville Wright, **vous deviendrez un membre de la famille Wright** (1000 xp).

Entrepôt Militaire Sierra

Comme je vous l'ai déjà dis, le seul moyen pour trouver cette base est de faire la deuxième mission des Wright.

Cette endroit est une case militaire qui à été évacuée peu avant le début de la Grande Guerre, comme vous le montrerons les nombreux holodisk que vous trouverez sur place.

Mais avant ça, il va vous falloir trouver un moyen d'entrer ; et ça ne sera pas facile, surtout si vous êtes d'un niveau moyen. J'espère que vous avez un bon niveau en armes à feu (au moins 80 %, et c'est vraiment un minimum). Si ce n'est pas le cas, il vaudrait peut être mieux que vous reveniez plus tard...

La première chose à faire lorsque vous entrerez sera soit de demander à vos compagnons de vous attendre, soit de faire en sorte qu'ils restent sur place dans leurs options de combats.

Comme vous le verrez, il y a de nombreux cadavres un peu partout dans les environs ; ce sont des hommes de M. Wright qui ont été envoyés ici.

Vous allez devoir détruire plusieurs tourelles, et l'idéal est d'avoir une arme avec une portée plus longue que la leur, comme le fusil de sniper ou la carabine avec le viseur. Restez hors de leur portée et allumez-les. Vous utiliserez beaucoup de munitions mais c'est moins dangereux que vous mettre à leur portée, car elles sont très puissantes. Heureusement, elles ne sont pas précises à longue portée.

Pensez à utiliser le décors pour vous cacher : tirez un ou deux coups et utilisez vos derniers points d'actions pour vous planquer derrière un mur.

Il y a un endroit avec pas mal de générateurs en haut à gauche de la carte. Si vous prenez la trappe, vous verrez un interrupteur. Si vous l'actionnez, ça mettra la base en économie d'énergie, ce qui signifie que les champs de force jaune (que vous ne pouvez pas traverser) seront transformés en champs rouge. Ces champs vous blesseront un peu quand vous les traverserez. Mais il peut être plus intéressant de laisser les champs jaunes allumés car vous pouvez faire « réparation » pour les désactiver, tandis que vous ne pouvez pas désactiver les rouges... A vous de voir si vous avez un niveau en réparation suffisant. Attention, si vous échouez 2 fois à désactiver ainsi un champs de force, l'alarme sera donnée dans le niveau... C'est un peu risqué ! De même, si vous utilisez de la dynamite pour détruire le champs de force, l'alarme sera aussi donnée.

Il y a de nombreux piège par terre qu'il vaut mieux désamorcer car ils sont près les uns des autres et vous risquez de déclencher des réactions en chaîne si vous marchez dessus un de ces pièges.

Le bunker à gauche est piégé : plusieurs piège par terre devant la porte, un piège sur le montant de la porte et un piège sur un des petits conteneurs.

Pour entrer, vous devez prendre l'obus qui se trouve dans la grande caisse de munitions du bunker et l'utiliser sur l'obusier placé dans le petit bâtiment de droite. Ca vous permettra d'ouvrir la porte.

Remarque : il vous suffit de rentrer dans la base pour finir la mission de M. Wright, mais tant que vous êtes là, autant en profiter pour visiter, vous ne le regretterez pas !

A l'intérieur, fouillez les bureaux pour trouver un papier avec un mot de passe dessus. Utilisez le PC. Vous avez plusieurs solutions maintenant :

- Utilisez le mot de passe trouvé sur le papier (désactive tous les champs de force de ce niveau.
- Avec un bon niveau en science, piratez le PC pour 200 xp.
- Si vous voulez avoir Skynet comme compagnon je vous conseil d'entrer 2 mauvais mots de passe : l'alerte sera donnée et des robots viendront vous combattre. Quand vous les aurez détruits vous pourrez récupérer un motivateur (une pièce essentielle pour faire fonctionner Skynet). Vous pourrez aussi en récupérer ailleurs dans la base (beaucoup de solutions conseillent le niveau 2) mais ça sera beaucoup plus simple ici : vous n'aurez pas à affronter les gros robots de combats ! De plus, comme chaque niveau a une alarme séparée des autres, l'alarme ne sera pas donnée aux autres niveaux.

Vous pouvez aussi désactiver tous les champs de force en faisant réparation dessus.

Dans l'infirmerie (pièce à droite), vous trouverez entre autres choses un œil (celui de Dixon), un module de mémoire jaune (pour augmenter votre intelligence plus tard dans le jeu) et un pot de gel biomed qui vous servira pour faire démarrer Skynet (il y en a aussi ailleurs dans la base).

Dans la salle de gym utilisez les punching-bag (ils auraient pu traduire ça comme il faut...) pour augmenter votre niveau en corps à corps de 5 % à chaque fois (donc 10 % en tout). C'est dommage que ça ne fonctionne qu'avec ces deux là, car sinon on pourrait avoir un niveau en corps à corps phénoménal super facilement !

N'oubliez pas de tout fouiller, il y a pas mal de matos et de bonnes armures de combat.

Il y a un ascenseur à droite, il est pratique car il rejoint tous les étages de la base, mais avant ça il faudra ouvrir une porte et il faut un excellent niveau en passe-partout !

Si vous n'arrivez pas à prendre cet ascenseur, vous devrez prendre celui qui est au milieu. Pour ça vous avez deux solutions :

- **Façon intelligente** : utilisez l'œil de Dixon sur le scanner rétinien. Ca vous permettra de monter sans déclencher l'alarme et donc sans que les nombreux robots vous attaquent.
- **Façon neuneu ou suicidaire (rayez la mention inutile)** : utilisez votre œil sur le scanner rétinien. Bingo ! Vous avez gagné le droit de combattre tous les robots de l'étage supérieur ! J'espère que vous avez une excellente armure et de bonnes armes (les grenades EMP sont excellentes) !

Au premier étage allez dans la petite pièce de droite, pas loin du rayon rouge : il y a un cookies par terre (il est caché). Je vous rappelle que les cookies vous rajoute 1 PA temporairement sans aucun effet secondaire (il n'y en a que deux dans le jeu à ma connaissance).

Vous pouvez utiliser le PC près de l'ascenseur de droite pour 200 xp (bien sûr il vous faudra un bon niveau en passe partout).

Utilisez aussi le PC en bas à droite pour désactiver le plancher électrique qui mène vers la réserve de munitions. Vous pouvez aussi désactiver les champs de force mais ça ne fonctionne pas (bug). Si vous lisez le courrier vous allez mettre un virus dans le PC. Certain disent que si on n'arrive pas à désactiver les plaques électriques à cause d'un niveau en science trop bas, ça permet de les désactiver. Je ne peux pas vous dire si c'est vrai ou pas parce que personnellement j'ai toujours réussi à désactiver les plaques normalement.

La réserve de munitions contient du très bon matériel dont des fusils à plasma et des lance-roquettes. Si vous n'êtes pas bon en arme énergétique mais que vous voulez avoir Marcus comme compagnon prenez un fusil à plasma car il se débrouille très bien avec (pensez à aller le faire améliorer à New Reno). Si vous avez atteint votre limite de poids, pensez à donner les matériel encombrant à vos compagnons.

Direction le niveau 3 (bon, en fait c'est le deuxième, mais il y a marqué 3 sur la porte). Vous trouverez pas mal de munition (surtout pour le fusil d'assaut ou le mini-gun). Attention, il y a deux pièges par terre (au croisement de droite) que vous pourrez désactiver.

Vous trouverez l'œil de Clifton dans le placard mural de la petite pièce en haut à droite.

Utilisez le gros ordinateur pour apprendre que Skynet, une intelligence artificielle très élaborée, veut que vous l'aidiez.

Pour le faire fonctionner vous devez avoir :

- Du gel biomed trouvé au rez-de-chaussée ou à côté du robot au niveau 3.
- Un motivateur trouvé sur un robot (soit au rez-de-chaussée ou c'est assez facile, soit au niveau 3 ou c'est déjà beaucoup plus dur, ou alors n'importe où ailleurs mais c'est du suicide).
- Un cerveau (voir niveau 4).

Vous gagnerez 500 xp quand le robot fonctionnera.

Avant de le mettre en route, faite une check-list sur le PC à côté pour être sûr que vous avez tout.

Si ce dernier vous dit qu'il y a un problème, c'est qu'il manque une pièce. Ne le démarrez pas dans ce cas car le robot exploserait.

Allez au **niveau 4** pour trouver le cerveau.

Vous trouverez pas mal de drogue par terre.

Pour extraire le cerveau, allez vers le PC le plus en haut. Avant ça, faite extraire cadavre pour libérer un homme (Dobbs). Parlez-lui et à la fin il s'en ira en courant. Il explosera peut de temps après, ce qui vous permettra de récupérer son arme qui est pas trop mal. Si le champs de force jaune c'est remis en place, vous devrez le désactiver pour que Dobbs puisse passer.

Si vous le tuez vous-même, vous ne pourrez pas récupérer son arme.

Bien, maintenant on va extraire ce satané cerveau. Il y a quatre sorte de cerveaux :

- **Le cerveau anormal** : donne un robot nul qui n'attaque jamais. Il peut juste porter du matériel. Vous ne pouvez pas lui demander de vous attendre et vous devrez le tuer pour qu'il quitte votre équipe.
- **Le cerveau de chimpanzé** : idem que le cerveau anormal sauf que vous pouvez lui demander d'attendre.
- **Le cerveau humain** : donne un compagnon moyen, qui est assez bon tireur (équivalent à Cassidy, ce qui est plutôt bien). (il faut au moins 90 % en science pour l'extraire)
- **Le cerveau cybernétique** : c'est uniquement dans ce cerveau que Skynet pourra se transférer. C'est un super bon compagnon : très bon tireur, il se répare tout seul ce qui est très pratique. Sa compétence est la science, mais comme il vous faut 125 % pour l'extraire, il ne vous servira jamais pour ça ! De plus, toutes les options de combat sont actives, sauf bien sûr celles concernant les drogues et médicaments, mais c'est logique.

Bon, je suis bien obligé de vous parler de cette possibilité : vous pouvez extraire le cerveau d'un de vos compagnon (500 xp la 1^{ère} fois)... C'est vraiment inutile car si vous le faite et que vous le mettez dans Skynet, ça fera comme s' il avait le cerveau humain. De plus vous perdrez 100 points de karma...

Pour le faire, commencez par régler votre compagnon (plus pour longtemps !) de façon à ce qu'il reste loin de vous. Placez-le dans la pièce du haut et courez vers le PC juste en bas. Faite extraire le cerveau... Et voilà ! Attention, si vous demandez à votre compagnon de vous attendre dans la pièce vous ne pourrez pas lui extraire le cerveau !

Personnellement je ne l'ai fait qu'une fois juste pour voir (après j'ai rechargé, j'y tiens à mes compagnons !). Le seul qui mérite ce traitement pour moi, c'est Myron, mais c'est juste un avis personnel !

Attention : s'il y a plus d'un compagnon dans la pièce au moment de l'extraction, ils mourront tous et vous n'aurez aucun cerveau !

Avec le PC du haut, vous pourrez aussi extraire des virus mortels. Ne le faites pas car à chaque fois le virus se répandra dans la base et vous n'aurez que quelques secondes pour sortir. Bien sûr vous ne pourrez pas revenir.

République de Nouvelle Californie (RNC)

La RNC est l'endroit le plus « civilisé », enfin de la façon dont le monde occidental le conçoit. Comme dans la Cité de l'Abri il y a une ville entourée de murs d'enceintes. Il est très important de savoir que dans cette ville (pas dehors) vous ne pouvez pas être armé. Donc vous pouvez au choix laisser vos compagnons en dehors ou leurs demander de poser leurs armes. Si jamais vous ou un de vos compagnons sortez une arme dans la ville les gardes vous donneront un avertissement avant de vous attaquer. Ça vous laisse une marge de manœuvre de l'ordre de 5 à 10 secondes, ce qui est assez pour passer à votre autre emplacement d'arme mais ce n'est pas suffisant pour demander à vos compagnons de poser leurs armes. Il est intéressant de noter que les gardes sont très bien armés, notamment le shérif Dumont qui possède un fusil gauss, qui n'est rien de moins que la meilleure arme légère du jeu ! Ça fait très mal !

Quand vous arriverez dans la première partie de la ville vous verrez un gars (Doofus) qui vous proposera de garder votre voiture pour 5 \$. Certains joueurs ont déjà eu des cas de vol du contenu du coffre, donc je vous conseille de payer. En plus vous ne payerez 5 \$ qu'une fois pour toutes.

Le marchand d'armes ouvre à 8 h 10 et pas avant : si vous vous le dérangez avant, ses gardes attaqueront. Petite info : ses gardes sont armés avec des bozars, la meilleure arme lourde du jeu !
Remarque : vous pouvez tenter de voler un bozar à un garde, mais sauvegardez auparavant !
Chacune de ses bibliothèques contient du matériel différent (dont de très bonnes armes et munitions).

Un truc de Per Jorner : tous les 11 du mois vous verrez un type (Stanwell) qui vous proposera d'accompagner sa caravane à Redding. Ça prend énormément de temps. Attention, ça n'a rien à voir avec le convoi de brahmines que vous pourrez faire dans la ville elle-même.

Le clochard à gauche peut vous installer un ventilateur dans votre voiture pour 1000 \$. Il lui faut 6 h. Votre voiture ira alors un peu plus vite. Vous pouvez aussi payer ce gars 5 \$ pour qu'il vous raconte les rumeurs du coin.

A partir de minuit vous verrez un type sortir de la ville et se diriger vers le bar. Il est parfois accompagné de deux gardes, mais c'est pas obligatoire. Ce type s'appelle Merk et il pourra vous donner du travail (voir les quêtes). Ne lui parlez pas de l'abri 13 car sinon il voudra vous vendre un holodisk qui mettra un emplacement sur votre carte. Ce n'est pas l'abri 13, c'est juste une grotte qui au début ressemble à celle de l'Abri 13, mais à la fin on tombe sur un panneau de construction (voir la photo d'écran). Ça s'appelle « faux abri 13 ».

Vous pouvez travailler avec Merk, comme je viens de vous le dire. Pour lui prouver votre volonté vous pouvez dire que vous allez tuer Lenny le super-mutant (pas VOTRE Lenny, celui

qui est dans le bar). Vous vous retrouverez sur un ring et vous devrez vous battre à main nue, avec une arme de corps à corps ou avec une arme blanche. On peut le battre à mains nues, je viens de le faire. Lenny par contre utilise un super-poing et se soigne. Pour rendre le combat plus simple (c'est un peu de la triche...), vous pouvez voler le super-poing et les stimpacks de Lenny avant le combat.

Remarque : ne sauvegardez pas pendant le combat, car si vous rechargez vous risquez de vous retrouver coincé sur le ring... Gênant !

Si vous avez Myron, dites que vous connaissez quelqu'un qui peut fabriquer du Jet. Merk vous offrira 1000 \$ contre Myron. Vous pensiez pouvoir vous en débarrasser hein ? Et bien non, il reste avec vous !

Remarque (merci à Per Jorner, comme d'hab) : Ne dites pas à Merk que vous venez de la part de Doofus (le gars qui garde les voitures) car il vous demandera de le tuer. Ce n'est pas gênant en soit, mais quand vous reviendrez Merk ne voudra pas vous parler !

Je ne connaissais pas ce truc, car en fait Doofus ne m'avait jamais parlé de Merk (il paraît qu'il le fait au 2^{ème} chargement de la carte, mais avec moi il n'a rien dit...).

A côté du bar il y a un panneau d'information que je vous conseil de lire pour apprendre les règles en RNC. C'est pire que la ville de Providence aux US ! Pour ceux qui n'ont jamais entendu parler de cette ville, c'est un endroit très puritain.

Vous verrez des esclavagistes, si vous voulez vous pouvez leur demander du travail. Dans ce cas allez voir dans la liste des quêtes. Mais si vous voulez les exterminer, attendez un peu, vous allez avoir l'occasion de le faire bientôt...

La ville proprement dite est ouverte de 8 h à 18 h, avant il faudra attendre. Le garde devant les champs de force vous parlera quand vous approcherez. S'il vous dit une banalité comme « bonjour, bienvenue en RNC », tout va bien. Mais s'il vous demande de ranger vos armes c'est qu'un de vos compagnons doit avoir sorti la sienne. Très pratique pour ne pas entrer armé !

A propos, comme dans toutes les villes, quand vous êtes sur la carte du monde et que vous cliquez dessus, vous voyez un plan de la ville qui s'affiche avec tous les secteurs que vous connaissez. Cliquez TOUJOURS sur « le bazar », car sinon vous allez vous faire allumer par les gardes si vous entrez directement dans la ville (puisque vous et vos compagnons serez armés).

Remarque : si vous avez une version non patchée laissez Goris dehors, car ses griffes comptent comme une arme... Et il ne peut pas les enlever !

Euh... N'essayez pas d'ouvrir les casiers dans le commissariat car les flics vous tomberont dessus !

Vous trouverez une église avec un adorateur d'Hubol Suprême (AHS). C'est une secte dont vous entendrez surtout parler à San Francisco. Elle peut vous proposer une quête (voir les quêtes). Vous pouvez aussi passer un « balayage Zeta ». Je vous préviens, si vous avez 10 en chance ne le faites pas car vous perdrez un point de chance ! Si vous avez moins, vous pouvez essayer : sauvegardez avant car ça peut vous rajouter 2 points de chance (ce qui est cool), mais aussi vous en enlève 1 point (ce qui l'est déjà moins...). Après ça vous serez ASH 1, ce qui n'apporte rien au jeu.

Vous pouvez voler la bibliothèque du docteur. Dedans vous trouverez du poison qui pourra vous être utile pour tuer Westin (malheureusement ce poison ne fonctionne pas sûr tout le monde : par exemple il ne marche pas sur l'hubologiste). Il y a aussi des pilules pour le cœur, mais si vous les

prenez le docteur vous le fera gentiment remarquer et vous ne les aurez pas dans votre inventaire. De toute façon ces pilules ne servent à rien (ça fait rien ni sur Westin, ni sur Cassidy).

Dans le bar vous trouverez un gars à une table. Ne lui parlez pas car sinon vous devrez vous battre, ce qui est mauvais (c'est le fils de la Présidente Tandy). Si vos compagnons ont sortis leurs armes, faites les leur ranger avant de sortir du bar. Il paraît que si on lui enlève un certain nombre de PI il arrête le combat. Le problème est que si vous avez vos compagnons ils vont l'abattre. Et à chaque fois que je me suis battu contre lui sans mes compagnons j'ai toujours fini par le tuer (je suis en général relativement bon en corps à corps).

Comme celui de La Fosse, le type de la Confrérie ne sert à rien. Et là aussi le bâtiment de la Confrérie est vide... No comment.

Pour entrer chez Westin vous avez deux solutions (il faut à chaque fois parler au garde derrière le champs de force) :

- Parlez au shérif Dumont qui vous dira que Westin recherche de l'aide pour un job.
- Avoir la quête Lynette (Cité de l'Abri) qui veut que vous lui donniez un holodisk.
- Une troisième réservée aux perso idiots : choisissez la réponse « Uh... » et le garde vous laissera entrer... Bizarre.

Chez Westin vous trouverez un mec complètement bourré : Petit Salé. Laissez-le vous raconter son histoire et il vous dira qu'il a écrit derrière un tableau l'emplacement de l'Abri 13. Ce tableau est chez le docteur et vous pouvez lui acheter pour 10000 \$ (je crois). En utilisant le tableau vous aurez l'emplacement de l'Abri 13 sur votre carte. Vous pourrez aussitôt voler l'argent que vous avez donné au docteur. Je ne vous conseil pas de faire ça car il y a d'autre solutions moins coûteuses pour trouver l'Abri 13.

Pour entrer chez Carlson (dans la zone où il y a Tandy, derrière le champs de force) :

- Volez le pass de Gunther (le bras droit de Tandy) et utilisez-le sur le garde derrière le champs de force.
- Si Merk vous aime bien il peut vous dire que Carlson recherche un garde du corps, dans ce cas parlez au garde qui vous donnera un pass.

Liste des quêtes :

Empêchez Jack de faire sauter la centrale électrique :

Comment avoir cette quête : Approchez-vous de la femme et du robot. Quand vous serez assez près cette dernière vous suppliera de l'aider.

Comment réussir cette quête : Vous avez plusieurs solutions :

- **Façon diplomate** : pas de secret, c'est la meilleure point de vue xp : parlez à Jack et convainquez-le que s'il fait sauter la centrale, ça voudra dire qu'il est moins fort que son ex-femme. Dites-lui de se comporter en homme. Bien sûr il vaut mieux avoir un bon charisme et un bon score en discours, mais c'est pas obligé. Rechargez votre partie si ça ne fonctionne pas. Parlez ensuite à Dorothee qui vous donnera des livres et 3000 xp (ce n'est pas indiqué à l'écran).
- **Façon Judge Dredd** (je ne sais pas pourquoi je m'obstine à écrire « façon Judge Dredd », parce que je n'ai pas trouvé ce film terrible, surtout la fin qui arrive beaucoup trop vite... Bon, revenons à nos moutons) : attendez que Jack vous demande de le tuer et obéissez à son ordre (c'était bien un ordre, n'est-ce pas ?). Si

vous n'attendez pas qu'il vous demande de le tuer tout le monde vous attaquera... Et dire qu'on voulait juste rendre service... Parlez ensuite à Dorothée et dites-lui que vous n'aviez pas le choix pour gagner les livres et 3000 xp. Si vous lui dites qu'il y avait peut être une autre solution vous n'aurez rien (c'est même bizarre qu'elle ne vous envoie pas en prison...).

- **Façon Vic** : attendez qu'il se fasse exploser et réparez la centrale (les moniteurs sur le mur en fait). Parlez ensuite à Dorothée pour 3000 xp et les livres.
- **Façon « Oh la belle rouge... Sang ! »** : attendez que Jack se fasse exploser et que Dorothée répare la centrale. Elle n'y arrive pas et meure dans une explosion. Votre seule consolation sera que vous pourrez fouiller les corps... Vous remarquerez aussi que les champs de force de la ville (Westin et Carlson) seront coupés. Mais si vous essayez d'entrer vous serez attaqués...

Ramenez la carte des commandos :

Comment avoir cette quête : Demandez du travail à Vorlis, le chef des esclavagistes.

Comment réussir cette quête : Allez dans le garage des Commandos et fouillez pour trouver le papier. Ramenez-le à Vorlis pour 500 \$.

Remarques : si vous êtes esclavagiste ne parlez pas au mutant à la mini-gun car il vous attaquera.

Vous pouvez enchaîner directement avec la quête suivante tant que vous êtes chez les esclavagistes.

Tuez les esclavagistes et libérez les esclaves :

Comment avoir cette quête : Il ne faut pas être esclavagiste. Parlez à la femme en armure de combat dans le bâtiment des Commandos. Dites-lui que vous détestez les esclavagistes et que vous voulez faire partie des Commandos.

Comment réussir cette quête : C'est très simple, tuez les esclavagistes (il se peut que l'un d'entre eux ne réagisse pas du tout, vous pouvez le laisser en vie si vous voulez). Libérez ensuite les esclaves en utilisant les consoles de commande sur les cages. Si vous voyez que vous n'avez pas trouvé le bon mot de passe, faite « réparation » dessus. Retournez parler à la Commando pour 3000 xp et une ceinture de Commando qui ne sert à rien.

Tuer M. Bishop :

Comment avoir cette quête : Parlez à Westin et dites-lui que vous venez le tuer de la part de Bishop (il faut avoir cette quête bien sûr). Westin vous propose le double de ce que Bishop voulait vous donner.

Comment réussir cette quête : Retournez à New Reno et tuez Bishop d'une façon où d'une autre (en gros, soit en tuant toute sa famille, soit en piégeant son coffre). Retournez ensuite voir Westin (qu'est ce qu'on voyage dans ce jeu !) pour votre récompense mais pas d'xp.

Gardez les brahmines de Westin :

Comment avoir cette quête : Parlez à Westin de l'abri 13 ou du travail. Vous êtes téléporté avec les brahmines.

Comment réussir cette quête : Simple, Attendez que des griffemorts qui parles (on arrête pas le progrès) arrivent. Si vous avez au moins 100 % en « vie en plein air » vous aurez l'option de suivre les traces des griffemorts qui vous conduiront directement à l'Abri 13 (voyez cette section). Dans tous les cas retournez voir Westin et dites lui de simplement poster un homme avec les brahmines pour 1000 xp et 200 \$.

Apportez la lettre de l'éclairé à AHS 9 à San Francisco :

Comment avoir cette quête : Je suppose qu'il faut une bonne intelligence, charisme et discours. La première fois que vous parlerez à la prêtresse dans l'église, faite-lui croire que vous avez un rang plus élevé qu'elle dans la hiérarchie Hubologiste.

Comment réussir cette quête : Quand vous irez à San Francisco allez voir AHS 9 et donnez-lui la lettre pour seulement 500 xp...

Remarque : vous pouvez obtenir cette quête et tout de suite après tuer l'hubologiste pour Merk.

Tuer l'hubologiste :

Comment avoir cette quête : Allez dans le bar du bazar et attendez minuit que Merk arrive (s'il n'est pas là bien sûr). Allez lui parler et demandez du travail.

Comment réussir cette quête : Le principe est de tuer silencieusement l'hubologiste pour ne pas attirer les gardes. Il y a plusieurs façon mais ma préférée est celle de l'explosif : allumez un explosif dans votre inventaire (laissez-vous de la marge). Ensuite faite « voler » sur l'hubologiste et placez l'explosif sur elle (si ça loupe rechargez). Courrez ensuite vous mettre hors de vue des gardes (vers la Confrérie par exemple) et attendez que ça pète (2000 xp).

Bien sûr il existe d'autres solutions :

- Avec les super-stimpacks : je déteste cette solution car c'est vraiment du gâchis. En plus il faut la qualité qui permet de connaître le nombre de PI d'un ennemi (je n'ai plus son nom en tête, désolé). En sachant que chaque super-stimpack enlève 9 PI, calculez le nombre qu'il faut pour tuer la cible. Ensuite attendez 10 minutes.
- Encore avec un explosif : au lieu de mettre la bombe dans l'inventaire de votre victime, gardez-la dans le vôtre et attendez en vous tenant contre votre victime. Vous risquez d'être blessé (normal !), surtout si vous n'avez pas de super-armure.
- Si vous êtes bon en esquive entrez dans ce mode et tuez la cible normalement. Mais attention : elle doit mourir en 1 seul round de combat ! Remarquez que même si vous avez une arme très bruyante ça ne change rien.

Remarque : vous pouvez aussi tuer l'éclairer sans que Merk vous l'ai demandé, vous gagnerez aussi 2000 xp.

Trouver les papiers du docteur Henry :

Comment avoir cette quête : Finir la quête précédente et retournez voir Merk. Parfois Merk vous donne cette quête en premier (si l'éclairé est déjà mort, et parfois quand vous tuez Lenny sur le ring).

Comment réussir cette quête : Très simple : les papiers sont dans le bureau du docteur. Rapportez-les pour 1000 xp et 1000 \$ (c'est vraiment très bien payé !).

Testez le sérum mutagénique :

Comment avoir cette quête : Avec au moins 80 % en science parlez de la cyber-génétique au docteur Henry.

Comment réussir cette quête : Vous devez utiliser le sérum sur n'importe quel super-mutant. Au choix Lenny dans le bar (Merk ne vous parlera plus et peut être même qu'il vous attaquera), Marcus s'il vous énerve, un mutant des Collines Brisées (pas recommandé) ou plutôt celui que vous trouverez au rez-de-chaussée de la Base Militaire : il est de dos ce qui fait que vous pourrez l'approcher sans trop de problèmes. C'est 1000 xp. Retournez voir le docteur qui vous donnera le cyber-chien. Ce n'est pas un très bon compagnon (pas fort et ne porte rien). Enfin bon, si vous aimez les chiens ou qu'il vous manque un compagnon il fera l'affaire jusqu'à ce que vous trouviez mieux...

Remarque : si vous testez le mutant en mode de combat ça ne le tuera pas mais vous gagnerez quand même les 1000 xp et la quête sera remplie.

Donner l'holodisk de Lynette à Westin :

Vous avez eu cette quête à la Cité de l'Abri. Donnez simplement l'holodisk à Westin pour 1500 xp. Retournez ensuite à la Cité de l'Abri voir Randal qui vous donnera un H&K G11, et deux grenades à fragmentation.

Escortez la caravane de Brahmines jusqu'à Redding :

Comment avoir cette quête : Parlez au vendeur dans la ville et demandez du travail. Il vous demande d'attendre le départ de la caravane le lendemain matin.

Comment réussir cette quête : Aïe ! Cette quête est hyper buggée, même avec le patch. Attendez jusqu'à 8 h et parlez au gars en face du ranch de Westin. Prévoyez de très bonnes armes et des tonnes de munitions. Les problèmes commencent : vous allez faire des rencontres hostiles vraiment puissantes. A chaque arrêt vous devrez quitter la carte pour vous retrouver exactement sur la même ! Et parfois (souvent), vous vous retrouvez perdus en plein désert et la caravane a disparue (ça remet la quête à 0). Si par chance vous arrivez à Redding c'est 3000 \$. Mais pour ça il faut y arriver...

Récupérer les pièces de l'Abri 15 :

Comment avoir cette quête : Vous devez savoir que la Présidente Tandy (oui, c'est bien celle de Fallout 1 ; bien sûr elle a vieilli !) recherche quelqu'un pour un travail spécial. Plusieurs personnes peuvent vous le dire : le shérif Dumont entre autres. Allez dans la salle du conseil et parlez au bras droit de Tandy, ensuite allez parler à Tandy. Ne demandez pas de récompense. Tandy vous demande ce que vous savez faire, les réponses possibles dépendent de vos compétences mais celle qu'elle préfère est celle qui dit que vous êtes diplomate. Mais toutes les réponses vous donneront la quête.

Comment réussir cette quête : Allez à l'abri 15 (voir Abri 15) et prenez les pièces. C'est tout ce que vous avez à faire pour réussir. Mais comme vous le verrez, vous allez avoir une autre quête et je vous conseil de tuer tout le monde dans l'Abri. Quand vous reviendrez ça sera 5000 xp et 6000 \$. Cool !

Remarque : si vous avez demandé une récompense vous gagnerez juste 500 \$!

Pour plus d'infos, je vous conseil de lire la section sur l'Abri 15.

Abri 15

Ah, un bien bel endroit pour les nostalgiques de Fallout 1, n'est-ce pas ? Non ? En effet, je ne sais pas à quoi ont pensé les concepteurs en faisant l'Abri 15 dans Fallout 2 mais il ne ressemble en rien à celui du premier ! Par exemple des placards muraux ont disparus, bon, ça encore c'est possible, après tout les nouveaux occupants les ont peut être enlevés. De nouvelles pièces sont apparues, là encore pourquoi pas après tout. Mais là où ça devient du délire c'est à l'extérieur de l'Abri : souvenez-vous, dans Fallout 1 l'Abri se trouvait au beau milieu d'une plaine désertique. Et bien dans Fallout 2 il se trouve sous une montagne ! Oui, une montagne ! Je veux bien admettre qu'une montagne puisse apparaître en 80 ans, mais je pense que si c'était arrivé l'abri aurait été détruit à cause du tremblement de terre !

A votre première arrivé vous risquez d'être déçu car les gens ne voudront pas vous parler, à part une femme, Rebecca. A moins de vous la jouer à la serial killer la seule solution pour aller vraiment dans l'Abri 15 est de lui parler et d'accepter de retrouver sa fille (voir la liste des quête).

Pour entrer dans l'Abri vous devez utiliser le pass que Zeke (le maire) vous aura donné après avoir retrouvé la fille de Rebecca. La porte à utiliser est dans la deuxième partie de la carte, contre la montagne (pfft... Une montagne... N'importe quoi !).

Dans l'abri vous pourrez tuer tout le monde sauf le docteur (c'est un gentil). Ou alors vous pouvez ne parler à personne et vous pourrez vous balader comme vous le voulez. Si quelqu'un vous demande qui vous êtes faites croire que vous vous appelez Pat et avec un bon score en discours il vous laissera tranquille. Sinon vous devrez tuer tout le monde.

D'accord, pour faire la quête de Tandy vous n'êtes pas obligé de tuer tout le monde, mais franchement je vous le conseil : xp facile, bonnes armes et munitions.

Les pièces pour Tandy se trouvent dans un casier du niveau 3.

Au niveau 2 vous pouvez réparer l'alimentation électrique de l'Abri pour 3000 xp. Ca allumera les champs énergétique du rez-de-chaussée.

Si vous tuez les gardes en redescendant de l'Abri et que vous avez remis l'électricité, lorsque vous arriverez au rez-de-chaussée vous risquez de ne pas pouvoir sortir à cause du champs de force. Il arrive en effet que vous ne puissiez pas sortir du mode de combat, et donc vous ne pouvez pas désactiver le champs de force. Dans ce cas, prenez l'ascenseur, allez au niveau 2 et redescendez au rez-de-chaussée pour que le mode de combat soit désactivé.

Pour désactiver le champs de force utilisez les moniteurs à côté (désactivation permanente). Un des PC du niveau 3 peut aussi le désactiver. Ou alors faite « réparation » sur l'émetteur (désactivation temporaire) ou en dernier recours faite exploser de la dynamite devant le champs de force (désactivation temporaire).

Si vous êtes blessé allez voir le docteur au rez-de-chaussée et il vous soignera gratuitement.

Fouillez tout au niveau 2 pour trouver pas mal de matos et 1 Cat's Paw.

Un des PC du niveau 3 (dans la pièce de gauche) vous permettra de mettre l'Abri 13 sur votre carte (essayez plusieurs fois si nécessaire).

Sauvez Chrissy :

Comment avoir cette quête : En arrivant dans le squat parlez à Rebecca la mère de Chrissy et acceptez de lui parler en privé.

Comment réussir cette quête : Allez parler à la fille qui vous empêche de passer par la zone de sortie en haut à droite. Parlez-lui et elle vous laissera passer. Ensuite avancez vers le gars en dehors de la cabane. Vous avez plusieurs solutions :

- Le convaincre de vous laissez reprendre Chrissy pacifiquement et il vous donnera la clé de sa cellule.
- Avancez en longeant la paroi de la montagne (argh !) de préférence en esquive. Faites une détection de piège sur la porte derrière la cabane (vous devez trouver et désamorcer un piège) et entrez. Crochetez ensuite la porte de la cellule de Chrissy. Ressortez par où vous êtes venu. Si le garde vous voit il vous tirera dessus.
- Façon bourrin : Est-ce qu'il faut vraiment que j'explique ? Tuez les deux gardes et récupérez la clé sur le corps de l'homme.

Retournez ensuite voir Rebecca (2500 xp) qui vous dira d'aller voir Zeke.

Tuez Darion :

Comment avoir cette quête : Complétez la quête précédente et allez voir Zeke pour lui proposer de se faire annexer par la RNC.

Comment réussir cette quête : Simple, allez au niveau 3 de l'Abri et tuez Darion (6000 xp). Tous les pillards vous seront hostile. Allez hop ! On en profite et on les tu tous !

Faire en sorte que le squat se fasse annexer par la RNC :

Comment avoir cette quête : Pendant votre discussion avec Zeke parlez-lui de l'annexion avec la RNC (voir quête précédente).

Comment réussir cette quête : Après avoir tué Darion allez parler à Tandy de votre proposition. Vous ne gagnez rien mais vous faite une bonne action !

Remarque : il faut que vous n'ayez tué aucun squatter.

Donnez l'holodisk d'espionnage à la RNC :

Comment avoir cette quête : Au niveau 3 de l'abri utilisez le PC de Darion pour avoir des infos sur un espion. Vous obtiendrez un holodisk.

Comment réussir cette quête : Allez en parler à Tandy puis à Gunther son bras droit pour 4000 xp et 4000 \$. Feargus, l'espion, partira (ne l'attaquez pas !).

Si vous parlez d'abord à Feargus il partira.

Pillards

Ici c'est la partie pure shoot : les pillards vous attaqueront toujours, même avec un karma bas et en étant de la famille Bishop.

Normalement vous arriverez par une petite carte avec une trappe. Descendez la trappe pour 500 xp. Ne retournez pas à la Cité de l'Abri maintenant car le sergent Stark vous dira d'aller en parler à Lynette qui vous dira de tous les tuer !

Il se peut que vous arriviez par une grotte, dans ce cas vous devrez la remonter pour trouver les pillards.

Dans la version non patchée il se peut que votre voiture disparaisse. Dans le doute laissez-la à la Cité de l'Abri ou aux Collines Brisées. Il paraît que ça arrive aussi avec la version patchée mais personnellement j'ai toujours retrouvé ma voiture.

Pour remplir la quête de Stark vous devez tuer tous les pillards et ressortir d'ici par l'autre sortie (si vous êtes entrée par la trappe vous devez ressortir par la grotte). En sortant vous verrez un message disant que les pillards ne sont plus une forces suffisante (2000 xp).

Normalement votre voiture se sera « téléportée » à l'autre sortie.

Fouillez tout pour trouver pas mal de matos.

Quand vous aurez tué les pillards ouvrez les 2 petits placards du haut et le grand placard à côté du coffre pour trouver 3 « dog tags », colliers pour chiens en français (c'est les plaques que portent les militaires américains pour qu'on puisse prévenir leurs familles quand ils se font tuer). Après ça utilisez le coffre. Une boîte de dialogue va s'ouvrir, comme si vous parliez au coffre (quand je dis que les concepteurs sont bizarre !). Avant d'ouvrir le coffre faite une détection de piège dessus. Une fois celui-ci désamorcé ouvrez le coffre pour trouver entre autres un livre de compte qui implique les Bishop dans les attaques des pillards contre la Cité de l'Abri.

Remarque : il est aussi possible d'ouvrir le coffre sans la bonne combinaison, mais je crois qu'il faut une chance élevée.

Ensuite ouvrez les portes à droite et faite attention aux nombreux pièges. Demandez à vos copains de vous attendre un moment le temps que vous régliez ce problème de pièges. Vous pouvez les désamorcer si vous êtes d'un naturel patient ou faire comme moi et marcher dessus pour les faire exploser (ça fait des réactions en chaîne). Vous ne serez pas tant blessé que ça.

Dans la grotte vous risquez de tomber dans un souterrain avec des ratscorpions et divers items par terre. Ca ne devrait pas vous être difficile de vous en sortir. Il y a une échelle pour remonter.

Quand vous serez sortie et que vous aurez gagné vos 2000 xp pour avoir nettoyé le secteur, allez à la Cité de l'Abri pour rendre compte de votre succès auprès de Lynette pour 1000 \$ et 1000 xp (pas chers payé) et encore 1000 xp et 500 \$ si vous lui donnez le livre de compte de Bishop.

Abri 13

Ah ! Voilà les retrouvailles avec l'Abri de votre ancêtre ! Si vous avez joué à Fallout 1 vous devez vous rappeler qu'il n'y avait pas grand chose à faire. Et bien dans Fallout 2 c'est la même chose !

Quand vous entrez dans l'Abri la 1^{ère} fois vous gagnerez 2000 xp. Facile ! Comme dit Narg dans ça soluce, ça doit être parce que vous êtes impressionné !

La 1^{ère} créature que vous verrez en ouvrant la porte sera un griffemort ! Bizarre, il ne vous attaque pas... En fait il veut vous parler ! Quand je disais un peu plus haut qu'on arrête pas le progrès ! Il y a 3 façons dont le dialogue peut se terminer :

- Vous acceptez d'aider les griffemorts à réparer leur ordinateur et ils vous laissent entrer.
- Vous avez un karma négatif, Gruthar s'en rend compte et vous éjecte.
- Vous tuez tous les griffemorts.

Il va de soit que la 1^{ère} solution est de loin la plus préférable... Cela dis il existe quand même un moyen pour un personnage diabolique d'entrer sans tuer tous les griffemorts : prenez des mentas et attendez que votre intelligence tombe en dessous de 4. Là, parlez à Gruthar et il vous laissera entrer ! Merci à Per Jorner pour l'astuce !

Comme je le disais plus haut il n'y a pas grand chose à faire. Le docteur peut vous soigner, normal c'est son boulot. Quand vous parlez à la plupart des humains du coin vous pouvez au choix être d'accord, neutre ou contre. Il va de soit qu'il vaut mieux en général être d'accord. Encore que certains dialogues ne changent pas même si vous dites que vous n'aimez pas les griffemorts...

Au niveau 3 allez dans la réserve pour trouver un JEK (je vous rappelle que c'est ce que vous cherchez...) et surtout une pièce NavCom. N'oubliez pas cette dernière, sauf si vous avez un personnage idiot car dans ce cas vous n'en aurez pas besoin. A la limite vous pouvez laisser le JEK car Gruthar vous le donnera quand vous aurez réparé le PC. Et au pire il y en a un autre à la fin du jeu...

Liste des quêtes :

Réparez l'ordinateur de l'abri 13 :

Comment avoir cette quête : Gruthar vous demandera de l'aider à le réparer. Acceptez bien sûr.

Comment réussir cette quête : Le PC en question au niveau 3, à la place du dirigeant de l'abri. Regardez à l'intérieur et installez un module de reconnaissance vocal (trouvé à la Cité de l'Abri ou à New Reno). Allez ensuite dire que c'est réparé à Gruthar pour 5000 xp et le JEK si vous ne l'avez pas sur vous.

Remarque : deux semaines après que vous aurez réparé le PC, l'Enclave fera une descente et tuera tous les griffemorts sauf Goris. En revenant vous pourrez voir ce qui c'est passé en utilisant l'ordinateur central. A ma connaissance on ne peut pas les sauver car si on répare le PC juste avant de partir pour l'Enclave (en voiture ça prend moins de 2 semaines) quand on revient ils sont morts... Peut être que la solution est de ne pas aller à l'Abri 13, mais il faut un perso idiot pour pouvoir se passer du NavCom ou alors prendre des mentas pour baisser son intelligence à San Francisco (voir cette rubrique). Je n'ai jamais essayé, mais si vous l'avez déjà

fait ça serait sympa d'aller dire sur le forum ce qui se passe. J'essayerais sûrement dans une prochaine partie.

Parlez à Goris :

Comment avoir cette quête : Gruthar peut vous la donner, Gordon aussi (c'est celui qui s'occupe du sanctuaire en l'honneur de l'habitant de l'abri.

Comment réussir cette quête : Oulà, c'est la plus dure de toutes les quêtes du jeu ! Nan, j'rigole ! Il vous suffit d'engager le dialogue avec Goris. Vous ne gagnez rien cela dit. Mais vérifiez sur votre PipBoy, c'était bien une quête ! Tant que vous y êtes tapez la discute avec Goris, il pourra vous placer la Base Militaire sur votre carte. Vous pouvez même le prendre avec vous. *Goris est un griffemort, mais comme il se cache sous une cape les gens pensent que c'est juste un bossu. Donc il peut aller partout, même à la Cité de l'Abri. Il est très fort au corps à corps. Je vous conseil de le prendre uniquement si vous faite une équipe qui se bat au corps à corps (essayez un jour, c'est marrant ! Avec Sulik, les chiens et Goris.). Sinon il risque de vous gêner, surtout si vous utilisez des armes lourdes ! Quand vous entrez en mode de combat il y a une animation où Goris enlève sa cape. J'ai trouvé cette animation très belle la 1^{ère} fois que je l'ai vue. Puis je me suis lassé car ça perd un temps fou !*

Aidez Matt à s'échapper :

Comment avoir cette quête : Parlez à Matt au 2^{ème} étage et demandez lui pourquoi il n'est pas admis au niveau 1.

Comment avoir cette quête : Je vous préviens, Matt est un terroriste et il mérite son sort. Si vous l'aidez l'Enclave n'aura plus besoin de venir... Acceptez de l'aider et vous serez téléporté au rez-de-chaussée. Là vous avez deux solutions :

- Vous vous êtes réveillé et vous le laissez se faire tuer sans réagir. Les griffemorts ne vous attaqueront pas, sauf si vous dites n'importe quoi à Gruthar après cet incident.
- Vous l'aidez et tuez les deux griffemorts. Et là vous gagnez une super récompense : RIEN ! Vous voyez Matt s'en aller en courant, c'est tout...

Base Militaire

Vous avez aimé la partie pur shoot avec les pillards ? Alors vous aimerez la Base Militaire ! C'est la même chose, mais un échelon au-dessus !

D'abord, une question : pourquoi venir ici ? Une réponse : Ben, heu... J'sais pas. Pour voir ce qu'il y a peut être ? Et oui, bonne réponse !

La première fois que je suis venu ici je me suis sérieusement demandé pourquoi j'étais là. Et après j'ai regardé mon personnage à l'écran... Ah, oui. C'est vrai. Il y a une super-armure ici ! Et CA c'est une bonne raison !

Il y aussi un module de couleur dont vous pourrez avoir besoin à San Francisco.

En dehors de la base fouillez toutes les tentes pour trouver une carte avec San Francisco indiquée dessus. Ah, oui, il y a aussi des loups qui vont vous attaquer. Mais je ne pense pas que ça vous pose un problème. Du moins j'espère... Si les loups manquent de vous tuer ou vous font

vraiment passer l'arme à gauche il vaudrait peut être mieux que vous y réfléchissiez à deux fois avant d'entrer...

Comment entrer justement ? Bon, c'est plus un secret pour les joueurs mais il faut aussi penser aux nouveaux :

- Ramassez la barre métallique par terre à côté du chariot.
- Placez-le sur le chariot.
- Placez de la dynamite sur la barre métallique (il y en a dans la cabane du haut). Pour ça cliquez sur la barre et choisissez l'icône « sac à dos » et enfin cliquez sur la dynamite.
- Utilisez le chariot pour le pousser.
- BOOM !!!

Au rez-de-chaussée il n'y a pas grand chose. Tuez les rats. Au bout d'un couloir vous verrez un mutant qui vous tourne le dos. Si vous avez le sérum mutagénique du docteur de la RNC c'est le moment de l'utiliser... Houai, bon... Le sérum à pas l'air super efficace ! Réparez le générateur pour 1500 xp (pour pouvoir utiliser les ascenseurs). Pensez à fouiller les boîtes, il y a des munitions.

Au niveau 2 on peut dire que les choses sérieuses commencent. Et encore les mutants ne sont pas très bien armés (super-poing pour l'essentiel). Pour les avoir un par un allez dans la zone nord – ouest (l'infirmerie dans Fallout 1) et faite en sorte que vos compagnons restent où ils sont (dans les options de combats), ou au pire qu'ils restent près de vous s'ils ont des armes à courte portée. Allez attaquer les mutants qui viendront un par un. Cherchez bien car dans un casier vous trouverez une super-armure !

Au niveau 3 ca devient encore plus dur car les mutants sont bien armés. Pensez à utiliser le décors pour vous faciliter la vie.

Au niveau 4 il n'y a qu'un seul mutant : Melchior Senior. Si vous avez les enfants dans le jeu vous avez du rencontrer son fils à Redding. Melchior est magicien (c'est pas vraiment dans l'ambiance de Fallout, mais bon.) et il invoquera des créatures pour l'aider. En fait ces créatures sont plus puissantes que lui. Il commence avec des super griffemorts, puis des geckos de feu, ensuite des flotteurs et enfin des rats-taupes. Si vous ne voulez pas vous battre contre les créatures il faut que vous abattiez Melchior en 1 seul tour, ce qui est très dur ! Cela dit, si vous tuez d'abord toutes les créatures et enfin Melchior vous gagnerez 14 315 xp... Ca vaut le coup ! Vous pourrez récupérer un pistolet gauss qui est une arme terrible (bon, d'accord, elle en a pas l'air). Si vous n'êtes pas très bon en armes légère et que vous avez Lenny dans votre équipe vous pouvez lui donner. Je peux vous assurer qu'il se débrouillera très bien avec !

Remarque : le niveau 4 est radioactif. Si vous n'avez pas une bonne résistance aux radiations vous pourriez peut être prendre un ou deux Rad-X avant de monter...

San Francisco

A ma connaissance il n'y a que deux façons de trouver San Francisco : trouver la carte de la Base Militaire ou marcher au hasard le long de la côte.

Quand vous arriverez la 1^{ère} fois vous verrez deux type se battre sur un ring. C'est les deux chefs du coin qui représentent en fait deux sortes de karma : Dragon représente le bien (karma positif) et Lo Pan le mal (karma négatif).

Si vous n'êtes pas très bon en corps à corps vous pouvez aller voir un des deux selon votre karma : Dragon augmentera votre niveau jusqu'à 90 ou 100 % (ça dépend des fois) ; et Lo Pan jusqu'à environs 85 % (il est moins fort que le Dragon).

Remarque : pensez à enlever votre super-armure avant de demander de vous entraîner, car comme elle augmente votre force les chefs auront l'impression que vous avez un meilleur niveau en corps à corps que celui que vous avez vraiment.

C'est ici que vous trouverez les deux meilleurs magasins du jeu. Plus vous avancez dans le temps et plus ils ont du bon matériel. Par exemple vous pouvez acheter des super-armure et des fusils gauss.

Les gardes de la ville ont des munitions 4.7 mm (pour les H&K G11 entre autres). Vous pouvez les voler (ce sont des munitions très rares).

Ne vous faite pas faire l'opération des implants d'armure chez le docteur Fung car ça bug sacrément : il risque de vous enlever de la résistance aux dégâts ! En plus il est plus chers qu'à Redding...

La plupart des armoires, coffres et placards sont vides ! A part ceux dans la Confrérie de l'Acier et certains chez les Hubologistes ; sans oublier les tables des magasins bien sûr. Ceux qui ont fait cette carte sont vraiment des fainéants...

Quand vous aurez accès à la Confrérie de l'Acier (voir les quêtes) vous pourrez descendre pour trouver pas mal de matos dans les placards (entre autres deux très bonnes armes à énergie). Le fusil à impulsion est l'arme à énergie la plus puissante du jeu (exception faite de l'arme alien, mais cette dernière est très dure à trouver, allez voir les rencontres aléatoires sur ce site pour plus d'infos). Le pistolet avec un look de sèche-cheveux est une excellente arme pour Vic car il la considère comme une arme à feu normale.

Vous trouverez aussi un ordinateur qui pourra augmenter de 1 point votre niveau en force, agilité, perception et intelligence de façon permanente si vous avez trouvé les 4 modules de couleurs.

Il y a une zone de sortie à droite, sous un porche. Elle amène dans la base des Shis.

Une zone au nord vous amène chez les Hubologistes, une secte plutôt dangereuse (cherchez la référence, c'est pas trop dur à trouver !).

Une autre zone au nord vous amène dans les docks. Il n'y a rien à faire ici, la seule chose à faire est de monter dans le pétrolier.

Dans le pétrolier il y a deux magasins. L'un d'entre eux vend des antidote au Jet, même si vous ne l'avez pas découvert.

Le capitaine du bateau ne voudra pas vous parler tant que vous n'aurez pas aidé un de ces gars, c'est à dire soit Chip qui à perdu sa rate, soit Badger qui à perdu sa copine (je ne sais pas lequel des deux est le plus bizarre...). Voyez les quêtes pour plus d'info.

Dans la base des Shis vous trouverez de nombreux ordinateurs avec lesquels vous pourrez obtenir pas mal d'info. Ne faites pas attention au message qui dit que vous avez eu une chance incroyable : on le voit tout le temps !

Vous pouvez formater l'Empereur, le gros PC des Shis même sans avoir eu cette quête. Je ne vous le recommande pas mais c'est comme vous voulez... Si vous avez un bon niveau en science mais quand même moins de 115 % vous pouvez le formater pour 3000 xp, mais tout le monde sera au courant et tous les Shis vous attaqueront !

Avec au moins 115 % en science vous pouvez le formater pour 7000 xp sans que personne ne s'en rende compte.

Pour pouvoir entrer chez les Hubologistes vous avez plusieurs solutions :

- Dire à AHS 7 que vous voulez devenir Hubologiste.
- Dire à AHS 7 que vous avez une lettre pour AHS 9 de la part de l'hubologiste de la RNC (si vous avez eu cette quête).
- Réparer l'émetteur de champs gravitationnel (tout le monde s'en fout !).
- Pour les perso idiots il faut que vous ayez le balayage Zeta de la prêtresse à la NRC.
- D'après Per Jorner vous pouvez dire AHS 7 que vous venez voir Crocket, (si Lo Chou ou le Dr Jing vous en ont parlé). Personnellement je n'ai jamais eu cette option.

Chez les Hubologistes vous verrez un couple de « stars » qui me rappellent étrangement deux vraies stars américaines (Tom C. et Nicole K.)... Bizarre ;-)

Si vous subissez le balayage Gama ici votre intelligence et votre chance peuvent augmenter d'1 point (cool !) ou votre chance baisser d'un point (moins cool !). Sauvegardez avant !

Si vous voulez rejoindre les Hubologistes (beurk !) vous pouvez demander vos quêtes aussi bien à AHS 7 qu'à AHS 9. C'est pareil. Sauf si vous avez un perso idiot car dans ce cas seul AHS 9 pourra vous parler normalement (la discussion est très bizarre dans ce cas).

Les Shis n'aiment pas les Hubologistes et le contraire est réciproque. Les Shis sont les « gentils » et les Hubologistes les « méchants ».

Crocket est un scientifique qui travaille chez les Hubologistes. Il peut vous améliorer 2 super-armures en super-armures avancées pour 10 000 \$ chacune. Volez-lui l'argent que vous lui avez donné quand il aura fini !

Liste des quêtes :

Passer le test du Dragon et tuer Lo Pan :

Comment avoir cette quête : Vous devez avoir un karma positif. Parlez au Dragon et proposez-lui de vous faire passer un test. Ne dites pas que vous voulez le combattre à mort. Si vous avez au moins 125 % en corps à corps il vous le demandera directement.

Comment réussir cette quête : Vous allez vous retrouver sur le ring. Vous devrez battre les 6 élèves que Dragon vous proposera. Vous serez soignés à la fin de chaque match. Ce n'est pas comme la boxe à New Reno : vous pouvez utiliser vos pieds et viser sous la ceinture. Quand vous aurez fini (8000 xp) le Dragon vous demandera de proposer un duel contre Lo Pan. Allez-y et bien sûr montez sur le ring (ne l'attaquez pas avec vos armes). Quand vous lui aurez infligé un

début de correction, Lo Pan sortira un pistolet .223 (tient, regardez ce que j'ai trouvé !). Ne sortez pas vos armes et tuez-le à mains nues. Retournez voir le Dragon pour 3000 xp.

Remarques : pendant le test si vous échouez vous pourrez retourner voir le Dragon et la quête recommencera du début. Ce qui veut dire que vous devrez vous battre contre tous les ennemis, même ceux que vous avez déjà tués (!).

Faite une sauvegarde avant de monter sur le ring, car si ça bug vous pouvez avoir des problèmes (vous retrouver coincé sur le ring, ou devoir battre plusieurs adversaires d'un coups).

Passer le test de Lo Pan et tuer le Dragon :

Comment avoir cette quête : Vous devez avoir un karma négatif. Demandez à Lo Pan de passer un test. Comme pour le Dragon, si vous avez 125 % en corps à corps c'est lui qui vous le demandera.

Comment réussir cette quête : Elle se déroule comme la précédente avec 6 gars à battre pour 8000 xp. Retournez voir Lo Pan qui vous demandera de tuer le Dragon au corps à corps « si possible ». Pour tuer le Dragon vous pouvez vous battre au corps à corps (défiez-le) ou choisir une méthode de meurtre en silence ; mais c'est moins bon pour votre ego. Revenez voir Lo Pan pour 3000 xp.

Trouve les plans des hélicos pour la Confrérie de l'Acier :

Comment avoir cette quête : Parlez au type de la Confrérie et acceptez le travail.

Comment réussir cette quête : Allez à Navarro (voir cette section pour savoir comment entrer). Pour trouver les plans, aller à la section sur Navarro. Revenez avec pour 20 000 xp (c'est la quête qui rapporte le plus dans le jeu) et un accès complet au bâtiment de la Confrérie de l'Acier.

Remarques : Vous aurez aussi cette quête soit des Shis, soit des Hubologistes. Commencez TOUJOURS par ramener les plans à la Confrérie, car Matt (le gars de la Confrérie) vous en fera une copie que vous pourrez alors amener à l'autre partie qui vous les demandent.

Si vous avez un perso idiot Matt pourra faire partir le pétrolier sans que vous ayez besoin de mettre du fuel, de trouver le pass et le NavCom !

Trouve les plans des hélicos pour les Shis :

Comment avoir cette quête : La quête vous est donnée par l'Empereur des Shis : Ken Lee (le gars vers le trône).

Comment réussir cette quête : Après avoir eu la copie des plans que vous à fait Matt ramenez-les à Ken Lee pour 5000 xp.

Remarque : il paraît que Badger dans le pétrolier peut vous les trouver s'il a une dette envers vous. Personnellement je préfère ramener la photocopie...

Trouve les plans des hélico pour les Hubologistes :

Comment avoir cette quête : La quête vous est donnée par Harry.

Comment réussir cette quête : Ramenez la copie donnée par Matthew. 5000 xp.

Vole les plans des hélicos au Shis pour les Hubologistes :

Comment avoir cette quête : Vous devez avoir fourni les plans des hélicos au Shis. Cette quête vous est donnée par Harry.

Comment avoir cette quête : Vous pouvez demander à Badger s'il vous doit une faveur ou alors passer par un ordinateur Shi.

Sauve Suze, la copine de Badger :

Comment avoir cette quête : Il n'est pas obligatoire qu'on vous la donne. Néanmoins, Badger vous demandera de la retrouver si vous lui demandez de pirater un ordinateur pour une raison ou une autre. Sinon vous pouvez très bien trouver Suze de vous-même, vous gagnerez autant d'xp.

Comment réussir cette quête : Allez dans le sous-sol du bateau (une trappe derrière Badger et une autre au nord, au choix). Vous devrez tuer pas mal de bestioles coriaces (des flotteurs, des animaux du Maître, des wanamingos). Remarquez que le combat vous rapporte environs 10 000 xp ! Dans le coin nord-ouest vous trouverez Suze. Approchez-vous d'elle pour qu'elle vous parle. Amenez-la vers une sortie et attendez qu'elle disparaisse. Suivez-la et parlez à Badger pour 5000 xp.

Remarque : dans la cale du bateau vous trouverez le même squelette qu'il y avait dans le 1^{er} Fallout juste après la sortie de l'Abri 13 ! Et en plus si vous cliquez dessus on lit la même chose : « Ed est mort » ! Joli clin d'œil !

Retrouver la rate de Chip :

Comment avoir cette quête : Parlez à Chip dans le pétrolier, c'est le gars devant chez Badger.

Comment réussir cette quête : Vous allez faire pas mal d'allers-retours :

- Commencez par aller parler à Lao Chou, le vendeur qui a des super-armures.
- Allez ensuite voir Wong, dans le palais. Dites-lui que Chip risque de mourir. Savourez (façon de parler !) la référence au film *Le Silence des Agneaux*. 2000 xp.
- Allez ensuite voir le docteur, en face du magasin de Lao Chou. Si vous lui avez parlé du Dr Holliday des Collines Brisées il fera l'opération gratuitement. Sinon il vous demande 1000 \$.
- Retournez apprendre la bonne nouvelle à Chip.
- Attendez une journée.
- Quand Chip reviendra vous gagnerez 3000 xp.

Remarques : comme vous pouvez vous en douter cette quête est limitée dans le temps. On imagine bien qu'un rate ne doit pas se conserver éternellement ! Donc faite cette quête en une fois, sans en faire une autre en même temps.

Si vous n'attendez pas que Chip soit sorti du pétrolier pour aller se faire opérer avant d'attendre une journée grâce au PipBoy, vous devrez attendre qu'il sorte et qu'il revienne pour gagner vos 3000 xp.

Tuer Badger pour les Hubologistes :

Comment avoir cette quête : Rapportez les plans des hélicos et AHS 7 ou AHS 9 vous donnera cette quête.

Comment réussir cette quête : Allez simplement tuer Badger de la façon que vous voulez. Revenez parler à AHS 7 ou 9 pour 3000 xp.

Tuer l'Empereur Shi :

Comment avoir cette quête : Plusieurs solutions :

- Vous avez fini la quête précédente.
- Vous dites à AHS 9 que vous êtes la pour le tuer (il faut avoir cette quête).
- Vous avez un perso idiot et AHS 9 vous donne directement cette quête.

Comment réussir cette quête : Deux solutions ici : formatez le disque dur de l'Empereur (tous les Shis et les vagabonds vous seront hostiles) ou tuez Ken Lee de façon discrète. 7000 xp puis 3000 xp en revenant chez les Hubologues.

Tuer AHS 9 :

Comment avoir cette quête : Cette quête vous est donnée quand vous ramenez les plans des hélicos à Ken Lee ou si vous dites à ce dernier que vous venez le tuer de la part des Hubologues.

Comment avoir cette quête : Simple : tuez AHS 9 ! Profitez-en pour tuer tous les Hubologues, pas de quartiers ! La récompense quand vous rentrez est de 5000 xp et le droit de voir l'Empereur.

Obtenir une super-armure du scientifique des Hubologues :

Attention, c'est bien d'une quête que je parle ! Vous pouvez bien sûr faire améliorer 2 super-armures de ce scientifique sans avoir cette quête.

Comment avoir cette quête : Vous devez avoir une des quêtes concernant le fuel : remplir le réservoir du pétrolier ou celui de la navette spatiale. Il ne faut pas que vous ayez déjà rempli ces quêtes.

Allez dans le palais. Dans une pièce au sud vous verrez un scientifique appelé Dr Jing. Dites-lui que vous avez besoin d'essence et il vous dira que vous pouvez faire améliorer une super-armure chez les Hubologues. Allez-y (vous devez avoir une super-armure normale pour ça) et retournez ensuite voir Jing. Choisissez ce que vous voulez (remplir le pétrolier, le vaisseau spatial ou 20 000 \$). C'est 5000 xp.

Remarque : Vous pouvez donc faire upgrader 3 super-armures grâce à cette quête : 2 avant d'avoir la quête et une avec.

Remplir les réservoirs du vaisseau spatial Hubologue :

Comment avoir cette quête : C'est la 2^{ème} quête donnée par Harry (après celle de trouver les plans des hélicos).

Comment réussir cette quête : Faites mettre du fuel d'une façon ou d'une autre dans la navette (soit en piratant le système des Shis (6000 xp + 3000 xp), soit en demandant au Dr Jing (6000 xp).

Remplir les réservoirs du pétrolier :

Comment avoir cette quête : Vous devez soit utilisez le PC vers le commandant des vagabonds et faire un diagnostic ; soit demander au commandant comment utiliser le pétrolier.

Comment réussir cette quête : Plusieurs solutions :

- Vous-même en utilisant un PC des Shis : 5000 xp.
- En le faisant depuis l'Empereur Shi : 5000 xp + 3000 xp.
- En demandant à Badger : 5000 xp s'il le fait depuis les Shis, 6000 xp depuis les Hubologistes. Attention : Badger se fera tuer quelques temps plus tard.
- En demandant au Dr Jing après sa quête : 5000 xp.
- Pour les persos idiots en demandant à Matt de la Confrérie après avoir ramené les plans des hélicos : 5000 xp.

Obtenir le pass du pétrolier :

Comment avoir cette quête : Demandez au commandant ou faite un diagnostique du PC du pétrolier.

Comment réussir cette quête : Allez chercher le pass à Navarro (voir Navarro) et utilisez-le pour ouvrir la porte qui mène à l'ordi de contrôle du pétrolier (dans la cale) pour 2000 xp.

Obtenir le NavCom pour le PC de navigation du pétrolier :

Comment avoir cette quête : Demandez au commandant ou faite un diagnostique du PC du pétrolier.

Comment avoir cette quête : Utilisez le NavCom trouvé à l'Abri 13 sur le PC qu'on atteint depuis la cale du pétrolier.

Remarque : les perso idiots n'ont pas cette quête car Matt de la Confrérie s'occupe pour vous de faire marcher le pétrolier. Donc si vous avez un perso intelligent (jusqu'à 7 en intelligence) et que vous ne voulez pas utiliser le NavCom (pour essayer de garder les Griffemorts de l'Abri 13 vivants par exemple) vous pouvez prendre un mentas et attendre d'avoir moins de 4 en intelligence.

Navarro

Vous trouverez Navarro le plus souvent après avoir ramené le JEK à Arroyo et découvert que le village a été détruit. Hakunin veut que vous y alliez, mais je vous déconseille de vous pointer directement ici. Le mieux est de passer à San Francisco pour avoir la quête de récupérer les plans des hélicos de la part de la Confrérie de l'Acier. Ca vous permettra de savoir que Navarro est une base militaire.

Venez ici seul et à pied, sinon vous risquez des ennuis...

Pour entrer il y a plusieurs solutions :

- Version gros bill : Vous devez être très fort : tuez tout le monde (à part le cuisinier si vous voulez). Le problème est que les tourelles plasma à la surface vous empêcheront de quitter le mode de combat tant qu'il en restera au moins une. Bien sûr, si vous décidez d'entrer de cette façon il vaudrait mieux venir avec vos compagnons...
- Version intelligente : En arrivant approchez-vous de Chris, le gars en robe de la station service. Dites-lui que vous voulez vous engager dans l'Enclave. Ne

mentionnez pas Navarro ni la Confrérie de l'Acier : 1500 xp. Ensuite allez au nord en restant sur le chemin car il y a des mines impossibles à désamorcer ni même à voir. Parlez au 1^{er} garde et donnez-lui le mot de passe.

- Version Solid Snake : Tuez Chris sans lui parlez et allez dans la cabane derrière lui. Entrez dans la trappe pour vous retrouver dans le sous-sol de Navarro. Normalement personne ne devrait vous chercher d'ennuis, surtout si vous allez chercher l'armure réglementaire de l'Enclave (voir plus loin).

Si vous parlez au Sergent il vous enverra garder un hélico, sauf si vous n'avez pas de super-armure. Quand vous serez devant l'hélico commencez par regarder autour de vous pour voir si quelqu'un approche. Si c'est le cas, restez où vous êtes jusqu'à ce qu'il s'en aille. Vous pourrez alors quitter votre poste pour explorer les environs.

En plein air vous pouvez parler à de nombreux scientifiques et à un cuisinier entre autres.

Dans le sous-sol commencez par aller dans la pièce de gauche avec tous les placards : dans l'un d'eux se trouve l'armure de l'Enclave, qui est presque la meilleure armure du jeu.

Dans une pièce insonorisée je vous conseil de tuer le docteur Schreber pour 1000 xp : personne ne s'en rendra compte ! Vous pourrez ensuite parler avec le chien si vous voulez.

Pour utilisez le gros PC vous avez plusieurs solutions :

- Soit tout le monde est mort, il n'y a plus aucun risque.
- Soit vous demandez le mot de passe à un scientifique (discours requis). Dans ce cas vous pourrez parler de ce mot de passe à la garde devant la porte.
- Soit vous piratez le PC avec un bon niveau en science. Mais attention : en cas d'échec l'alarme sera donnée.

Liste des quêtes :

Réparez K-9 le chien robot :

Comment avoir cette quête : Le Dr Schreber peut vous en parler, ou alors le chien lui-même quand vous aurez tué son maître.

Comment réussir cette quête : Il vous faut un motivateur. Si vous connaissez le jeu, vous avez peut être penser à en récupérer un dans l'entrepôt Sierra. Ca vous simplifiera les chose. Sinon il y en à un dans le hangar des hélicos à la surface. C'est 3500 xp. Le chien se proposera de venir (sauf si vous êtes diabolique). Il paraît qu'il peut venir même si vous avez votre nombre maximum de compagnons. J'ai jamais essayé car je vais toujours à Navarro tout seul... *Il vaut à peine mieux que le cyber-chien de la RNC. Le seul avantage par rapport à lui est qu'il peut parler.*

Aidez Xarn le griffemort :

Comment avoir cette quête : Parlez du griffemort au Dr Schreber. Proposez de tuer le griffemort à sa place pour pouvoir prendre le pass violet dans son bureau.

Comment avoir cette quête : Allez parler au garde devant la porte du griffemort et dites-lui que vous allez tuer ce dernier. Devant le griffemort vous avez deux solutions :

- **Version diabolique** : tuez-le pour 500 xp et 1200 xp.
- **Version gentille** : aidez-le ! Dites-lui que vous allez l'aider. Ensuite prenez le pass violet dans le bureau de Schreber et ouvrez la porte du fond : Xarn s'en va pour 1500 xp.

Récupérer les plans des hélicos :

Comment avoir cette quête : Vous l'avez à San Francisco de plusieurs personnes.

Comment réussir cette quête : Plusieurs solutions :

- Vous les volez : ils sont dans le casier derrière Quincy.
- Vous convainquez Quincy de vous les donner : dites-lui que Raoul en a besoin.
- Vous les récupérez après avoir tué tout le monde.

Dans tous les cas c'est 3500 xp.

Récupérez le pass du pétrolier :

Comment avoir cette quête : A San Francisco : du commandant du pétrolier ou du PC près de la barre du pétrolier. Demandez au cuisinier de Navarro ou à l'ordinateur de Navarro.

Comment réussir cette quête : Plusieurs solutions :

- Vous tuez tout le monde au sous-sol et récupérez le pass dans le casier du commandant.
- Vous parlez au garde devant la porte du commandant : il vous dit que l'équipe de nettoyage est attendue dans quelques heures. Allez à l'angle du couloir et attendez 2 h. Revenez et dites que c'est vous qui venez nettoyer. Dans le bureau vous pouvez poser en esquivant de la dynamite devant le casier ; quittez la zone (ou éloignez-vous) et revenez prendre le pass en esquivant quand le casier aura sauté.
- Si vous avez eu cette quête en parlant avec le cuisinier ou le PC, parlez au garde et dites que vous venez mettre le pass en sécurité (discours requis je suppose) et le commandant vous laissera le prendre.

C'est 3500 xp dans tous les cas.

Remarque : Il faut un très bon niveau en passe-partout pour ouvrir le casier. Le mieux est de placer de la dynamite devant.

L'Enclave

Ah ! Voilà le dernier endroit du jeu ! Courage, c'est bientôt finis !

Pour arriver ici il n'y a qu'une seule solution : vous devez avoir fait démarrer le pétrolier de San Francisco.

Dès votre arrivée c'est 15 000 xp cash ! Cool ! La porte de sortie est à droite, dans l'ombre.

Pour ne pas vous faire attaquer vous devez venir seul et être équipé d'une super-armure quelconque. A ce propos : vous trouverez ici la meilleure armure du jeu, pour la mettre vous ne devez pas enlever celle que vous avez déjà : prenez-la dans votre inventaire (faite de la place si nécessaire) et ensuite faire directement glisser la nouvelle armure à la place de l'ancienne.

Bien sûr vous pouvez tuer tout le monde, dans ce cas je vous souhaite bonne chance, vous en aurez besoin ! Le mieux est en fait de rester pacifique. Si vous avez un perso diplomate et bon en science cet endroit sera une partie de plaisir ! Ca change de Fallout 1 où il valait mieux avoir un perso fort au combat !

La carte avec la dalle de l' Enclave est à mon avis la plus belle du jeu : admirez ! Sur cette carte il y a un ordinateur : vous devez avoir 6 en intelligence pour vous en servir. Pour l'instant contentez-vous de télécharger sur votre PipBoy tout ce dont vous avez besoin : avec 125 % (à mon avis le niveau max que vous avez besoin en science, juste pour avoir Skynet dans votre équipe) vous aurez des renseignements sur le réacteur nucléaire de l'Enclave et ce qui arriverait s'il entre en fusion (bonne info...). Avec 150 % vous lirez des infos sur un projet de destruction de toute vie humaine et mutante sur la planète en utilisant le virus FEV (vous avez lu *Rainbow Six* de Tom Clancy ? Il est excellent !). Avec 175 % vous lirez une liste de mots idiots. Ca ne sert à rien de monter votre niveau en science aussi haut !

Vous pourrez lancer la contre insurrection plus tard, voyez plus loin.

A la limite vous pouvez amener vos compagnons ici et leur demander de vous attendre. Ne les placez pas contre les tourelles et ils vous aideront pour le combat final. Mais vous n'avez absolument pas besoin d'eux...

Ne laissez pas vos compagnons sur la 1^{ère} carte en arrivant car vous ne pourrez peut être pas les récupérer... Encore que... Voyez plus loin.

Vous pouvez aller parler à la Doyenne de votre village, elle est retenue prisonnier. Si c'est votre 1^{ère} partie de Fallout 2 elle pourra vous donner des renseignements utiles, mais c'est pas obligé.

Vous trouverez énormément d'armes et de munitions ici, plus que vous ne pourrez jamais en porter. Si vous ne comptez pas continuer le jeu après l'avoir fini vous n'êtes pas obligé de prendre beaucoup de trucs. De plus si vous avez un perso diplomate avec au moins 6 en intelligence vous pouvez vous contenter de prendre 1 pain de dynamite.

Dans la salle des énigmes si vous n'aimez pas ça (les énigmes), vous allez en baver (c'est mon cas...). Vous allez vous faire électrocuter régulièrement et vous devez utiliser les PC pour ouvrir les portes. Le problème est que ça en ferme d'autre... Argh ! Bon, je suis pas vache donc je vous donne l'ordre dans lequel vous devez passer ses portes : en numérotant chaque salle de 1 à 9, en commençant par celle la plus en haut à gauche (donc la 1^{ère} salle dans laquelle vous entrez est la 2^{ème}) :

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Traversez les salles dans l'ordre suivant : 2.3.6.5.3.1.7.8.9 (info pompée dans la soluce de Frenchvult).

Dans les salles sur le côté vous trouverez du matériel dont un fusil gauss, la meilleure armure du jeu et un JEK si vous n'avez pas pris celui de l'Abri 13.

La dernière porte s'ouvre normalement.

Après vous pourrez aller voir le Président des Etats Unis d'Amérique (!) et son adjoint. Sauvegardez avant de leur parler. Et là, dégoût : on n'entend pas le son quand le Président parle ! Ils se foutent de nous dans la version Française !

Pour obtenir le pass présidentiel il vous faut tuer le Président (vous ne pouvez pas le lui voler car il le tient dans la main). Utilisez une méthode de meurtre en silence. Si vous le tuez en esquive et que vous utilisez une armes laser, pensez à diminuer le niveau de violence du jeu à aucun ou minimum, car sinon le Président risque de fondre et le pass présidentiel avec lui ! Si vous avez un perso idiot ne parlez pas au Président.

Allez voir le Dr Curling (vers la bombe A) essayez de le convaincre de l'inhumanité de son geste pour 5000 xp. Il libère le virus dans l'aération. Vous ne craignez rien (vous vous êtes fait vacciner par lui et en plus vous portez une super-armure et votre peuple non plus ne craint rien). Ensuite attendez 10 mm pour que les scientifiques meurent. Si vous n'y arrivez pas, ce n'est pas grave.

Si vous avez libéré le virus et que vous avez attendu 10 mm, allez voir le grand PC et posez de la dynamite près d'un des tableaux de commande. Ca enclenche la fusion et il vous reste 10 mm pour vous sortir de la (10 000 xp).

Sinon vous pouvez tuer les scientifiques d'une manière discrète ou tuer tout le monde sur ce niveau. Vous pouvez aussi faire en sorte que les tourelles vous aident en enclenchant le processus de défense.

Une fois la fusion enclenchée une porte blindée vient de s'ouvrir : elle vous ramène au niveau 1.

Il existe un autre moyen d'enclencher la fusion : un scientifique au sud peut la déclencher si vous arrivez à la convaincre, mais bien sûr il faut qu'il soit en vie pour ça (pas de virus dans l'aération).

Quand vous serez de nouveau au niveau 1 (ne vous occupez pas de votre peuple, il se débrouille sans vous) vous pourrez essayer de convaincre le Sergent Granite de vous aider lui et ses hommes (il faut un bon niveau en discours, 125 % je crois).

Allez ensuite dans la 1^{ère} salle (celle que j'adore) et vous verrez Horrigan que vous avez déjà rencontré plusieurs fois dans le jeu. Il ne vous remarquera pas tant que vous ne marcherez pas sur la dalle de l'Enclave. Si vous avez le pass présidentiel, allez vers l'ordi en longeant le mur et faite « contre-insurrection ». Admirez les tourelles faire tout le travail pour vous ! Vous n'êtes même pas obligé d'attaquer Horrigan car il n'a aucune chance...

Si vous voulez battre Horrigan à la loyale, 1 contre 1, sachez qu'il à 1000 PI et un nombre de PA hallucinant. Mais ce n'est pas impossible avec des armes de beaufs.

Si vous commencez à tirer sur Granite et ces hommes, Horrigan viendra très vite vous botter le train.

Si vous activez la contre-insurrection sans avoir convaincu Granite de vous aider, la porte qui vous sépare d'eux se fermera et donc ils ne vous attaqueront pas.

A la fin Horrigan se coupe en deux et vous pouvez parler à sa tête !

La mort d'Horrigan rapporte 10 000 xp.

Sortez par là où vous êtes arrivé pour finir le jeu. Si vous voulez vous pouvez continuer mais c'est pas très intéressant. Vous pouvez aller à New Reno pour que le Père Tully vous donne son bouquin magique qui met 300 % partout, vous pouvez aussi sortir avec Miss Kitty, avoir la voiture qui vole (voir New Reno) ou encore utiliser le PC de l'Abri de la Cité de l'Abri. Mais rien de bien intéressant là dedans...

Remarque : juste après être revenu sur le quai vous pouvez refaire partir le pétrolier vers l'Enclave pour encore 15 000 xp (bizarre, on vient de la voir exploser...). Ca peut vous permettre de récupérer vos alliés si vous les aviez oubliés sur le quai ! Mais attention, le compte à rebours continu de défilier !

FIN

Par checkman

Pour www.nukacola.com