

Besse Guillaume
Arbitrouer Charles
Babando Eléis
Delon Quentin
Capony Tristan

Fallout : Reclaimed

A faire :

Détailler les factions

Détailler les relations entre faction

Créer des monstres spécifiques à la zone, faire des recherches sur la faune et la flore de Washington

Détailler l'état politique

Détailler les points de contrôles des factions etc

clément :

- il faut en proposer 3 nouveaux basés sur la faune et la flore locale (Washington, pensée aussi faune aquatique et potentiellement, oiseau et insecte) accompagnez d'une description rapide de leurs comportements et dangerosité pour le joueur.

-Préciser les acquaintances

-quelles est la raison pour laquelle la faction qui dispose des meilleures technologies ne domine/détruit pas l'autre (diplomatie, différence de démographie, avantage du terrain, désintérêt, dépendance en nourriture ou eau, etc..)

-Il est intéressant de lier la diplomatie entre des factions via un ou des enjeux de contrôle de territoire : accès ressources, usines, points de vue ou autre idée. Écrire un petit descriptif du lieu suscitant ce conflit. Par exemple, une usine à réacteur à fusion d'avant guerre qui fonctionne encore et dont deux faction s'en dispute le contrôle l'une pour l'accès à l'énergie pour l'automatisation de leur agriculture et de l'autre pour l'alimentation d'armures assistées.

notes :

Niveaux des monstres pas adaptés au joueurs. ? selon là où il spawn ça peut changer des trucs

brouillons :

Seattle est connu pour sa pluie, on peut faire un truc avec des pluies d'acides

Contexte Historique :

L'an 2292, 5 ans après Fallout 4.

Seattle et les environs sont ravagés et envahis de ghouls et de monstres.

Des expériences dans l'abri 6 ont créé un déversement de Feral Ghouls du Mont Rainier vers les villes. Les villes

Etat de l'avancement technique et technologique :

Armement :

Les Cascade Guardians utilisent des power armor

Les ravine Recluse ont des technologie basique

Et d'autres ont des technologies très avancé ou juste réparer des armes d'époque

Bâteaux :

Le BRU étant pêcheur ils ont remis à pied des bateaux et grâce à l'aide des Cascade Guardians ils ont trouvé un moyen de purifier les poissons qu'ils attrapent et les vendent à leur alliés

Véhicules :

Des hummer ont été restauré par les Badland Nomad pour se déplacer rapidement dans les plaines

L'eau et la nourriture :

Vaches et poules radioactives utilisé en élevage

L'eau est purifiée grâce principalement à Billingham Resilient Union

Etat politique et faction

CASCADE GUARDIANS

Description :

- Protège l'est de l'État de Washington des ghouls féral.
- Originaire de Washington et veulent donc protéger l'intégrité de Washington
- Contrôle les routes de la montagne et la majorité de la chaîne de montagne.
- Technologie avancée.

Groupe d'anciens prisonnier devenu mercenaires qui cherchent à se repentir, n'ayant pas les skills nécessaire en terme d'agriculture et autre production de nourriture, ils ont décidé de maintenir la chaîne de montagne pour protéger l'Est de washington en échange de ressources des autres factions qui serait en danger si les ghouls se déchainaient.

Relations :

- **En bon termes avec :**

- **Ravine Recluse** : Ils sont en bons termes avec les Ravines recluses car ils respectent leur territoires et coutumes et les deux ont un objectif commun de protéger la chaîne de montagnes et l'est de Washington. Ils n'hésitent pas à marchander entre eux.
- **Bellingham Resilient Union (BRU)** : Les cascade guardians servent de protecteurs pour la BRU qui ont la mainmise sur la pêche de poisson et de purification de la nourriture pêché. La BRU étant une petite communauté de pêcheur friendly, certaines factions mal intentionnées pourraient essayer de prendre le contrôle de la production s'ils le voulaient, d'où le pacte de protection de la part des Cascade guardians en échange de nourriture.
- **Seattle Reclaimers** : Soutient les Seattle Reclaimers mais essayent d'éviter d'intervenir dans Seattle à cause de l'état de la ville et de sa dangerosité.

- **Neutre avec :**

- **Brotherhood of steel** : Pas de raison d'être en conflit avec eux ni en bon termes. Les BoS n'ont pas de raisons de tenter de prendre leur technologie car ils n'ont rien d'extrêmement avancé comme par exemple l'institut qu'ils traquent jusqu'à Washington.

- **En mauvais termes avec :**

- **L'institut** : Sont en conflit avec eux car ils font des choses qui ne rentrent pas dans leur principe et sont en quête de rédemption et pas de destruction. Ils avaient déjà entendu parler d'eux avant leur arrivée mais désormais ils ont été témoins de leur propres yeux de leur atrocité et sont au courant de certaines des expériences qu'ils mènent sur certains humains.
- **Badland Nomads** : Les badland pensant qu'à eux même et leur survie tentent parfois de raider les forteresses des cascade guardians pour pouvoir y piller des choses utiles, ils évitent cependant la forteresse principale qui est trop bien protégée.
- **Olympic Ferals** : Ils ont entendu des rumeurs comme quoi les Olympic Ferals seraient cannibales ce qui ne rentrent pas dans leur principes, ils ne sont pas en conflit avec eux mais ils les regardent d'un mauvais œil.

Avancement technologique :

-Power armor

- **Faction cible :**
 - **Raison(s) de non-domination :**
Le groupe a passé un accord avec les autres factions, leur but est d'empêcher le passage de ghouls vers l'Est en échange de ressources afin de subvenir à leurs besoins.
Leur but étant de se racheter ils n'ont pas de désir d'expansion mais ont un désir de protection, d'où le fait que leur territoire est sur la quasi-totalité de la chaîne de montagnes.

RAVINE RECLUSES

Description :

- Groupe reclus dans les montagnes.
- Fait un peu de commerce avec les Cascade Guardians
- Bons en technique de Guérilla
- Technologie basique
- Principalement Neutres
- Utilisent des montures ?

Relations :

- **En bon termes avec :**
 - **Cascade Guardians :**
 - **Bellingham Resilient Union (BRU) :**

- **Neutre avec :**
 - **Seattle Reclaimers :**
 - **Brotherhood of steel :**
- **En mauvais termes avec :**
 - **L'institut :** Ont principalement peur de leurs avancements technologique et les cascade guardians les auraient prévenus de leurs dangers
 - **Badland Nomads :** Ont été plusieurs fois pillés par ceux-ci.
 - **Olympic Ferals :** Aide les Cascade Guardians à protéger leurs territoires

Avancement technologique :

- **Faction cible :**
 - **Raison(s) de non-domination :**
Reclus, difficile d'avoir accès à de nouvelles recrues et ressources.
Non interventionnisme

BELLINGHAM RESILIENT UNION (BRU) :

Description :

- Groupe de pêcheur au nord de Seattle
- Très coopératif et friendly
- Fait du commerce avec les Cascade Guardians et les Ravine Recluses
- Technologie semi avancé

Relations :

- **En bon termes avec :**
 - **Cascade Guardians :**
 - **Ravine Recluses :**
 - **Seattle Reclaimers :**
 - **Brotherhood of steel :**

- **Neutre avec :**
 - **Neutre avec aucune factions**
- **En mauvais termes avec :**
 - **L'institut :** Partagent une haine et crainte commune avec les Cascades Guardians et les Ravine Recluses
 - **Badland Nomads :** ba c d bandi quoi
 - **Olympic Ferals :** ont peur des ghouls et sont à l'inverse de leurs cultures

Avancement technologique : Purification de l'eau

- **Faction cible :**
 - **Raison(s) de non-domination :**
Main mise sur les autres, trop petit groupe pour tenter d'étendre le territoire. Axé sur le marché et les échanges commerciaux

SEATTLE RECLAIMERS

Description :

- Groupe de survivant qui essaye de reconquérir la ville de Seattle des mains des ghouls
- Pleins de petit enclave dans et proche de Seattle
- En déclin
- Technologie semi avancé

Relations :

- **En bon termes avec :**
 - **Cascade Guardians :**
 - **Bellingham Resilient Union (BRU) :**
- **Neutre avec :**

- **Ravine Recluses :**
- **Brotherhood of steel :**
- **En mauvais termes avec :**
 - **L'institut :**
 - **Badland Nomads :** Ont plusieurs fois subis des gétapands
 - **Olympic Ferals :** Chasse toute forme de vie hostile

Avancement technologique :

- **Faction cible :**
 - **Raison(s) de non-domination :**
Actuellement à Seattle et dédié à la reprise de la ville

OLYMPIC FERALS

Description :

- Groupe de ghoul non féral qui sont secrètement cannibal
- Reclus dans les montagnes Olympic
- Fait parfois affaire avec l'institut en échange de proie de leur expérience et eux de leur - silence
- Technologie semi avancé

Relations :

- **En bon termes avec :**
 - **En bon termes avec aucune factions**
- **Neutre avec :**
 - **L'institut :**
 - **Badland Nomads :**

- **En mauvais termes avec :**
 - **Cascade Guardians :**
 - **Bellingham Resilient Union (BRU) :**
 - **Ravine Recluses :**
 - **Brotherhood of steel :**
 - **Seattle Reclaimers :**

Avancement technologique :

- **Faction cible :**
 - **Raison(s) de non-domination :**
Ils ont un secret qui rendraient toutes les factions hostiles envers eux et ne peuvent donc pas se permettre de s'étendre et que le secret fuite

BADLANDS NOMADS

Description :

- Bandits nomade, attaque tout ce qui peuvent dans les désert
- Bandit qui rodent dans les plaines de l'est de Washington
- Généralement hostile à tout type de contact autre que leur faction
- Pillent tout ce est à leur portée
- Technologie semi avancé

Relations :

- **En bon termes avec :**
 - **En bon termes avec aucune factions**
- **Neutre avec :**
 - **Neutres avec aucune factions**
- **En mauvais termes avec :**

- Cascade Guardians :
- Bellingham Resilient Union (BRU) :
- Ravine Recluses :
- Brotherhood of steel :
- Seattle Reclaimers :
- L'institut :
- Olympic Ferals :

Avancement technologique : Hummers

- Faction cible :
 - Raison(s) de non-domination :
Technologie pas ouf et manque de cohésion. S'attaquent entre eux mais si ennemis communs alors ils sont unifié

L'INSTITUT

Description :

- Groupe scientifique technocratique
- Se sont enfuis du Massachusetts après la destruction de la majorité de leur établissement
- Fait des expériences sur des humains dans les environs
- Technologie très avancé

Relations :

- En bon termes avec :
 - En bon termes avec aucune factions
- Neutre avec :
 - Olympic Ferals :
- En mauvais termes avec :

- Cascade Guardians :
- Bellingham Resilient Union (BRU) :
- Ravine Recluses :
- Brotherhood of steel :
- Seattle Reclaimers :
- Badland Nomads :

Avancement technologique : Robotique (Synthétique)

- Faction cible :
 - Raison(s) de non-domination :
Groupe élitiste, caché et donc perdre un membre est une trop grande perte

BROTHERHOOD OF STEEL

Description :

- Groupe paramilitaire qui cherche à récupérer les technologies dangereuses pour les préserver et faire en sorte de ne pas les faire tomber entre de mauvaises mains
- Poursuis les vestiges de l'institut
- Technologie avancé

Relations :

- En bon termes avec :
 - Bellingham Resilient Union (BRU) :
- Neutre avec :
 - Cascade Guardians :
 - Seattle Reclaimers :
 - Ravine Recluses :

- **En mauvais termes avec :**
 - **Olympic Ferals :**
 - **L'institut :**
 - **Badland Nomads :**

Avancement technologique : Technologie dangereuse

- **Faction cible :**
 - **Raison(s) de non-domination :**
Dédié à la recherche de technologies dangereuses à l'Humanité et de l'Institut et ses potentiels survivants

Bestiaire

Feral Ghouls :

Seattle et les environs sont envahis de ghouls férales
Des ghouls brillants sont présents près des zones d'impact des bombes

Deathclaw :

Présent dans les environs des montagnes
Relâché par l'institut et plus puissant que la normale

Super mutant :

Présent surtout dans le nord est de l'état
Relâché par l'institut et plus avancé technologiquement que la moyenne
Veux tuer quiconque n'est pas un super mutant

Brahmin :

Présent dans les plaines principalement
Utilisé comme bétail par la majorité des factions sauf par l'institut
Des variants sauvages sont hostiles aux humains dont certains sont capables d'exploser en dernier recours pour tuer l'ennemi et faire survivre le troupeau

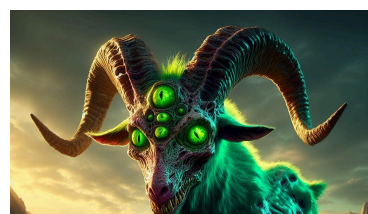
Chèvre :

Bétaillons des montagnes

Autres :

Bestiaires secondaires présents dans les villes infestées

Nouveaux monstres :



Partie Montagne :

- Mouflon canadien radioactive
(Forme Hostile et carnivore)

Partie Désert :

- Souris sauteuse des champs radioactif (Forme de vie intelligente qui fait fermenter du blé radioactif pour créer un gaz toxique pour tuer ses proies ou ennemis) Hostile envers l'Homme que si attaqué



- Ours radioactif (Forme Hostile. Surtout attiré par les mouvements brusques et rapides. Se nourrit de champignons radioactifs, si le joueur en possède, il peut leur échapper en les lançant loin d'eux. Ils préfèrent manger que tuer. ces coup de griffe enflamme tout ce qu'il touche)



Liste des éléments de transition :

VILLE :

- Cabane en bois
- Carcasse de véhicule
- Maison abandonnée
-

MONTAGNE :

- Arbre
- Tronc
- Tour radio
- Pont en bois semi cassé
-

DÉSERT :

- Carcasse de véhicule
- Feu de camps abandonnée (ou non abandonnée)
- Tentes
-