



NEW CALIFORNIA REPUBLIC





*Nuka  
Cola*



## Séquence de jeu

- Début du combat :** le personnage qui déclenche le combat joue son tour avant le tout premier round.
- Initiative :** listez tous les personnages par ordre décroissant d'initiative.
- Tours des personnages :** chaque personnage, par ordre décroissant d'initiative, joue son tour.
- Début d'un nouveau round :** quand tous les personnages ont joué leur tour, le round prend fin ; un nouveau round débute. Répétez les étapes 3 et 4 aussi souvent que nécessaire pour résoudre le conflit.

CIBLE À PORTÉE...	PORTÉE DE L'ARME			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Courte (même zone)	0	+1	+2	+3
Moyenne (zone adjacente)	+1	+0	+1	+2
Longue (à 2 zones)	+2	+1	+0	+1
Extrême (à 3 zones ou +)	+3	+2	+1	+0

TYPE D'ABRI	DÉS DE COMBAT
Feuillage, bois	1
Gravats, mur de briques en ruines, grillage métallique	2
Mur en béton, barricade en acier	3

### ACTIONS MINEURES

- Interagir
- Prendre une dose
- Saisir un objet
- Se déplacer ou se relever
- Viser

### ACTIONS CAPITALES

- Aider
- Attaquer
- Donner un ordre à un PNJ
- Effectuer un test
- Ne rien faire
- Porter secours (p.34):
  - soigner des PV
  - soigner une blessure
  - stabiliser un personnage agonisant
- Se préparer
- Se protéger
- Se tenir prêt
- Sprinter

## ACTIONS

Vous pouvez entreprendre une action mineure et une action capitale lors de chacun de vos tours de combat. Vous pouvez effectuer une autre action mineure en dépensant 1 point d'action et une autre action capitale au prix de 2 PA. Néanmoins, la difficulté de tout test effectué dans le cadre de cette action capitale supplémentaire augmente de 1. Vous pouvez entreprendre ces actions dans l'ordre que vous souhaitez au cours de votre tour.

Sous aucun prétexte, vous ne pouvez entreprendre plus de deux actions mineures et deux actions capitales lors de votre tour. Vous ne pouvez pas effectuer plus d'une action de déplacement par tour.

TERRAIN	COÛT EN PA
Boue épaisse, sable fin, escalier à monter	1
Marais, gravats instables	2
Pente raide, eau vive	3

OBSTACLE	COÛT EN PA
À hauteur de taille/saut court	1
À hauteur de poitrine/saut court avec élan	2
Plus grand que vous/saut long	3

### Difficulté de la récupération des blessures

ACTIVITÉ	DIFFICULTÉ
Reposante (aucune activité fatigante de la journée)	1
Légère (court trajet ou activité du genre)	2
Modérée (voyage, aucun combat)	3
Soutenue (voyage et combat)	4

RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION	LOCALISATION
1-2	Tête	Tête
3-8	Buste	Buste
9-11	Bras gauche	Patte avant gauche
12-14	Bras droit	Patte avant droite
15-17	Jambe gauche	Patte arrière gauche
18-20	Jambe droite	Patte arrière droite

RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION
1-2	Tête
3-8	Buste
9-11	Aile gauche (comme une patte)
12-14	Aile droite (comme une patte)
15-20	Pattes

### COUPS CRITIQUES

Un coup critique se produit lorsque cinq dégâts ou plus sont

infligés en un coup (après RD) : la cible est blessée, ce qui lui impose un malus en fonction de la localisation du coup.

### Attaques furtives

Si l'ennemi n'a pas conscience de votre présence avant que vous ne l'agressiez, la difficulté de votre attaque est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 0). De plus, vous bénéficiez de l'effet de dégâts Brutal si votre arme ne vous l'octroie pas déjà. Dans le cas contraire, vos dégâts augmentent de +2 .

Si la difficulté de l'attaque est de 0, vous n'avez pas besoin de lancer les dés : vous touchez automatiquement votre cible. Néanmoins, vous pouvez décider de jeter les dés afin de générer, comme d'habitude, des points d'action, ou des complications...

### Points d'action et rencontres de combat

Lors d'un combat, vous pouvez dépenser des points d'action pour :

- **Acheter des d20 (1 à 6 PA) :** achetez des d20 en plus pour un test, avant de lancer la réserve de dés, mais après l'annonce de la difficulté. Le coût de chaque d20 augmente au fur et à mesure : le premier dé coûte 1 point d'action, le deuxième coûte 2 PA et le troisième, 3 PA. Un test ne peut bénéficier que de trois dés bonus au maximum, ce qui inclut les dés octroyés par des aptitudes ou des traits.
- **Obtenir des informations (1 PA) :** posez une seule question au MJ, au sujet de la situation en cours, en fonction de votre test. Le MJ répond honnêtement, mais peut-être pas complètement.
- **Entreprendre une action mineure supplémentaire (1 PA) :** entreprenez une action mineure supplémentaire lors de votre tour. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions mineures.
- **Entreprendre une action capitale supplémentaire (2 PA) :** entreprenez une action capitale supplémentaire lors de votre tour. La difficulté de tout test de compétence que vous devez effectuer augmente de +1. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions capitales.
- **Infliger des dégâts supplémentaires (1 à 3 PA) :** après avoir réussi une attaque avec une arme de corps à corps ou de lancer, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter 1 de dégâts, avec un maximum de 3.

## Résumé d'un test de compétence



## CHANCE

DÉPENSE	DESCRIPTION
Veinard	Ajouter un détail à la scène
Coup de bol	Utiliser l'attribut de <b>CHA</b> pour un test de compétence
Parfait timing	Interrompre l'ordre normal des tours pour agir immédiatement
Miss Fortune	Relancer 1d20 ou jusqu'à 3

## SCÈNES DE FOUILLES

Il vous faut réussir un test de PER + Survie d'une difficulté définie par le Degré de découverte du lieu, comme montré sur la table ci-dessous. La taille du lieu définit le temps nécessaire à mener la fouille à bien.

DEGRÉ DE DÉCOUVERTE	DIFFICULTÉ	TAILLE	EXEMPLE	TEMPS NÉCESSAIRE
Intouché	0	Minuscule	Un coffre	1 minute
Partiellement fouillé	1	Petite	Une pièce	10 minutes
Fouillé avec attention	2	Moyenne	Une petite boutique, ou encore plusieurs pièces	30 minutes
Nettoyé par le vide	3	Grande	Un immeuble à plusieurs étages, ou bien plusieurs maisons ou magasins	2 heures

## AIDE

Décrivez la manière et définissez attribut + compétence, lancez 1d20, ajoutez les réussites à celles de votre camarade, s'il en obtient au moins une.

## TESTS EN GROUPE

Décidez qui va diriger le test, tandis que le reste du groupe aides (comme ci-dessus). Le chef lance une réserve de dés normale. Tous les autres lancent 1d20, en utilisant sa propre compétence + attribut.

## TESTS EN OPPOSITION

Lorsqu'un autre personnage s'oppose à vous lors d'un test, il lance ses d20, après avoir acheté des extras. Le nombre de réussites qu'il obtient devient la difficulté de votre test.

Les réussites surnuméraires sont convertis en PA. Si vous échouez, vous ne réussissez pas et votre adversaire gagne la différence en PA.

## SURVIE

Faim, Affamé : +1 Fatigue par jour  
Soif, Déshydraté : +1 Fatigue par 8 heures  
Sommeille, Fatigué/Épuisé : +1 Fatigue par 8/4 heures

## FATIGUE

-1 au gain de PA par point de Fatigue  
-1 PV par 2 points de Fatigue  
-1 Fatigue non conditionnel après scène sans combat  
-toute la Fatigue après 6h de sommeil, si pas de soif ni faim

## NAVIGATION

TYPE	DIFFICULTÉ
Sentier clair	1
Grands repères	2
Petits repères	3
Direction connue	4
À l'instinct	5



## Nuka-Cola

JET 1D20	OBJET
1-8	Vide
9-12	1+2  bouteilles en verre (bric-à-brac, vous pouvez les recycler pour en obtenir 2 Matériaux fréquents chacune)
13-15	1 Nuka-Cola
16-17	2 Nuka-Cola
18	1 Nuka-Cola, 1 Nuka-Cherry
19	2 Nuka-Cola, 1 Nuka-Cherry
20	1 Nuka-Cola Quantum

## Réussite mitigée


Parfois, le MJ peut vous permettre d'obtenir une réussite mitigée après un test échoué. Dans ce cas, vous atteignez malgré tout l'objectif que vous vous étiez fixé, mais ne pouvez pas dépenser de points d'action pour améliorer votre résultat... en échange, le meneur vous impose une ou plusieurs complications. Il doit vous annoncer au préalable combien de complications vous allez déclencher (une seule, en général) et vous pouvez décider d'échouer si le prix vous semble trop élevé.











## Dépense des Points d'Action du meneur

- **Achetez des d20 (1-6 PA) :** achetez des d20 supplémentaires lorsque vos PNJ effectuent un test. Le coût augmente pour chaque dé acheté de cette façon : le premier coûte 1 PA, le deuxième, 2, et le troisième, 3. On ne peut lancer plus de trois d20 supplémentaires pour un unique test, y compris les d20 offerts par des aptitudes ou des traits.
- **Effectuez une Action Mineure Additionnelle (1 PA) :** durant le tour de vos PNJ, effectuez une action mineure supplémentaire. Chaque PNJ ne peut effectuer plus de 2 actions mineures à son tour, durant un round.
- **Effectuez une Action Capitale Additionnelle (2 PA) :** durant le tour de vos PNJ, effectuez une action capitale supplémentaire. À leur tour, et pendant un round, ils ne peuvent effectuer plus de deux actions capitales.
- **Infligez des Dégâts Supplémentaires (1-3 PA) :** si vous réussissez une attaque de corps à corps ou de projectile, vous pouvez dépenser des PA pour ajouter 1  par PA dépensé, jusqu'à un maximum de +3  pour 3 PA.





MARGE DE COMPLICATION	COMPLICATION SUR...	DESCRIPTION
1	20	Normale
2	19-20	Risquée
3	18-20	Hasardeuse
4	17-20	Dangereuse
5	16-20	Périlleuse

DIFFICULTÉ	EXEMPLE
0	Simple Récouter des rumeurs dans une communauté, fouiller une pièce dans un bâtiment abandonné
1	Moyenne Tirer sur une cible à portée courte, crocheter une serrure simple
2	Difficile Enfoncer une porte renforcée, soigner une blessure
3	Intimidante Identifier un poison inconnu, désactiver un robot par derrière en se faulant
4	Périlleuse Pirater un ordinateur complexe, désarmer une mine
5	Épique Convaincre un ennemi de se rendre, tirer sur une cible à portée longue par une nuit de tempête

CONDITION	EFFET
Faible luminosité/ Obscurité	La difficulté des tests de <b>Perception</b> basés sur la vue, ainsi que celle des tests d'attaque à distance, augmente de +1, +2 ou +3 en fonction de la luminosité.
Brume et brouillard	La difficulté des tests de <b>Perception</b> basés sur la vue, ainsi que celle des tests d'attaque à distance, augmente de +1 si la cible est située à portée moyenne ou supérieure.
Pluie	La difficulté des tests de <b>Survie</b> , ainsi que celle des tests d'attaques portées avec des armes à énergie, augmente de +1 ou +2 en fonction de l'intensité des précipitations.
Orage radioactif	Toute créature qui n'est pas à l'abri subit 2  de dégâts de radiation au début de chacun de ses tours.

PÉRIL	DÉGÂTS
Chute de débris	3  de dégâts balistiques
Chute	3  de dégâts balistiques Étourdissants par zone traversée
Feu	2  de dégâts énergétiques
Brasier	3  de dégâts énergétiques Persistants
Choc électrique	3  de dégâts énergétiques Étourdissants
Produit chimique toxique (éclaboussure)	2  de dégâts de poison
Produit chimique toxique (immersion)	3  de dégâts de poison Persistants
Eau irradiée	2  de dégâts de radiation Persistants
Air irradié	2  de dégâts de radiation Perforants
Déchets ou matériel radioactifs à proximité	5  de dégâts de radiation

NIVEAU	DIFFICULTÉ 3	DIFFICULTÉ 4	DIFFICULTÉ 5
1	5	10	15
2	8	17	25
3	12	24	36
4	15	31	45
5	19	38	57
6	22	45	67
7	26	52	78
8	30	60	90
9	33	67	100
10	37	74	111
11	40	81	121
12	44	88	132
13	47	95	142
14	51	102	153
15	54	109	163
16	58	116	174
17	61	123	184
18	65	130	195
19	68	137	205
20	72	144	216
21+	+4 par niveau	+7 par niveau	+11 par niveau

OBJET	DÉCLENCHÉ PAR	TEST	DÉGÂTS
Mine à fragmentation	Proximité (se placer à portée de main)	<b>AGI + Athlétisme</b> diff. 2	6  de dégâts balistiques à quiconque se trouve dans la zone
Gaz inflammable	Étincelle ou rayon d'arme à énergie (complication)	<b>AGI + Athlétisme</b> diff. 2	4  de dégâts énergétiques Persistants
Bouquet de grenades	Fil de détente (action, entrer dans la zone)	<b>PER + Survie</b> diff. 2	6  de dégâts balistiques à quiconque se trouve dans la zone
Fusil surprise	Dalle de pression (action, entrer dans la zone)	<b>AGI + Athlétisme</b> diff. 2	6  de dégâts balistiques Brutaux
Tourelle de surveillance	Senseurs de la tourelle (action, entrer dans la zone)	<b>PER + Survie</b> diff. 3	Chaque tour à son rang d'initiative, la tourelle attaque le personnage le plus proche.