

Bouclierotron

Des tables pour générer un bouclier sur le pouce pour The Frontier avec 2D6

Procédure standard : lancer sur la table des Noms, ensuite sur celle du réduction de dégâts, le modèle et enfin le bonus unique. On considère que le bouclier généré est inhabituel en rareté, pour des boucliers plus rares augmenter les bonus unique, les valeurs données par le modèle, ou encore le bonus de réduction de dommages. Voir les pages 93 et suivantes de La Frontière pour les éléments techniques.

2D6	Nom
2	Interrogator
3	Sierra
4	Wall of pain
5	Painkiller
6	The Beast
7	Reckoning
8	Vanquisher
9	Justice
10	Rand
11	Bloodlust
12	Lazarus

1D6	Réducteur de dégâts
1	1d6
2	1d8
3	1d10
4	1d12
5	2d10
6	2d6X2

2D6	Modèle
2	<u>Rapide</u> : récupère une charge toutes les deux heures.
3	<u>Thermique</u> : double la réduction de dégâts contre les dégâts de froid.
4	<u>Infléchi</u> : Esquive et armure +1 tant que le générateur possède encore au moins une charge.
5	<u>Réfractaire</u> : double la réduction de dégâts contre les dégâts de feu.
6	<u>Recyclé</u> : lancer 1d6 après avoir utilisé une charge. Elle se recharge immédiatement sur 5+.

7	<u>Fortifié</u> : +1 dé de réduction de dégâts.
8	<u>Superbe</u> : dépenser une charge au début du tour pour gagner +2 supplémentaire en Vigueur et Agilité jusqu'à la fin du tour.
9	<u>Isolé</u> : double la réduction de dégâts contre les dégâts électriques.
10	<u>Surprotecteur</u> : Esquive +1 jusqu'à la fin du tour après que le personnage a dépensé une charge.
11	<u>Neutralisant</u> : double la réduction de dégâts contre les dégâts acides.
12	<u>Effrayant</u> : +1 aux chances de coup critique quand le personnage dépense une charge avant une attaque.

1D6	Bonus Unique
1	Une fois par jour, le personnage récupère une charge juste après l'avoir dépensée.
2	Une fois par tour, à son initiative, le personnage peut dépenser une charge pour regagner 2d10 points de vie.
3	Le personnage peut dépenser une charge avant d'attaquer à distance ou au corps à corps. S'il touche, il inflige des dégâts de feu supplémentaires correspondant au dé de réduction de dégâts.
4	Deux fois par jour, le personnage regagne une charge immédiatement après l'avoir dépensée.
5	Quand le personnage dépense une charge pour réduire les dégâts, l'attaquant subit des dégâts électriques correspondant au résultat de la réduction.
6	Le personnage obtient +1 dé de réduction de dégâts quand il dépense une charge en utilisant la capacité Ange-gardien.