



Le Jeu de Rôles
Générateurs de boucliers personnels

Par Benoît Bazin

Remerciement a mon cousin Pkt pour son aide de jeu sur les Camoufs !

Présentation : Les GBP

Un GBP, c'est un générateur de bouclier personnel. Cela ressemble a un gantelet qui recouvre l'avant-bras. Dessus sont fixés des appareils variés. Généralement, il s'agit d'écrans défecteurs (communément appelé bouclier) employés dans le but de parer un tir de blaster. Mais il peut s'agir de stimulants divers comme de l'EPO, ou bien une substance qui fait que le corps libère de l'adrénaline. Il existe bien d'autres appareils, mais ceux-ci sont plus rares.

Règles : Les Boucliers

Les boucliers personnels fonctionnent a peu près comme le modèle pour vaisseau.

Le joueur décide quand le bouclier doit être activé. Il est alors en marche jusqu'à la fin de sa réserve d'énergie. Elle peut être dissipée de trois façons :

- Énergie maximum bloquée
- Coefficient zéro atteint
- Temps maximum atteint

Mais nous verrons cela plus tard.

Lorsque le bouclier est actif et que le personnage est visé par un tir, jetez le nombre de dés correspondant au coefficient de rapidité du bouclier pour savoir si le bouclier s'est déclenché à temps:

- 10 à Longue Portée
- 15 à Moyenne Portée
- 20 à Courte Portée
- Un bouclier ne peut pas arrêter les tirs a bout portant

C'est le GBP qui agit, donc ce jet ne compte pas comme un utilisation de compétence supplémentaire. Si le jet réussit, le porteur du GBP peut alors ajouter le jet de coefficient de protection a son jet de vigueur. Le bouclier perd alors 1D de coefficient de protection et on retranche les dommages infligés à la Capacité d'encaissement. Si celle ci tombe à zéro, le bouclier se désactive.

Exemple : Le soldat Camouf porte un GBP conçu par les ingénieurs de la planète Camoufia. Sa capacité d'encaissement est de 20. Ce n'est pas beaucoup, et il se prend un tir de pistolet-blaster par un officier impérial. Le jet de dégâts est de 20. Par chance, le Camouf parvient à encaisser le tir, mais la capacité d'encaissement est atteinte(car $20-20=0$). Le bouclier se désactive.

Si la capacité d'encaissement tombe en dessous de zéro, le bouclier explose. Non seulement il est irrécupérable, mais il inflige des dégâts.

Exemple : Le soldat Camouf utilise une autre charge de son GBP. L'officier fait feu, avec un jet de dommages de 24. $20-24=-4$. Le soldat doit effectuer un jet de vigueur comme pour un tir, avec un jet de dégâts de 4.

Le coefficient ne remonte pas a sa valeur initiale après le tir. Il possède un nombre de *charges* qui indiquent le nombre d'utilisation possibles avant le retour au vaisseau ou au QG rebelle. Une fois le

Par Benoît Bazin

Remerciement a mon cousin Pkt pour son aide de jeu sur les Camoufs !

temps limite atteint le bouclier se désactive.

Règles : Les stimulants

Un stimulant ajoute un ou deux des dans un attribut, tout simplement.

Exemples de GBP

Générateur Camouf XZ 302

Déclenchement : 6D

Coefficient : 2D

Valeur maximum : 20

Temps : 20 min par charge (15 charges)

Accessoires :

-épurateur d'eau pour les missions longues

-injecteur de sucres rapides (vigueur +1D)

Générateur Rebel 1. 04

Déclenchement : 3D

Coefficient : 3D

Valeur maximum : 30

Temps : 10 min (5 charges)

Accessoires :

-communicateur avec brouilleur-12000 fréquences

Générateur Impérial de Impérial Technologies corp.

Déclenchement : 2D

Coefficient : 5D

Valeur maximum : 40

Temps : 5 min (1 charge)

Accessoires :

-stimulateur déclenché a distance par les officiers-décharge 300V

Par Benoît Bazin

Remerciement a mon cousin Pkt pour son aide de jeu sur les Camoufs !

Par Benoît Bazin

Remerciement a mon cousin Pkt pour son aide de jeu sur les Camoufs !