

Armurotron

Des tables pour générer une armure sur le pouce pour The Frontier avec 2D6

Procédure standard : lancer sur la table des Noms, ensuite sur celle du type d'armure, le modèle et enfin le bonus unique. On considère que l'armure générée est inhabituel en rareté, pour des armures plus rares augmenter les bonus unique, les valeurs données par le modèle, ou encore passer l'armure en assisté avec un facteur de puissance à déterminer. Voir les pages 93 et suivantes de La Frontière pour les éléments techniques.

2D6	Nom
2	Shield
3	Defiant
4	Valiant
5	Reliable
6	Majestic
7	Aggressor
8	Spider
9	Behemoth
10	Peaceful
11	Gloomy
12	Ironclad

1D6	Type
1-2	Reconnaissance
3-4	Tactique
5-6	Blindée

2D6	Modèle
2	<u>Composite</u> : aucun malus aux jets d'Athlétisme et de Discrétion.
3	<u>Assistée</u> : +2 dégâts au corps à corps et +2 aux jets d'Athlétisme et à toutes actions nécessitant de la force pure.
4	<u>Renforcée</u> : protection +1.
5	<u>Ablative</u> : protection +2 contre les armes explosives.
6	<u>Tactique</u> : +2 aux jets de Perception.
7	<u>Neutralisante</u> : résistance aux dégâts acides.
8	<u>Isolée</u> : résistance aux dégâts de froid.
9	<u>Réfractaire</u> : résistance aux dégâts de feu.
10	<u>Réactive</u> : +2 aux jets d'initiative.
11	<u>Parafoudre</u> : résistance aux dégâts d'électricité.
12	<u>Agile</u> : des réacteurs intégrés permettent de sauter jusqu'à 6 pas de haut et 18 pas de long pour une manœuvre. Il faut 30 minutes pour recharger le réacteur avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

2D6	Bonus Unique
2	L'armure réduit tous les dégâts non-psioniques reçus de 2 (jusqu'à un minimum de 1 dégât par coup).
3	L'armure possède 3 turbo-charges et récupère une charge dépensée après chaque répit. Le personnage dépense une charge pour doubler sa vitesse de déplacement pendant 3 tours.
4	À chaque fois qu'une attaque à distance non-explosive touche le personnage, l'armure gagne une charge. Toutes les quatre charges, elle les convertit en un chargeur qui est déposé dans l'inventaire. Si celui-ci est plein, l'armure attend que de l'espace se libère avant d'effectuer la conversion, mais elle ne peut pas gagner de charges supplémentaires.
5	L'armure commence avec une protection de 9, mais celle-ci est réduite de 1 à chaque fois que le personnage subit des dégâts (avec un minimum de 0). La protection perdue régénère lentement à la vitesse de 1 toutes les trente minutes.
6	Dans cette armure, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Discrétion et peut se déplacer à pleine vitesse tout en se dissimulant.
7	À chaque fois que le personnage reçoit un coup au corps à corps, son adversaire subit 1d6 dégâts d'électricité.
8	Dans cette armure, le personnage peut manier les armes à deux mains avec une seule main
9	L'armure offre un bonus de protection de +1, majoré à +3 contre les attaques d'acide, d'électricité, de feu et de froid.
10	Tant que le personnage porte cette armure, il lance 1d6 à chaque fois qu'il subit des dégâts non-psioniques. Relancer tous les résultats de 1. Sur un résultat de 6, tous les dégâts et les effets annexes sont complètement neutralisés.
11	L'armure bénéficie d'un bonus de +1 en protection. L'inventaire du personnage gagne 6 emplacements.
12	L'armure accorde un bonus de +2 pas en vitesse. Elle possède aussi des réacteurs intégrés permettent de sauter jusqu'à 6 pas de haut et 18 pas de long pour un mouvement. Il faut 10 minutes pour recharger le réacteur avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.