

Scénario jungle : coups spéciaux du soldat lourd Nain

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Matraquage

Utilisable par :
- Officier ou soldat, à partir du niveau 1

✕

Utilisation : 1 fois par heure
- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : AT imparable, dégâts augmentés
Épreuve : AT standard
Conditions : aucune

✎ ✎

Dégâts : arme +1D6

En cas d'échec critique :
- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres
Réussite critique : dégâts +3

Coup spécial de : Corps à corps
Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Charge lourde

Utilisable par :
- Soldat lourd, à partir du niveau 3

✕

Utilisation : 1 fois par heure
- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : imparable, renversement
- Le héros charge la cible, qui tombe au sol et rate 3 assauts
Épreuve : moyenne AD/FO
Conditions : chute : selon FO de la cible
- La force de la cible doit être inférieure de 3 à celle du héros

✎ ✎

Dégâts : arme +1D6

En cas d'échec critique :
- C'est le soldat qui trébuche et tombe, rate 3 assauts
Réussite critique : arme +2D6

Coup spécial de : Corps à corps
Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Pulvérisation

Utilisable par :
- Soldat lourd, niveau 5 et plus

✕ ✕ ✕

Utilisation : Toutes les 3 heures
- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : destruction d'armure
- La pièce d'armure principale de l'ennemi est perdue
- L'ennemi à PR=0 sur cette localisation, mais sans dégâts
Épreuve : AT (malus -2)
Conditions : selon cible
- La cible doit posséder une armure amovible

En cas d'échec critique :
- Le héros subit une attaque imparable
Réussite critique : -5 PV sur la cible

Coup spécial de : Corps à corps
Réussite de ce coup : +4 XP