

Scénario jungle : coups spéciaux de l'éclaireur Elfe Noir

JDR Naheulbeuk : coup spécial


Perforation

Utilisable par :
- Éclaireur à l'arc/arbalete, à partir du niveau 1

X

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

Effets : dégâts augmentés
Épreuve : AD standard
Conditions : aucune

 **++**

Dégâts : dégâts +1D6

En cas d'échec critique :
- La flèche part de travers et se brise
Réussite critique : ignore l'armure

Coup spécial de : À distance
Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial


Sous la jointure

Utilisable par :
- Officier ou soldat, à partir du niveau 4

XX

Utilisation : Toutes les 2 heures
- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : AT imparable, perce-armure
Épreuve : AT standard
Conditions : aucune

 **+++**

Dégâts : arme +2, ignore l'armure

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 : +5 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial


Tir puissant

Utilisable par :
- Éclaireur à l'arc/arbalete, à partir du niveau 3

XXX

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

Effets : dégâts augmentés
Épreuve : AD (malus -1)
Conditions : aucune

 **++**

Dégâts : dégâts +5, ignore l'armure

En cas d'échec critique :
- La flèche part de travers et se brise
Réussite critique : +3 aux dégâts

Coup spécial de : À distance
Réussite de ce coup : +4 XP
