

# Scénario jungle : coups spéciaux et matériel de l'artificier

JDR Naheulbeuk : coup spécial

---

## Coup double

---

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 : 2 coups imparables enchaînés  
Épreuve : 1 épreuve, AT standard  
Conditions : aucune

← → ++

Dégâts : tirer 2 fois les dégâts  
- Cette série de coups n'ignore pas l'armure de la cible !

---

En cas d'échec critique :  
- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres  
Réussite critique : dégâts +2 par coup

---

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

---

JDR Naheulbeuk : coup spécial

---

## Traumatisme

---

Utilisable par :  
- Officier ou soldat, à partir du niveau 3

✘✘

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

---

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

← → +++

Dégâts : arme +1D6, ignore 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 : +4 XP

---

## CRACHE-PLOMB DE MARAUDEUR

Une arme redoutable, à double canon long et à balles, qui se charge par le canon. Les dégâts sont significatif mais elle est imprécise.

- ◆ Origine : travaux d'ingénieurs
- ◆ Utilisable par : niveau 3 et plus, AD supérieure à 12

---

### ◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

- ◆ Portée utile : 30 mètres
- ◆ Dégâts : Au contact 2D+7 / à 3-20 m 2D+4 / à 21-30 m 2D+2
- ◆ +Spécial : sur une cible à taille humaine ou moins, celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO) — si les deux coups sont tirés, peut mettre au sol une cible de 200 kg
- ◆ Cadence de tir : 1 ou 2 coups dans 1 assaut, au choix du tireur
- ◆ Délai de rechargement : 1 canon : 10 assauts 2 canons : 15 assauts
- ◆ Épreuve de tir : AD-3 à distance, aucune au contact

- 
- ◆ Combustion par coup : 1/2 dose de poudre noire
  - ◆ Munitions par coup : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

---

◆ Chances de fonctionnement : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger. Sur double 5 ou double 6, la culasse vous explose au visage ! Le tireur perd un œil et encaisse 1D+4 P.I.

- 
- ◆ Prix indicatif : 1100 P.O.
  - ◆ Indice de rareté : peu répandu, sans localisation précise, les cochers des diligences rapides en sont parfois équipés pour leur sécurité