

# 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