

# Scénario jungle : coups spéciaux du Clipitaine

JDR Naheulbeuk : coup spécial

---

## Commotion

---


Utilisable par :  
- Soldat, à partir du niveau 2

**X**

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

---

Effets : cible - AT/PRD -2 (4 assauts)  
Épreuve : moyenne AD/FO  
Conditions : si applicable  
- Cible humanoïde de taille standard, FO inférieure à 15

 ++

Dégâts : -3 PV directs sur la cible

---

En cas d'échec critique :  
- Le soldat se fait mal et perd 2 PV  
Réussite critique : dégâts +2

---

Coup spécial de :  Corps à corps  
Réussite de ce coup : +3 XP

---

JDR Naheulbeuk : coup spécial

---

## Traumatisme

---


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

**XX**

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

---

JDR Naheulbeuk : coup spécial

---

## Mutilation

---


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

**XXX**

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

---

Effets : AT imparable, dégâts augmentés  
Épreuve : AT (malus -1)  
Conditions : aucune

 +++

Dégâts : arme +2D6

---

En cas d'échec critique :  
- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres  
Réussite critique : dégâts +4

---

Coup spécial de :  Corps à corps  
Réussite de ce coup : +6 XP

---