

(en cours de test !)

Jet de grenade ("action exceptionnelle")

Un personnage de grenadier (soldat ou marin) peut lancer une **grenade** à chaque tour de jeu, en phase de tir, jusqu'à une **distance de 15 cm**. Le joueur indique l'endroit précis qui est visé, et lance **trois dés** : un dé fléché, un dé rouge, et un dé blanc. Le dé rouge indique l'effet, le dé blanc indique la distance **en cm** entre le point visé et le point atteint dans la direction de la flèche (sauf un résultat de 6 qui indique = en plein sur le point visé).

Résultats des dés au jet de grenade

	1	2	3	4	5	6
dé rouge (effet)	ne s'allume pas, et n'est donc pas lancée ce tour-ci	s'il pleut, ne s'allume pas et n'est donc pas lancée ce tour-ci	—	minimum en forêt	minimum pour atteindre une fenêtre ou ouverture	la grenade explose dès qu'elle retombe à terre
dé blanc (distance)	1 cm dans le sens de la flèche	2 cm dans le sens de la flèche	3 cm dans le sens de la flèche	4 cm dans le sens de la flèche	5 cm dans le sens de la flèche	tombe juste au point visé

Si une grenade est lancée dans, ou vers, une zone boisée un résultat de 4, 5, ou 6 au **dé rouge** est nécessaire sinon elle heurte une branche et se perd sans dommage dans les fourrés.

Pour traverser une fenêtre ou une ouverture un résultat de 5 ou 6 au **dé rouge** est nécessaire (si le grenadier n'est pas au contact de celle-ci). Dans ce cas, le résultat du dé blanc s'applique de l'autre côté du mur ou obstacle.

Suivant le résultat du dé fléché et du dé blanc, il peut arriver que la grenade tombe jusqu'à 20 cm maximum du lanceur.

L'explosion d'une grenade couvre un gabarit de 5 cm de diamètre (c'est-à-dire un rayon de 2,5 cm autour du point d'explosion).

Quand une grenade explose, on lance un dé. En extérieur, les personnages qui sont dans le gabarit, et dont l'armure ou la vêtue est inférieure au résultat du dé, sont tués. En intérieur, les personnages qui sont dans le gabarit, et dont l'armure ou la vêtue est inférieure ou égale au résultat du dé, sont tués.

Tentative d'éviter l'explosion ("action exceptionnelle")

Si la grenade n'a pas explosé aussitôt, les personnages compris dans le gabarit peuvent tenter soit de relancer la grenade, soit de s'éloigner aussitôt. Le joueur doit préciser s'il tente de relancer, ou de faire dégager ses personnages.

– **pour relancer** : un personnage tente de relancer la grenade. Le joueur lance un dé, si le résultat est plus petit que sa classe il parvient à ramasser la grenade ; si le résultat est égal à sa classe il ne la ramasse que s'il est lui-même grenadier, ou gradé d'artillerie ; si le résultat est plus grand que sa classe il n'y parvient pas et la grenade explose. Dès qu'il l'a ramassée il la relance aussitôt (lancer les trois dés de jet de grenade et appliquer le tableau), si le dé rouge indique « ne s'allume pas » c'est qu'il a réussi à l'éteindre plutôt que la relancer.

– **pour s'éloigner** : le joueur lance un dé, tous les personnages de classe plus grande que le résultat du dé peuvent aussitôt accomplir un « mouvement supplémentaire », les autres restent sur place. Ceux de classe égale au dé peuvent aussi s'éloigner si un de leur gradés, compris dans le gabarit, réussit ce test. L'explosion suit immédiatement ce mouvement.

Une grenade peut être relancée plusieurs fois, toujours durant la même phase de tir car c'est quasiment instantané.