Bawon Samdi 2016 v1
Torii est un jeu
Zenit Miniatures

FAQ Torii 1.1 (traduite de l'anglais : Source)

1. Désengagement est désormais une action de combat.
2. Attaquer un ennemi dans le dos ne lui fait perdre 1d6 de combat qu'au moment où il est engagé ou chargé.
3. Les mouvements durant un combat permettent un changement d'orientation de la figurine.
4. Les figurines blessées ne peuvent courir.
5. On ne peut tirer sur un ennemi engagé au corps à corps.
6. Les jets d'Honneur pour déterminer si une figurine fuit ou non doivent être fait après que les ordres réactifs aient été déclarés, à la fin de chaque combat.
7. Un résultat critique quand on détermine les blessures après un combat (corps à corps ou tir) est toujours un succès.
8. Une figurine capturée après avoir été blessée ne peut fuir.
9. Un tir d'opportunité ne peut être déclaré que sur un ennemi effectuant un mouvement volontaire et non pas lors d'une fuite ou une poursuite.
10. Bonus de Défenseur = Bonus de Feinte.
11. La Geisha a le rang « Elite ».
12. Pour clarifier le nombre de blessure qu'une figurine peut subir avant de mourir, donner +1 Point de Vie à tout le monde. Si un Guerrier ou Elite subit deux blessures, il succombe. Les Héros meurent après trois blessures.
13. Les mouvements obligatoires peuvent être exécutés au travers de figurines ennemies
14. Foi : le dé recevant le bonus de +1 doit être identifié avant le jet.
15. Les jets de dés liés à « Shrapnel » se font sans modificateurs, que ce soit pour l'impact ou les dommages.
16. Une figurine est considérée à couvert si elle est en contact avec l'élément de décor qui gêne l'attaque ennemie.
17. On peut choisir n'importe qu'elle action de la liste d'actions, on ne peut effectuer qu'une seule action de combat par ordre mais toutes les autres actions peuvent être répétées.
18. L'effet « Armes Empoisonnées » ne s'applique qu'après avoir infligé une blessure.
19. Yuri Samourai = Yumi Samourai.
20. Après avoir résolu une Charge d'Opportunité, si la figurine réactive meure, la figurine active peut continuer son mouvement comme si elle n'avait pas été interrompue.
21. Un tir d'opportunité ne peut être réalisé par la figurine réactive si elle est elle-même la cible d'une charge ou d'un engagement.
22. Une figurine est considérée comme présente dans une zone quand son socle s'y trouve intégralement. Si le socle n'est que partiellement dans la zone, jetez 1d6. Sur un résultat pair le joueur décide dans qu'elle zone elle se trouve.
23. Une relique peut être prise à une figurine alliée en déclarant simplement une Interaction ne nécessitant aucun jet (réussite automatique).