Bawon Samdi 2016 v2
Torii est un jeu
Zenit Miniatures

Torii
Skirmishes in Feudal Japan

Déroulement de la Partie

- placement des décors
- 1d6 chacun, le gagnant choisi qui se déploie et joue en premier
- choix des missions
- déploiement dans les 20cm
- un round = 2 tours (un pour chaque joueur)
- la partie s'achève au bout de 5 rounds ou dès qu'un joueur à plus de 50% de pertes

Déroulement d'un Tour

- phase d'entretien : conditions de victoire, % de pertes, défausse des marqueurs Etourdi et Activé
- phase d'activation : jet de Commandement d'une figurine
- réalisation des ordres et des réactions
- la ou les figurines reçoivent un marqueur Activé et ne peuvent plus recevoir d'ordres
- quand le joueur a activé toutes ses figurines ou décide d'arréter, l'adversaire devient le nouveau joueur actif

Jet de Commandement

de 1 à 3	4+	6+
1 action	2 actions	2 actions + Ki

Actions de Mouvement

Déplacement	Se déplace jusqu'à sa valeur de Mouvement	Terrain difficile : Mvt/2 Pas de malus jusque 2cm de hauteur
Course	Se déplace du double de sa valeur de Mouvement	Compte pour 2 actions Impossible si blessé
Fuite (**R**)	S'éloigne de 2d6 cm en tournant le dos	Si pas suffisant pour échapper à une charge : charge de dos

Actions d'Intéraction

Mener	Lors du jet de Commandement : lui et les alliés à 5cm font la même action en simultané	Héros uniquement
Interaction	Doit obtenir 4+ sur 1d6	Interdit aux cavaliers
Capture	Cf. p11	Cf. p11

Actions de Combat

Engagement	Se déplace jusqu'à sa valeur de Mouvement et arrive au contact	Combat
Interception	Si test d'Initiative réussit : se déplace jusqu'à sa valeur de Mouvement et arrive au contact	
Charge	Se déplace jusqu'à sa valeur de Mouvement +1d6cm et arrive au contact	Combat +1d6/2d6 LdV obligatoire
Défi	Cf p10	Héros uniquement
Tir	Utilisation d'une arme à distance	Tir, cible hors mélée
Rechargement	Recharge une arme à poudre	
Combat (**R**)	Les adversaires sont déjà au contact	Combat
Tir d'opportunité (**R**)	Utilisation d'une arme à distance en réaction	Tir -1d6, impossible si chargé ou engagé
Charge d'opportunité (**R**)	Se déplace au contact d'un ennemi entrant dans sa ZdC sans provoquer de combat	Combat +1d6/2d6
Désengagement (**R**)	2d6/3d6 cm dans n'importe quelle direction	Attaque d'opportunité : 1d6

Corps à Corps

Jet d'ATT en opposition :
+1d6/+2d6 en charge
+1d6 si surélevé
+1d6 si arme longue vs plusieurs adversaires

-1d6 si chargé ou engagé dans le dos
-1d6 si déjà Activé
-1d6 si arme longue dans un bâtiment

Double = +1 aux dégâts

Blessures

- Etourdi + Etourdi = Blessure
- si Blessures > Vie = mort
- si Blessure, jet d'Honneur sinon fuite de 2d6/3d6cm
- si fuite, jet d'Honneur de l'attaquant pour poursuivre de 2d6/3d6cm

Tirs

Jet d'ATT (5+ si couvert, 4+ sinon) :
+1d6 avec une arme de courte
-1d6 à portée médiane avec une arme moyenne
-1d6 à portée longue ou courte avec une arme longue

Double = recharge automatique

Jet de Dégâts

Différence d'Impacts +1d6 + modificateurs :
1-4 : Etourdi 5+ : Blessure

+2 si arme à poudre -1 si couvert
+2 si le cavalier attaque avec une arme longue

Offrandes

- dépenser une Offrande = une relance
- sur un résultat de 6 lors la relance, on regagne l'Offrande
- 1 Offrande max par activation
- 6 Offrandes max par partie