

TEST OF HONOUR

THE SAMURAI MINIATURES GAME



RÈGLES DE CAMPAGNE

VORTEXZONE.COM

v.1.0

Mise à Jour : 18.04.2017

RÈGLES DE CAMPAGNE

Les Campagnes de *Test of Honour* jouées par la VZ utilise des règles simples d'organisation.

BUT DE LA CAMPAGNE

Chaque joueur va se créer un clan avec lequel il va devoir combattre sur différents champ de bataille pour prouver son honneur et démontrer ses aptitudes. Le clan avec la Réputation la plus élevée à la fin de la campagne remporte le titre de Clan le plus Valeureux. À lui la gloire, la fortune et tous les honneurs !

CRÉATION DE SON CLAN

Chaque joueur dirige une petite force de guerriers dirigée par un *Héros Samouraï*. Ce *Héros Samouraï* et les troupes qui l'accompagnent sont au service de leur *Daimyō* (un gouverneur féodal provenant de la noblesse japonaise).

La création du Clan se limite à la création des Samouraïs que les joueurs pourront employer durant leurs batailles.

Il est à préciser que les *Règles Principales* de *Test of Honour* indique qu'une partie doit obligatoirement compter un *Héros Samouraï*. (qui représente le joueur) et jusqu'à deux *Samouraï* (Avisé et Dévoué).

On considère que le clan de chaque joueur possède suffisamment de guerriers pour combattre et est dans la possibilité de réorganiser et compléter ses troupes entre chaque bataille.

Seuls les *Samouraïs* sont amenés à gagner des améliorations entre chaque bataille.

MEMBRES DU CLAN

Chaque clan compte 10 *Samouraïs*, dont le *Héros Samouraï*. Et pas un de plus.

Lors de chaque bataille, le joueur sera amené à sélectionner jusqu'à deux *Samouraïs* en plus de son *Héros Samouraï* parmi les *Samouraïs* disponibles.

SAMOURAÏS

Lors de la Création de chacun de ses personnages, un joueur peut choisir d'utiliser ou non les *Règles Optionnelles de Valeurs de Compétences Variables*.

Une fois la création d'un *Samouraï* effectuée, aucune modification ne peut être effectuée. Pensez à lui donner un nom, peut-être entrera-t-il dans l'histoire

BLESSURES ET MORT DES SAMOURAÏS

Un *Samouraï* terrassé durant une bataille peut se remettre ou succomber de ses blessures.

À la fin d'une partie, lancez un dé spécial pour chaque *Samouraï* terrassé durant la bataille :

Lorsque le *Samouraï* subit une blessure grave, lancez 1 dé. Appliquez le résultat suivant :

 **Mort.** Le *Samouraï* a succombé à ses blessures. Il sera enterré avec les honneurs qui lui sont dûs.

 **Blessure Grave.** Le *Samouraï* se remettra, mais il ne pourra pas participer à la prochaine bataille

 **Blessure Légère.** Le *Samouraï* garde un Pion *Blessure* pour la bataille suivante. S'il ne combat pas à la bataille suivante, défaussez le Pion *Blessure*, le *Samouraï* se remettra de ses blessures.

 **Blessure Superficielle.** Le *Samouraï* est prêt reprendre le combat dès que possible !

DÉSHONNEUR

À la fin d'une partie, si votre camp a reçu des cartes Déshonneur, le *Héros Samouraï* doit effectuer un *Test d'Honneur*  supplémentaire (en incluant toutes les pénalités éventuelles pour les cartes non-utilisées). Si le test est un échec, le *Héros Samouraï* conserve 1 carte *Déshonneur* pour la prochaine bataille, et fait diminuer de **1 Point la Réputation** de son Clan sur sa fiche de Campagne - voir *Réputation ci-dessous*.

QUÊTE

Un *Héros Samouraï* qui parvient à accomplir une *Quête* rapporte **1 point de Réputation** Supplémentaire à son clan - voir *Réputation ci-dessous*.

RÉPUTATION

Les Victoires et les Défaites sur le champ de bataille vont embellir ou ternir la réputation du *Héros Samouraï* auprès de son *Daimyō*. Une bonne réputation pourrait l'amener à obtenir un poste ou un statut plus important alors qu'une mauvaise le conduira peut-être à l'errance ou à se faire *Seppuku* - le suicide rituel.

Votre *Héros Samourai* commence la campagne avec une *Réputation* de 5. S'il tombe à 0, alors il tombe en disgrâce et le *Daimyō* lui ordonne de pratiquer le *Seppuku* - pour laver l'honneur de son clan.

Une **Victoire** rapporte **3 Points de Réputation**.

Une **Défaite** rapporte **1 Point de Réputation**.

Une carte *Déshonneur* conservée à la fin d'une partie diminue de **1 Point la Réputation** du Clan.

Une *Quête* accomplie rapporte **1 Point de Réputation** supplémentaire.

À la fin de la Campagne, le Clan avec **la Réputation la plus élevée** est désigné **Vainqueur**. À lui les honneurs et la gloire !

Si deux clans arrivent à égalité, une dernière bataille entre les deux clans ennemis désignera le Vainqueur des Vainqueurs (et honte sur le perdant !)

SEPPUKU

Pour un *Samourai* accablé par la honte et le déshonneur, il n'y a qu'une seule chose à faire pour laver l'honneur de son clan : le *Seppuku*, suicide-rituel.

Si un *Héros Samourai* est amené à faire le *Seppuku*, effacez le personnage de la liste de votre clan (ne conservez pas son nom, il n'aura même plus le droit d'être prononcé !).

Désignez ensuite un de vos *Samourais* qui deviendra votre nouveau chef. Celui-ci conservera cependant ses compétences actuelles.

ENRÔLEMENT

Un joueur peut enrôler de nouveaux *Samourais* tant que la limite de 10 *Samourais* (*Héros Samourai* compris) n'est pas dépassée.

Pour enrôler un nouveau *Samourai*, un joueur devra payer le **Coût de Recrutement** du-dit *Samourai* avec les **Points de Réputation** qu'il possède.

ORGANISATION D'UNE CAMPAGNE

Un des joueurs est désigné comme *Daimyō* pour cette Campagne. C'est lui qui sera en charge d'organiser les parties et/ou de prendre note de l'évolution des clans.

Un clan peut à tout instant désigner un autre clan pour le combattre. Les deux camps s'affrontent alors en choisissant ou en déterminant aléatoirement le scénario qu'ils vont jouer.

Lancez 1D6 :

1. Affrontement
2. Capture
3. Recherche
4. Récupération
5. Percée
6. Sauvetage

SCÉNARIOS SPÉCIAUX

1. Duel
2. Prise du Pont
3. Attaque à l'Aube
4. Combat au Crépuscule
- 5.
- 6.

RÈGLES SPÉCIALES

Cette section regroupe les différents scénarios proposés dans le **Guide de Bataille**, sous une forme non-narrative. Chaque scénario peut utiliser une ou plusieurs des règles spéciales suivantes :

MISE EN PLACE DU TERRAIN

La zone de jeu doit mesurer au minimum 3' x 3' (soit environ 90cm x 90cm).

Sélectionnez au moins trois Zones de Terrain assez larges (bâtiments, forêts, etc.) et au moins 5 éléments de type Barrière.

Les joueurs placent chaque élément de terrain à tour de rôle où bon leur semble.

OBJECTIFS

Dans le cas d'un scénario avec Objectifs, placez-les toujours à au moins 12" d'un bord de la surface de jeu et au moins 6" de tout autre marqueur d'Objectif.

RECRUTEMENT

Les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points de Recrutement utilisés pour leur partie.

RENFORTS

Les guerriers conservés hors de la table peuvent recevoir des pions d'action. Lorsqu'un pion est assigné à un guerrier, effectuez un Test d'Esprit. Si celui-ci est réussi, le guerrier peut entrer en jeu avec une action de déplacement, depuis n'importe quel bord de table à l'exception du bord depuis lequel débute l'ennemi.

Mesurez les distances comme si le guerrier était en contact avec l'extérieur de la surface de jeu.

Les guerriers qui ratent leur Test d'Esprit peuvent à nouveau effectuer le Test lorsqu'un nouveau pion d'action leur est assigné. Au Tour 2, ils bénéficieront d'un bonus de +1 dé à leur Test d'Esprit, au Tour 3, un bonus de +2 dés, au Tour 4, +3 dés, et ainsi de suite.

RECHERCHE

Si un guerrier se trouve à moins de 3" d'un marqueur Objectif, il peut réaliser une action spéciale de *Recherche* à la place d'une action normale (en utilisant un pion d'action). Le guerrier se déplace afin d'être au contact avec le *marqueur*

Objectif et réalise un *Test d'Esprit*. Si le test est réussi, la recherche est fructueuse.

Vous ne pouvez pas effectuer d'action de Recherche s'il y a un ennemi à 3" ou moins d'un marqueur Objectif.

Lorsque vous réussissez une recherche, prenez le marqueur Objectif et conservez-le près de vos autres cartes.

ESCORTE

Utilisez un marqueur Objectif (ou une figurine adéquate) pour représenter le personnage qui est escorté. Le personnage ne peut pas être attaqué ou blessé de quelques manières que ce soit, ne bloque pas les lignes de vue, les tirs ou les charges, et peut être déplacé à proximité s'il se trouve sur la trajectoire d'une action.

Le guerrier escortant le personnage se tient proche de lui - déplacer le personnage au côté du guerrier lorsqu'il se déplace. Les actions de Déplacements sont réduites à 5" pendant une escorte (plus d'éventuels autres réductions dues aux terrains, etc).

Si le guerrier escortant est mis en fuite ou terrassé par une attaque de corps-à-corps ennemie, alors le contrôle du personnage passe à l'attaquant.

Si le guerrier contrôlant le personnage perd son sang-froid ou est terrassé par un tir, alors le personnage se cache immédiatement dans l'élément de décor le plus proche.

Le joueur qui perd le contrôle place le marqueur Objectif (ou la figurine adéquate) au contact de l'élément de terrain - le guerrier doit effectuer une recherche réussie pour de nouveau prendre le contrôle du personnage.

SCÉNARIOS

SCENARIO 1 : AFFRONTEMENT

Deux petits groupes de guerriers de votre clan effectuent une ronde entre les villages pour s'assurer que la quiétude de chacun jusqu'au moment où ils tombent nez à nez avec un groupe de guerriers ennemis.

Terrain

Le combat se situe dans un village. Placez autant de bâtiments que vous le pouvez. Chaque bâtiment est considéré comme fermé et verrouillé de l'intérieur. Ils sont donc inaccessibles.

Limite de Recrutement : 10+ points.

Les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points mis à disposition.

Déploiement

Tirez à pile ou face pour déterminer qui commence sur quel bord de table et qui place la première figurine. Les joueurs alternent pour déployer leurs guerriers jusqu'à 6" sur la table, en commençant par leur héros samouraï, puis les autres samourais, et ensuite les roturiers.

Le joueur qui s'est déployé en premier tire le premier pion d'action.

Objectifs

Terrasser les *Samourais* ennemi.

Fin de la Bataille

Cette bataille s'achève dès que tous les samourais d'un camp sont terrassés. Le joueur dont au moins un samouraï est encore vivant est désigné vainqueur.

SCENARIO 2 : CAPTURE

Vos forces sont envoyées pour prendre et tenir une zone de combat primordiale pour la suite de la guerre contre un clan ennemi. Capturez les Objectifs tout en repoussant les forces ennemies.

Terrain

Placez trois marqueurs Objectifs. Ils devront être à au moins 12" de chaque bord de la surface de jeu et à au moins 6" d'un autre Objectif.

Limite de Recrutement : 15 points

Déploiement

Déterminez aléatoirement l'Attaquant et le Défenseur.

Le Défenseur déploie jusqu'à 10 points au maximum de guerriers sur a table, y compris son héros samouraï. Les guerriers restant sont conservés hors de la table en tant que renforts - placez les sur leur cartes recrutement respectives.

L'Attaquant choisit un bord de table et déploie tous ses guerriers à 3" ou moins de ce bord.

L'Attaquant tire le premier pion d'action.

Objectifs

Capturez et gardez le contrôle des objectifs - représentant le contrôle de l'avant-poste.

Contrôler un Objectif

Pour contrôler un objectif un guerrier doit être à 3" ou moins de celui-ci et il ne doit pas y avoir de guerriers ennemis dans ces mêmes 3" Le contrôle peut changer plusieurs fois de camp durant la bataille.

Renforts

Référez-vous aux *Règles de Renforts*.

Fin de la Bataille

La bataille se termine à la fin du Tour 5, alors que l'obscurité tombe. Le camp qui contrôle le plus d'objectifs à ce moment-là est le vainqueur - l'autre camp prend la fuite.

SCENARIO 3 : RECHERCHE

Vos forces sont envoyées pour prendre et tenir une zone de combat primordiale pour la suite de la guerre contre un clan ennemi. Capturez les Objectifs tout en repoussant les forces ennemies.

Terrain

Prenez cinq marqueurs *Objectif* et placez-les tour à tour avec votre adversaire à au moins 6" de chacun d'entre eux et à au moins 12" d'un bord de la surface de jeu.

Limite de Recrutement : 15 points

Déploiement

Tirez à pile ou face pour déterminer qui commence sur quel bord de table et qui place la première figurine. Les joueurs alternent pour déployer leurs guerriers jusqu'à 6" sur la table, en commençant par leur héros samouraï, puis les autres samouraïs, et ensuite les roturiers.

Le joueur qui s'est déployé en premier tire le premier pion d'action.

Objectifs

Récupérez les Objectifs disséminés sur la surface de jeu.

Contrôler un Objectif

Recherchez les objectifs en utilisant les *Règles spéciales de Recherche*. Pour contrôler un objectif un guerrier doit se trouver à 3" ou moins de celui-ci et il ne doit pas y avoir de guerriers ennemis dans ces mêmes 3". Le contrôle peut changer plusieurs fois de camp durant la bataille.

Recherche

Référez-vous aux *Règles de Recherche*.

Fin de la Bataille

Dès qu'une des deux forces récupère 3 marqueurs *Objectif*, elle gagne la partie - la bataille s'achève immédiatement.

SCENARIO 4 : RÉCUPÉRATION

Terrain

Placez trois marqueurs *Objectif*. Ils doivent se trouver à au moins 12" d'un bord de la surface de jeu et à au moins 6" d'un autre marqueur *Objectif*. Les marqueurs *Objectif* représentent les lieux éventuels où peut se cacher votre cible.

Limite de Recrutement : 21 points

Déploiement

Tirez à pile ou face pour déterminer qui déploiera la première figurine et sur quel bord de table. Les joueurs déploient alternativement leurs figurines une à une, en commençant par leur héros samouraï, puis les autres samouraïs, puis les roturiers, jusqu'à 6" d'un bord de table.

Le joueur qui s'est déployé en premier tire le premier pion d'action.

Objectifs

Fouillez le village pour trouver votre cible et escortez-la vers votre bord de table.

Contrôler un Objectif

Recherchez les objectifs en utilisant les *Règles spéciales de Recherche*. Le premier guerrier à réussir une recherche a trouvé la cible.

Le marqueur *Objectif* devient alors un pion représentant la cible (ou vous pouvez utiliser une figurine appropriée si vous en possédez une). Défaussez tous les autres marqueurs *Objectif* de la table.

Escorte

Référez-vous aux *Règles d'Escorte*.

Fin de la Bataille

Dès qu'un guerrier escortant la cible atteint son propre bord de table, son camp gagne - la bataille s'achève immédiatement.

SCENARIO 5 : PERCÉE

Terrain

Installez le terrain en accord avec votre adversaire.

Limite de Recrutement : 21 points

Déploiement

Tirez à pile ou face pour déterminer qui déploiera la première figurine et sur quel bord de table. Les joueurs déploient alternativement leurs figurines une à une, jusqu'à 12" d'un bord de table, en commençant par leur *Héros Samouraï*, puis les autres *Samourais*, puis les *Roturiers*.

Le joueur 2 peut choisir le guerrier qui escorte la cible, en plaçant le marqueur Objectif (ou la figurine adéquate) en même temps que le guerrier.

Le joueur 2 tire le premier pion d'action.

Objectifs

Gardez ou prenez le contrôle de la cible et escortez-la vers le bord de table opposé à votre bord de table.

Escorte

Référez-vous aux *Règles d'Escorte*.

Fin de la Bataille

Aussitôt qu'un guerrier escortant l'espionne atteint le bord de table opposé de son propre bord de table, son camp remporte la victoire - la bataille s'achève immédiatement.

SCENARIO 6 : SAUVETAGE

Terrain

Placez trois marqueurs *Objectif*. Ils doivent être tous à au moins 12" d'un des bords de la surface de jeu et à au moins 6" d'un autre marqueur *Objectif*.

Avant le déploiement, le Défenseur doit secrètement noter le numéro de l'objectif indiquant la localisation du prisonnier (numéro visible au dos du marqueur *Objectif*).

Limite de Recrutement : 24 points

Déploiement

L'Attaquant déploie une partie de ses guerriers sur la table, son *Héros Samouraï* compris - le nombre de points est présenté ci-dessus. Le reste des guerriers sont gardés hors de la table en tant que renforts - placez-les sur leur carte Recrutement respective.

Le Défenseur choisit n'importe quel bord de table et déploie tous ses guerriers à 3" ou moins de ce bord.

Le Défenseur tire le premier pion d'action.

Objectifs

L'Attaquant doit rechercher parmi les objectifs pour retrouver le prisonnier à sauver. Lorsque la recherche d'un objectif est réussie, le Défenseur doit révéler s'il s'agit du lieu de l'emprisonnement. Si ce n'est pas le cas, alors défaussez le marqueur - l'Attaquant doit continuer à chercher. S'il s'agit du bon marqueur, celui-ci devient alors un pion représentant le prisonnier (ou vous pouvez utiliser une figurine adéquate si vous en possédez une). Retirez les autres marqueurs Objectif de la table.

Le prisonnier est trop faible pour combattre, et doit être escorté jusqu'à n'importe quel bord de table.

Renforts

Référez-vous aux *Règles de Renforts*.

Escorte

Référez-vous aux *Règles d'Escorte*.

Fin de la Bataille

Si un des guerriers de l'Attaquant parvient à escorter le prisonnier jusqu'à un bord de la table, il remporte la victoire - la bataille s'achève aussitôt.

Si tous les samourais de l'Attaquant sont terrassés, le Défenseur remporte la victoire - la bataille s'achève aussitôt.

SCÉNARIOS SPÉCIAUX

DUEL DE SAMOURAÏS

Des *Samourais* de votre clan effectuaient une ronde entre les villages pour s'assurer que la quiétude de chacun jusqu'au moment où ils tombent nez à nez avec un groupe de *Samourai* du clan ennemi.

Terrain

Le combat se situe dans un village. Placez autant de bâtiments que vous le pouvez. Chaque bâtiment est considéré comme fermé et verrouillé de l'intérieur. Ils sont donc inaccessibles.

Limite de Recrutement : 8 à 14 points.

Les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points mis à disposition.

Les joueurs ne peuvent sélectionner que des *Samourais* du clan (avisé ou dévoué).

Aucun *Héros Samourai* ne peut être sélectionné.

Déploiement

En commençant par le Joueur ayant gagné l'initiative, chaque *Samourai* doit être placé à au moins 6" du centre de la table.

Objectifs

Éliminez ou faites fuir les *Samourais* ennemis.

Blessures Graves

Comme il n'y a pas de *Héros Samourai* dans ce combat, chaque *Samourai* peut recevoir une carte *Blessure* après un *Test d'Honneur* réussi au lieu d'être terrassé.

Fin de la Bataille

La bataille se termine lorsqu'un des deux camps a été totalement terrassé ou mis en fuite (forcée ou volontaire - voir règle spéciale ci-dessous).

FUITE VOLONTAIRE (CAMPAGNE)

Afin de préserver vos *Samourais*, la fuite peut être une option à prendre en compte.

Toutefois, si vous désirez prendre la fuite (et laissez votre adversaire gagner de la sorte), votre clan recevra automatiquement une carte de *Déshonneur* pour la prochaine bataille - ignorez alors la règle de *Cartes Déshonneur* de la page 5 du *Guide de Bataille*.

PRISE DU PONT

La petite rivière de *Sanagara* coupe une ligne d'approvisionnement de votre clan. Des troupes du clan ennemi ont été vues en route du pont qui contrôle cette route stratégique. Vous devez l'en empêcher.

Terrain

Un petit pont de bois traverse une rivière séparant les deux rives. Placez un marqueur *Objectif* sur le pont.

Limite de Recrutement : 21 points.

Les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points mis à disposition.

Les joueurs ne peuvent sélectionner que des *Samourais* du clan (avisé ou dévoué).

Aucun *Héros Samourai* ne peut être sélectionné.

Déploiement

En commençant par le Joueur ayant gagné l'initiative, chaque *Samourai* doit être placé à au moins 6" du centre de la table.

Objectifs

Contrôler le Pont à la fin de la Bataille.

Fin de la Bataille

La bataille se termine à la fin du Tour 5. Si aucun camp ne contrôle le Pont à la fin du Tour 5, jouez un nouveau Tour. Répétez ce point de règles jusqu'à ce qu'un des deux camps soit désigné Vainqueur.

ATTAQUE À L'AUBE

L'attaque est lancée en pleine nuit, frappant par surprise le clan ennemi. Seul.

Terrain

Mise en place classique du terrain par les deux joueurs.

Limite de Recrutement : 15/24 points.

Les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points mis à disposition.

Déploiement

Tirez à pile ou face pour déterminer qui déploiera la première figurine et sur quel bord de table. Les joueurs déploient alternativement leurs figurines une à une, jusqu'à 12" d'un bord de table, en commençant par leur *Héros Samourai*, puis les autres *Samourais*, puis les *Roturiers*

Objectifs

Éliminer ou mettre en fuite les unités ennemies.

Aube

Durant les premiers Tours de la Bataille, il fait *Nuit*

Nuit

Il fait nuit. Les portées de Tir sont limitées :

- Arcs : 12" (bonus de Blessure à 6" et moins)
- Arquebuses : 10"
- Armes de Jet : 3".

À la fin du 2e Tour, lancez un dé spécial. Si au moins un  est obtenu, le jour commence à se lever. Sinon, relancez le dé à la fin de chaque Tour suivant jusqu'à ce que le soleil se lève.

Lorsque le soleil se lève, il ne reste que 2 Tours avant la fin de la partie. Suivez les règles suivantes :

Avant-dernier Tour de Jeu : Le Jour se lève.

La faible luminosité améliore légèrement les portées:

- Arcs : 18" (bonus de Blessure à 9" et moins)
- Arquebuses : 15"
- Armes de Jet : 6"

Dernier Tour de Jeu : Plein Jour.

Il fait enfin jour ! Les portées de Tir sont normales.

Fin de la Bataille

La bataille se termine après le Tour en Plein Jour. Les assaillants retournent à leur campement, laissant les défenseurs compter leurs morts ...

COMBAT AU CRÉPUSCULE

Alors que la nuit tombe, les combats perdurent jusqu'à ce que les combattants ne puissent plus distinguer leurs adversaires.

Terrain

Mise en place classique du terrain par les deux joueurs.

Limite de Recrutement : 15/24 points.

Les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points mis à disposition.

Déploiement

Tirez à pile ou face pour déterminer qui déploiera la première figurine et sur quel bord de table. Les joueurs déploient alternativement leurs figurines une à une, jusqu'à 12" d'un bord de table, en commençant par leur *Héros Samourai*, puis les autres *Samourais*, puis les *Roturiers*

Objectifs

Éliminer ou mettre en fuite les unités ennemies.

Crépuscule

Durant les premiers Tours de la Bataille, il fait *Jour*.

Jour

Les règles normales de Test of Honour s'appliquent.

À la fin du 2e Tour, lancez un dé spécial. Si au moins un  est obtenu, le nuit commence à tomber. Sinon, relancez le dé à la fin de chaque Tour suivant jusqu'à ce que le soleil se couche.

Avant-dernier Tour de Jeu : Le Soleil se couche.

La faible luminosité dégrade les portées de tir :

- Arcs : 18" (bonus de Blessure à 9" et moins)
- Arquebuses : 15"
- Armes de Jet : 6"

Dernier Tour de Jeu : Nuit Noire.

- Arcs : 12" (bonus de Blessure à 6" et moins)
- Arquebuses : 10"
- Armes de Jet : 3"

Fin de la Bataille

La bataille se termine à la fin du Tour 5, alors que l'obscurité tombe. Le camp qui contrôle le plus d'objectifs à ce moment-là est le vainqueur - l'autre camp prend la fuite.