

TEST OF HONOUR

THE SAMURAI MINIATURES GAME



RÈGLES 'MAISON'

VORTEXZONE.COM

Mise à Jour : 17.04.2017

RÈGLES MAISON

Ce document contient quelques règles optionnelles que vous pourrez, si vous le souhaitez, utiliser pour ajouter un peu de piment à vos parties de Test of Honour.

BÂTIMENTS OUVERTS

Dans Test of Honour, les bâtiments sont considérés comme fermés et bloqués de l'intérieur. Les règles suivantes vont vous permettre d'utiliser les bâtiments de votre collection comme éléments accessibles.

Terrain Difficile

Un bâtiment ouvert est toujours considéré comme un terrain difficile. Les guerriers ne peuvent pas se déplacer de plus de 3" si une partie de leur déplacement s'effectue dans un terrain difficile (Charge y compris).

Note : il est donc utile d'effectuer à chaque fois un Déplacement avec Prudence pour bénéficier d'une action d'Esquive gratuite.

Portes et Fenêtres.

Les *Portes* et les *Fenêtres* suivent les règles normales de *Barrière* (voir page 13 des Règles Principales). Franchir une *Porte* ou une *Fenêtre* réduit le déplacement d'un guerrier de 1".

Défoncer une Porte

Une *Porte* peut être défoncée grâce à un **Test de Force** . Dans ce cas, la *Porte* est ouverte et ne peut plus être verrouillée.

Si le test échoue, l'action de la figurine s'achève immédiatement.

Crocheter une Porte

Une *Porte* peut être crochétée grâce à un **Test d'Esprit** . Dans ce cas, la *Porte* est ouverte et peut de nouveau être verrouillée (un nouveau **Test d'Esprit**  sera alors nécessaire).

Si le test échoue, l'action de la figurine s'achève immédiatement.

Tir depuis un bâtiment

Un tir depuis un bâtiment ne peut s'effectuer que depuis une ouverture (*Porte*, *Fenêtre*, etc.). Les règles normales des *Terrains Difficiles* s'appliquent normalement.

Les figurines peuvent être placées d'un côté ou de l'autre d'une ouverture, mais jamais au-dessus. Les guerriers peuvent voir jusqu'à 1" à travers un terrain difficile - au-delà, la ligne de vue est bloquée.

Les murs bloquent totalement les lignes de vue.

Tir en direction d'un bâtiment

Les murs bloquent totalement les lignes de vue.

Une figurine effectuant un tir en direction d'un bâtiment ne peut viser qu'une cible se trouvant derrière une *Porte* ou *Fenêtre* (jusqu'à 1" de la dite ouverture).

Escaliers

Si le bâtiment possède des *Escaliers*, un guerrier peut bénéficier de la règle **Position Dominante** s'il se trouve "au-dessus" d'un adversaire dans un même *Escalier*.

Un *Escalier* suit les règles normales de *Terrains Difficiles*. (Les guerriers ne peuvent pas se déplacer de plus de 3" si une partie de leur déplacement s'effectue dans un *Escalier*).

Échelles

Une *Échelle* permet de se déplacer vers une position plus élevée ou plus basse. Une *Échelle* suit les règles normales de *Barrière* (voir page 13 des Règles Principales) et de *Terrains Difficiles* (Les guerriers ne peuvent pas se déplacer de plus de 3" si une partie de leur déplacement s'effectue sur l'*Échelle*).

Si le déplacement amène une figurine au contact d'une *Échelle*, elle peut choisir d'être positionnée aussitôt à l'autre bout de l'*Échelle* (plus haut ou plus bas). Le déplacement de la figurine est immédiatement terminée et la figurine ne peut pas se déplacer d'avantage lors de cette action.

SAUTS, CHUTES & ESCALADES

Un guerrier peut décider de sauter depuis un élément de terrain vers un autre élément de terrain, à la même hauteur ou depuis une hauteur différente. Il ne faut pas grand chose pour qu'un saut ne se termine en chute !

Sauter

Sauter un espace

Une figurine peut choisir de sauter par-dessus d'un espace de 3" de large au maximum, tel qu'un fossé, un ruisseau, etc. Au-delà de cette distance, le saut n'est pas possible.

Pour effectuer un Saut, le guerrier doit réussir un **Test d'Agilité** . Si le test est réussi, la figurine arrive au point d'arrivée et son déplacement s'achève immédiatement. Si le test échoue, la figurine est Mise à Terre juste avant le point d'arrivée souhaité (cela peut entraîner une chute - voir *Chute*)

Sauter depuis une hauteur

Une figurine peut choisir de sauter depuis une hauteur, comme depuis un étage d'un bâtiment par exemple. Ceci n'est pas sans risque.

Seuls les Héros Samourais et Samourais peuvent effectuer cette action (les troupes régulières n'ayant pas assez de courage pour risquer de se briser le cou !).

Une figurine ne peut pas tenter de sauter d'une hauteur de plus de 3". Si la hauteur est supérieure à 3", il s'agit d'une chute (voir *Chute*).

Pour effectuer un Saut depuis une Hauteur, le guerrier doit réussir un **Test d'Agilité** . Si le test est réussi, la figurine est posée, sur ses jambes, sur le point d'arrivée. Si le test échoue, la figurine est Mise à Terre et l'adversaire lance un dé. Pour chaque  obtenu, la figurine subit un pion Blessure .

Chute

Tout guerrier, qui saute ou est déplacé par un mouvement de Retraite depuis une position plus élevée de 3" et plus, subit une Chute.

La figurine est automatiquement Mise à Terre sur le point de chute, et l'adversaire lance deux dés. Pour chaque  obtenu, la figurine subit un pion Blessure .

Si la chute est effectué depuis une position plus élevée de 6" et plus, le guerrier est considéré comme automatiquement terrassé (les règles de cartes Blessure ne sont pas appliquées).

Escalade

Une figurine peut tenter de grimper un mur ou tout élément susceptible d'être escaladé.

Pour effectuer une Escalade, le guerrier doit réussir un **Test d'Agilité** . Si le test est réussi, la figurine arrive au point d'arrivée et son déplacement s'achève immédiatement. Si le test échoue, la figurine reste sur son point de départ et son action se termine immédiatement.

ÉQUITATION

Il peut être utile parfois de descendre de son cheval pour entreprendre certaines actions. Les règles suivantes permettront à vos figurines de monter ou descendre de cheval.

Monter à Cheval

Une figurine peut monter à cheval s'il se trouve au début de son action de déplacement à 3" ou moins d'une figurine de cheval sans cavalier. Retirez la figurine à pied et remplacez la figurine de cheval sans cavalier par une figurine de cheval avec un cavalier correspondant au samourai (arme identique).

Descendre de Cheval

Au début de son action, une figurine peut choisir de descendre de cheval. Remplacez alors la figurine de cheval avec cavalier par une figurine de cheval sans cavalier et placez la figurine de samourai correspondant (arme identique) à celui qui était sur le cheval à 3" ou moins de celui-ci.