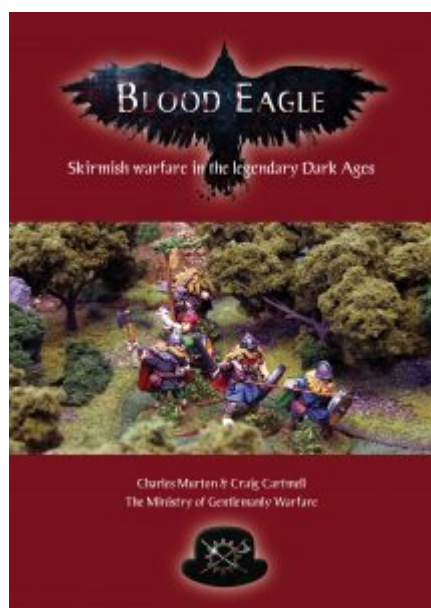


# Présentation de BloodEagle et Daisho par JPLeLain

Bonjour à vous,

En ces temps difficiles pour organiser des parties, j'en profite pour lire ou relire des règles et j'en profite donc pour en vous parler.

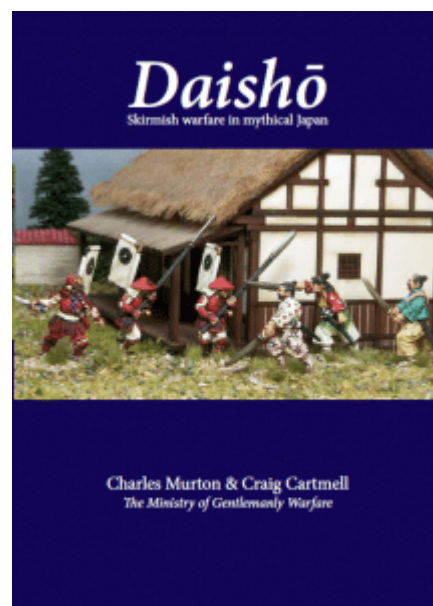
Aujourd'hui on parle de deux ouvrages, mais d'une seule règle au final : Blood eagle et Daisho. Ces deux règles sont éditées par The Ministry of Gentlemanly Warfare, deux auteurs qui après avoir travaillé avec Osprey (pour le jeu In her majesty's name) on décidé de s'auto-éditer.



**Blood Eagle** vous propose de jouer des escarmouches dans les âges sombres avec toutefois un petit côté héroïque et fantastique (non obligatoire). Vous pouvez largement élargir la période, mais la règle ne propose pas les armures lourdes et les arquebuses que l'on trouvera plus tardivement. Pour preuve, vous trouverez sur le site de l'éditeur, les caractéristiques des bandes de Robin et du shérif de Nottingham qu'ils ont dû utiliser pour une démo au Salute.

**Daisho** vous entrainera dans le japon des samourais. C'est

vaste et je ne saurais pas vous dire de quand à quand, mais sachez que vous avez accès aux armes à feu. Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour jouer un Buntaï de samouraï, de Ronins, de Moines mais aussi de manière plus fantastique, d'Onis ou de Bakemono.



Dites vous que ces règles n'ont pas pour objectif d'être purement historiques, mais plus cinématiques. Elles respectent l'ambiance et le monde dans lesquelles elles se déroulent tout en offrant, comme le cinéma, un peu plus.

Pour ces deux jeux vous aurez besoin d'un terrain de 90 x 90cm, mais comme il s'agit d'escarmouche, vous allez pouvoir faire varier la taille et les décors de votre table de jeu. Vous aurez aussi besoin de D10, de quoi mesurer en pouces (ce sont des jeux anglais, personne n'est parfait) et éventuellement de quelques marqueurs. Comptez aussi.

### **La règle :**

Le tour se découpe comme suit : initiative, phase de mouvement, phase de tir, phase de combat. À chaque phase, vous allez utiliser alternativement une de vos figurines jusqu'à ce que toutes aient joué. Autant, pour les déplacements, c'est

classique et nombre de joueur y sont habitués autant, l'ordre des tirs et des combats peuvent relever de choix tactiques complexes.

Les combattant à pieds se déplacent de 6" avec un éventuel bonus de la caractéristique vitesse lorsqu'ils marchent. du fait de la taille du terrain, les contacts seront assez rapides.

Pour résoudre un tir ou un combat, vous lancez un D10, y ajoutez la caractéristique correspondante, le bonus de l'arme, les modificateurs et vous touchez si vous dépassez la défense (armure + vitesse) ennemie. La compétence de votre héros est entre 0 et 5, le bonus de l'arme (sa capacité de pénétration) monte jusqu'à +4 et l'armure varie de +7 (sans armure) à +15 (armure complète avec casque). Les 1 sont toujours des échecs. Si ce système est loin d'être parfait, il est représentatif du fait qu'un paysan n'a presque aucune chance contre un combattant entraîné et équipé.

La figurine touchée lance un D10 y ajoute les modificateurs (liés à l'arme par exemple) et le compare à sa volonté (Fate à Blood Eagle, Karma dans Daisho). Si c'est inférieur, elle est hors jeu (mais peut être soignée au tour suivant et revenir). Si c'est égal, la figurine est mise à terre et peut tenter de se relever aux tours suivants. Si c'est supérieur, il s'agit d'une simple estafilade qui ne change rien.

Il n'y a pas de moral dans c'est jeu. C'est rapide et violent.

Dans Blood Eagle, certains héros disposent de points leur permettant de relancer un dé ou de faire une dernière action héroïque avant la mort.

Dans Daisho, vos combattants peuvent acquérir des points pour utiliser des pouvoirs ki, tel les héros de manga...

Dans les deux jeux, vous allez pouvoir avoir des druides, magiciens et autres sorciers capables d'utiliser des pouvoirs

magiques.

### **Les bandes :**

Chaque ouvrage propose de nombreux exemples de bandes (Vikings, Saxons, Samouraïs, Ronins, Moines shoei,...) et des héros



légendaires. Vous trouverez aussi un bestiaire et un bestiaire fantastique pour agrémenter vos scénarios de petites complications.

Mais, le plus intéressant, c'est que vous allez pouvoir créer de A à Z chacun de vos héros : Caractéristiques, armes et armures, talents et pouvoirs.

Votre bande faisant 250pt en format standard, vous n'aurez rarement plus d'un à deux héros accompagné de combattants moins performant. Plus la bande est nombreuse, moins elle est performante, mais on ne sait jamais. Vous pouvez parfaitement augmenter la taille de vos bandes, mais n'oubliez pas que vous jouez à la figurine, et que vous allez démultiplier la durée de la partie.

### **Les scénarios :**

Les ouvrages proposent plusieurs scénarios que vous pourrez pimenter avec diverses complications, aussi bien au niveau du terrain, du temps (pluie, neige, brouillard, etc...) que des intervenants (créatures, monstres, civils). Si le comptage des points de victoire est dans l'ensemble similaire, dans Blood eagle, il sera basé sur la puissance des personnages alors

qu'à Daisho, la classe sociale à son importance.

Vous trouverez aussi un mode campagne pour faire évoluer vos bandes. Vous partez sur une base de 400pt de bande, mais vous n'en alignez que 250. Les 150pt restants, ne sont pas obligés d'être définis, ils serviront à acheter de nouveaux guerriers et à payer les rançons pour les prisonniers.



La règle est simple mais propose des choix tactiques intéressants. C'est largement suffisant pour rejouer vos escarmouches favorites (je me verrais bien refaire l'attaque des Ninjas sur le théâtre de Katsumoto dans le dernier samouraï). Et comme les deux ouvrages sont basés sur la même règle, allez jusqu'à des inepties du style Vikings contre Samouraï. Oui, c'est totalement irréaliste, mais tellement fun.

Pour plus d'informations :

<https://theministryofgentlemanlywarfare.wordpress.com/>

À vous de jouer...