



Qin

L'Art
de la Guerre



Crédits

Idee originale et conception du système

Florrent et Neko

Directrice éditoriale

Neko

Textes

Romain d'Huissier, Jérôme Larré, Kristoff, Jonathan Gillet, Florrent et Neko

Scénarios

Kristoff

Relecture

Neko, Romain d'Huissier et Jonathan Gillet

Couverture

Marc Simonetti

Illustrations intérieures

Naits, Marc Simonetti et Nicolas Demarre

Éléments graphiques

Aleksi Briclot

Maquette

Florrent

Le Général en chef félicite ses commandants et son aide de camp pour leur ténacité,
leur maîtrise de l'Art de la Guerre et leur glorieuse victoire.

Que les démons du *Feng Du* les oublient et que la Cour Céleste les comble de bienfaits.

Qin est édité par le 7ème Cercle SARL, titre et marque déposés.

© 2005 Le 7ème Cercle

Tous droits réservés

Le 7ème Cercle

10 rue d'Alexandre

64600 Anglet

<http://www.7emecercle.com>

<http://www.nekocorp.fr>

Sommaire

Introduction	p4	La Guerre dans les Royaumes combattants	p87
Les armées du Zhongguo	p8	Les concepts de base	p88
Une tradition de la guerre	p8	La gestion du temps dans une bataille	p87
La guerre, outil politique	p9	Débuter la bataille	p90
Du bon usage de la guerre	p9	Le déroulement d'un Tour de Bataille	p92
Préparer la guerre	p10	La Bataille	p94
Les héritiers de Sun Zi	p10	Vaincre	p96
Des armées modernes	p13	Après la bataille	p97
Recrutement et académies militaires	p13	Représenter la Bataille	p98
La hiérarchie militaire	p15	Règles annexes	p98
L'organisation de l'armée	p15	Manœuvres	p99
Les militaires	p17	Des guerriers qui en valent mille !	p102
Les mercenaires	p20	Les Valeurs d'armée	p107
Les armes	p20	Les caractéristiques des armées des Royaumes	p109
Les armures	p23	Valeur de Mouvement (VM)	p109
Tactiques	p24	Unités de bases	p109
Le renseignement militaire	et	Unités d'élite	p109
le contre-espionnage	p25		
Les communications	p28		
Les fortifications	p29	Scénario : Complot dans le désert	p111
Les sièges	p30		
Les machines de guerre	p32	Scénario : La Bataille des Saules et des Roseaux	p119
Le génie militaire	p34		
La guerre sur mer	p34	Mettre en scène des aventures militaires	p128
Vie quotidienne des soldats	p35		
Après la bataille	p36	Tableaux	p134
L'intendance	p37	Feuille d'Armée	p135
		Gabarit	p136
Les armées des Royaumes combattants	p38		
Le Qin	p38		
Le Qi	p45		
Le Zhao	p51		
Le Chu	p58		
Le Yan	p66		
Le Wei	p72		
Le Han	p77		
Autres peuples, autres nations	p82		



Introduction



Cœur de Jade se perdait dans la contemplation du bijou rappelant son nom. Les trois compagnons avaient pu sortir non sans mal du dédale souterrain s'étirant sous Handan. Ils se reposaient maintenant dans la cour intérieure de la maison close servant de base arrière à Trois Vérités et à ses amis. Assise sur une natte posée à même le sol, la jeune guerrière plongeait son regard dans l'infinie perfection de la pierre polie qui renvoyait les rayons orangés du soleil couchant. Dans son dos, elle percevait vaguement la conversation animée tenue entre le fangshi et Xian. Des informateurs avaient vu Poing de Bronze et son escorte quitter la capitale du Zhao et chevaucher vers le Sud. Les mercenaires possédaient une bonne demi-journée d'avance sur eux. Mais Trois Vérités hésitait à se lancer à leur poursuite, conscient de ne pas encore bien comprendre tous les tenants et aboutissants de cette aventure.

Un cœur de jade. Froid comme la mort sur le bout de son doigt et brillant comme une étoile devant ses yeux fixes. Soudain, la surface parfaitement lisse du bijou parut se troubler,

comme l'eau d'un lac placide se ride sous l'effet d'une bise légère. La jeune femme approcha encore le collier de son visage pour y découvrir le reflet d'un œil jaune et visiblement ophidien. Aussitôt, le monde autour d'elle cessa d'exister. Elle se trouva alors plongée dans un abyme, un gouffre de ténèbres d'où émanait une unique lueur prenant naissance à la surface de la pierre verte. Curieusement, Cœur de Jade ne ressentait aucune peur, aucun doute. Elle sentait la lumière verdâtre caressant faiblement son visage devenir plus chaude. L'œil la regardait, elle regardait l'œil.

"Que fais-tu là, dragon ? demanda-t-elle d'une voix qui lui parut étouffée par l'obscurité envahissante."

"Je suis ton cœur de jade, fillette, est-il une meilleure place pour moi afin de t'entretenir ?"

"Encore une énigme ? J'en ai plus qu'assez de tes mystères, dragon. Tu m'as donné le pouvoir des Taos, mais Poing de Bronze m'a tout de même échappé. Et ma vengeance avec lui. Le reste n'est que futilité."

"Le crois-tu vraiment, fillette ? Ou bien ne veux-tu voir que ce qui t'arrange ? Le mercenaire n'est qu'un pion dans ce jeu céleste, une étape dans la grande destinée qui t'attend."

"Et moi, que suis-je donc d'autre pour toi sinon un pion entre tes griffes ? Dès le départ, tu avais déjà d'autres plans pour moi."

"Bien sûr ! Mais je n'y suis pas pour grand chose, seuls les dieux sont à blâmer si ta condition actuelle te déplaît. Pour ma part, je ne suis que le gardien d'un pacte si ancien qu'aucune mémoire humaine n'a su en conserver la trace."

"Cela suffit ! explosa Cœur de Jade. Elle croyait avoir crié, mais sa voix lui parvenait lointaine, assourdie. Explique-toi ou ne compte plus sur moi pour accomplir tes obscurs desseins."

"Ah, quel caractère, vous êtes bien toutes les mêmes. Mais cet instant devait bien finir par arriver. Il finit toujours par arriver..."

Sagesse Riante poussa un long soupir qui caressa les cheveux de Cœur de Jade comme une brise d'été charriant des odeurs de pierres brûlées par le soleil. Le visage du dragon s'estompa petit à petit dans les ténèbres. La jeune guerrière se retrouva bientôt totalement plongée dans l'obscurité. La voix grondante résonna soudainement, semblant surgir de partout à la fois.

"Vénères-tu tes ancêtres ?" demanda abruptement le dragon.

Cœur de Jade fut prise au dépourvue par cette question, elle qui, au contraire, attendait des réponses. Il lui fallut quelques instants avant de répliquer, hésitante.

"Bien sûr, n'est-ce point au nom des miens que je poursuis ma vengeance et que j'ai accepté ton offre ?"

"Je ne te parle pas de tes parents ou des parents de tes parents. Il s'agit ici de lignée, de devoir et de destin."

Cœur de Jade demeurait muette, incertaine du sens à donner aux mots du dragon. Sa colère éteinte, il ne subsistait plus en elle qu'un profond sentiment de curiosité. L'impression de se voir bientôt révéler une vérité essentielle.

"Tu portes la Marque. Oh bien sûr, tu ne peux pas la voir, mais moi oui. Dans tes yeux, et dans ton souffle. Tu es la dépositaire d'un héritage ancestral, et d'un fardeau sans nom. Ecoute-moi bien maintenant, et apprends ce qui peut ici t'être révélé. Cette histoire commence à l'aube de l'histoire du Zhongguo. Nü Wa venait d'enfanter ceux de ton espèce et les comblait de bienfaits. Parmi les humains, elle se sentait des affinités particulières avec une jeune femme nommée Cœur de Lune. Celle-ci suivait l'Auguste au corps de serpent partout et apprenait chaque jour à ses côtés de nouveaux prodiges. Toutes deux furent amies, si toutefois Nü Wa put ressentir ce genre d'émotion humaine. Puis un jour, la fureur de Gonggong s'abattit sur ce monde..."

Cœur de Jade ouvrit doucement les yeux, le souffle court et des perles de sueur accrochées à ses longs cils soyeux. Le monde réel autour d'elle reprit doucement sa consistance. Le soir tombait doucement sur Handan, allongeant son ombre grise sur chaque chose. Le pendentif dans sa main irradiait une douce chaleur. Derrière elle, la jeune guerrière entendait encore les palabres incessantes de Xian et de Trois Vérités. Apparemment, ils ne s'étaient toujours pas mis d'accord sur un plan d'action.

Cœur de Jade se releva sans hâte. Elle noua le lacet de cuir du collier autour de son cou et ramassa son large chapeau.

"L'alchimiste fou et ses Cinq Vents du Chaos ne représentent qu'un élément du plan de Poing de Bronze... et de celui de ses maîtres."

Lorsqu'elle se retourna, ses deux compagnons s'étaient subitement tus et la regardaient avec intensité.

"J'ignore où il se rend maintenant, mais je sais qu'il nous faut l'arrêter rapidement. En route."

Le wu xia et le fangshi échangèrent un regard entendu. Dans les yeux de Cœur de Jade, ils avaient lu une telle détermination que ni l'un ni l'autre ne songèrent à discuter son ordre. Moins d'une heure plus tard, tous trois quittaient Handan et lançaient leurs chevaux sur la piste du mercenaire.



« L'art de la guerre consiste
à vaincre ses ennemis
sans combattre. »

Sun Zi

Qin, le jeu de rôle des Royaumes combattants. Voilà bien notre propos. Vous l'avez sûrement compris en parcourant le Livre de Base, les héros de Qin évoluent dans une période troublée et dangereuse.

Sept Etats luttent dans leur quête hégémonique et de domination du Zhongguo. Si la diplomatie et l'espionnage, deux activités intimement liées, prévalent bien souvent les monarques règlent leurs querelles ou s'emparent de la moindre parcelle de pouvoir grâce à la force de leurs armées.

Incidents de frontières, conquête de nouveaux territoires, raids de représailles ou action défensive contre une invasion xiongnu : les occasions ne manquent pas pour les généraux et leurs Rois d'étaler leur toute puissance militaire.

Soldats et mercenaires ne chôment pas et même le Royaume éclairé du Qi ou le petit Etat peu belliqueux du Han maintiennent une armée aux effectifs suffisants pour protéger leur territoire. De la simple escarmouche à la bataille rangée décisive, du siège d'une importante cité au raid éclair contre un objectif limité, les personnages héroïques de Qin trouveront plus d'une fois l'opportunité de s'illustrer par de fabuleux faits d'armes.

Ce supplément justement nommé «L'Art de la Guerre» explore cet aspect fondamental d'une époque violente et épique.

Vous y découvrirez, bien entendu, une description générale des armées, des hommes, des conditions et des lois qui définissent le cadre de la guerre au sein du Zhongguo.

Mais ces aspects se trouveront également plus développés pour chacun des sept Royaumes, abordant ainsi les spécificités propres à chacun d'eux. En particulier, un nouveau personnage pré-tiré par Royaume, semblable dans sa présentation à ceux fournis dans le Livre de Base, vient compléter chaque chapitre. Immédiatement jouables, ils vous permettront de vous lancer sans tarder dans l'exploration du quotidien des militaires des Royaumes combattants.

Une fois familiarisé avec les soldats, les armes, les tactiques et les doctrines de ces troupes, vous pourrez à votre tour diriger de vastes armées vers la victoire et la gloire.

Les règles de ce supplément permettent désormais de mettre en scène des combats épiques, impliquant quelques combattants dans le cadre de tactiques de guérilla ou de déploiement d'unités. Elles s'appuient toujours sur les mêmes bases : le système Yin/Yang, aussi vous devriez les maîtriser rapidement pour intégrer cet aspect militaire au sein de votre propre campagne.

D'ailleurs, un petit encart explique pour les joueurs qui le souhaitent comment donner vie à ces batailles d'une manière plus visuelle, et les représenter physiquement sur la table de jeu.

Qin est un jeu qui met l'accent sur des personnages hors du commun et une place toute particulière est réservée aux héros plongés au milieu de la mêlée des anonymes. Ainsi, ces guerriers qui en valent mille, adeptes des Taos ou des forces magiques, prennent une importance essentielle au cœur des batailles et peuvent grandement influencer l'issue de celles-ci. Avec bien sûr, tous les risques qu'un tel engagement suscite.

Enfin, dans le but d'exploiter rapidement les possibilités de ce supplément, deux scénarios vont vous permettre de plonger vos personnages dans les affaires de la guerre. À la tête d'une petite troupe de soldats afin de contrer les agissements d'une bande de pillards sans foi ni loi, ou impliqués dans les préparatifs d'une querelle de frontières, les héros se trouvent ainsi confrontés aux réalités des champs de batailles du Zhongguo.

«L'Art de la Guerre» vous donne toutes les clés nécessaires pour mettre en scène des combats épiques et exploiter le potentiel des immenses armées des Royaumes combattants. Ajoutez une nouvelle dimension à votre campagne. Désormais l'enjeu implique des milliers d'hommes et la survie de nations entières.



es armes,
us pour
victoire

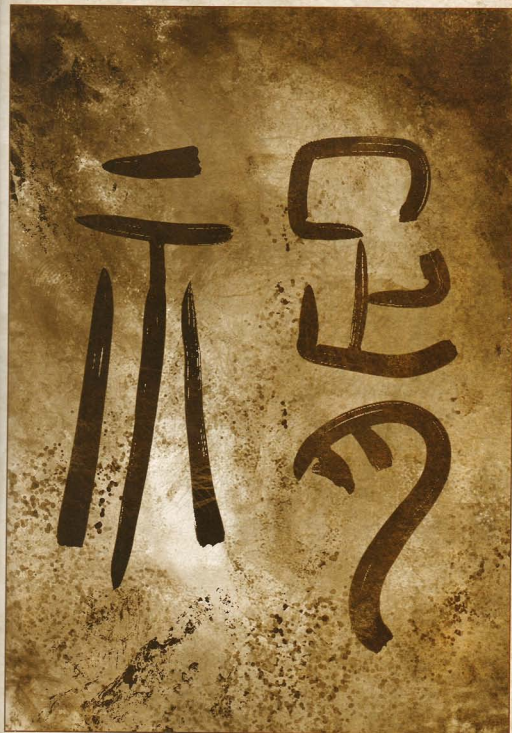
at désor-
pliquant
de gué-
toujours
ssi vous
et aspect

pour les
es batail-
er physi-

person-
iculaire
élée des
t mille,
ent une
peuvent
ec bien
te.

ment les
nt vous
ffres de
afin de
sans foi
querelle
tés aux

ates les
ats épi-
ées des
dimen-
que des
es.



Les armées du Zhongguo



Une tradition de la guerre

Le général Lu Wai Zheng se prosterna un peu plus bas devant son souverain. Derrière lui, des fonctionnaires du ministère de la Guerre déplaçaient des dizaines de figurines de terre cuite déployées sur la grande carte du Zhongguo déroulée sur le parquet laqué de brun. Le roi se leva de son trône et descendit les quelques marches, passant à côté du grand officier sans même le regarder.

« Tu commanderas cette attaque, général Lu, et tu m'apporteras, en plus de la victoire, la tête de cet infâme félou. »

« Majesté, dit le militaire en se redressant, je crains que cette opération ne soit pas envisagée sous de bons augures. Le général Fong, mon ancien élève... »

« ...est un traître ! hurla le roi d'une voix déformée par la colère. De quel droit ose-t-il lever ses hommes contre moi ? Je le veux mort, ici même, dans moins d'un mois. »

« Mais Majesté, le peuple n'est pas prêt pour la guerre, et il lui est favorable. Et Fong connaît bien le terrain, il y a grandi. Je vous en conjure, laissez-moi mener une ambassade auprès de lui, il est votre fidèle sujet et s'il refuse d'obéir à vos ordres, c'est qu'il pense que tel est son devoir envers vous. »

« Il suffit. Quel roi serais-je si le chef de mes armées devait discuter mes ordres ? Tout sous le Ciel sera un jour entre mes mains. Et tu participeras à cet événement, Lu Wai Zheng. Mais auparavant, je veux que tu châties cet homme qui doute de moi et fait douter mes subordonnés. Va et obéis. »

Le vieux Lu Wai Zheng se releva péniblement, accablé par le sort qui lui était dévolu. Il connaissait bien Fong, celui-ci avait été son élève pendant de nombreuses années. Le vaincre sur son propre terrain relèverait du miracle. Surtout quand cet officier de talent défendait une cause juste. Il savait inspirer une telle loyauté à ses hommes... Non, décidément, Lu Wai Zheng ne pouvait s'empêcher de penser qu'agir ainsi ne ferait que hâter la chute de ce souverain inconscient des réalités du Zhongguo et auquel il avait pourtant juré fidélité. Le cœur lourd, le général en chef donna l'ordre à son estafette de préparer les ordres de mise en marche de l'armée. Dans quelques jours, le sort du Royaume serait fixé.

Pour chacun des souverains des sept Royaumes constituant le Zhongguo, la guerre représente une composante essentielle de leur politique d'expansion et de leurs visées hégémoniques. Or, pour mener une campagne victorieuse, l'expérience a démontré la nécessité de mettre au point une théorie cohérente de la stratégie et de la tactique.

Actuellement, les sociétés du Zhongguo se trouvent en pleine mutation, car les modes de pensée évoluent avec l'influence grandissante du légisme. Cela se voit tout

particulièrement dans les mentalités et à travers l'affaiblissement des anciennes traditions. De fait, la guerre, ses buts, ses moyens et la manière de la conduire, changent également. De nouvelles doctrines apparaissent et se répandent petit à petit au sein de l'appareil militaire de chaque Etat. Elles sont colportées par de nombreux érudits et dignitaires voyageant de cours royales en universités d'Etat et englobent des idées aussi importantes que la planification, l'espionnage, le commandement, les opérations et l'intendance, corollaires de toute action militaire. Sun Zi reste, bien entendu, le plus célèbre de ces théoriciens mais il est loin d'être le seul.

Ces bouleversements entraînent les réformes des manufactures d'armement et des systèmes administratifs. Aujourd'hui, les souverains ne se contentent plus de compter sur une poignée de nobles formés aux arts martiaux traditionnels, mais appuient leur politique de conquête ou de défense du territoire national sur une véritable armée de métier. Le Zhongguo est dans une période de guerres modernes et incessantes. Et personne ne doute que de ce chaos surgira le premier Empereur à réaliser l'unification de tout ce qui se trouve sous le Ciel, le *Tiān Xiā*.

Sun Zi le stratège

Sun zi, "Maître Sun", de son vrai nom Sun Wu (544-496 av JC) est surtout célèbre en tant que rédacteur de l'Art de la Guerre.

Mercenaire, il devint général de l'armée du Wu, sous le règne du roi Helu qui l'engagea vers 510 av JC suite, dit-on, à la lecture de son "Bing Fa" (traité de stratégie militaire) divisé en treize chapitres que nous appelons "L'Art de la Guerre".

La tradition veut que Sun Zi soit un descendant de cette noblesse chinoise qui avait perdu ses terres durant la période des Printemps et Automnes.

Sun Bin son prétendu descendant écrivit son propre traité de la guerre, nommé Art de la Guerre de Sun Bin.

La guerre, outil politique

Le fameux traité sur la théorie de la guerre du général Sun Zi est étudié dans toutes les académies militaires du Zhongguo, généralement accompagné des écrits de son descendant Sun Bin. Le célèbre homme de guerre y introduit une notion fondamentale bien comprise par les

rois et leurs conseillers : la guerre perd l'aspect rituel et anecdotique qu'elle revêtait au temps des premières dynasties pour devenir réellement un instrument du pouvoir. Elle représente un outil essentiel entre les mains du souverain afin de lui permettre d'atteindre ses objectifs personnels et ses ambitions.

Bien évidemment, chaque Royaume vise à agrandir sa superficie et son influence au détriment du territoire de ses voisins plus faibles. Les affaires intérieures et la politique étrangère servent avant tout à sauvegarder et à enrichir le Royaume. Mais le roi cherche également à assurer sa suprématie sur les autres nations et à contrer les manœuvres de ses ennemis. La machine militaire et la guerre utilisés en tant qu'outils politiques prennent ici toute leur importance.

Lorsque l'armée s'engage dans une offensive planifiée, il s'agit avant tout de s'emparer de territoires ou d'annexer le Royaume adverse. Dans ce cas, le général en chef reçoit l'ordre de capturer intacts les objectifs essentiels. Les opérations militaires consistent rarement à anéantir l'Etat ennemi, mais elles visent plutôt à contrôler ses moyens de production, sa population et ses richesses.

Du bon usage de la guerre

Les penseurs légistes du Zhongguo suivent Sun Zi en affirmant que le souverain ne peut mener une guerre victorieuse sans le soutien de toutes les forces vives du Royaume. Afin de puiser sereinement dans les ressources de l'Etat, le peuple doit se sentir en harmonie avec les buts poursuivis par ses dirigeants. Ainsi, il les suit sans crainte à la vie ou à la mort. Donc, les gouvernements les plus stables prennent soin d'assurer leur politique intérieure avant de songer à étendre leur influence extérieure.

Avant de lancer les armées au combat, le ministère de la Guerre rassemble un maximum d'informations sur les forces et les faiblesses de l'ennemi. Une déclaration de guerre ne se décide qu'une fois certains calculs effectués. Cette rationalisation de la guerre est typique du mode de pensée militaire du Zhongguo. Les conseillers du Roi considèrent tout d'abord plusieurs points : les difficultés du terrain ennemi, les effectifs, l'équipement et le moral de ses troupes. Puis, ils comparent ces données avec celles concernant leur propre armée. Ils déterminent de cette manière si l'ennemi peut être facilement vaincu ou pas, et quelles sont les meilleures stratégies à employer.

Ici, le renseignement joue un rôle essentiel dans la planification des opérations militaires, mais la diplomatie également. Une adversité forte repose souvent sur de nombreuses alliances. Dans ce cas, les émissaires du souverain entreprennent alors tout ce qui est en leur pouvoir afin de désunir le front ennemi et de saper sa cohésion. La décision des armes n'intervient que dans un second temps.



Lorsque la guerre devient inéluctable, les stratèges préconisent systématiquement l'attaque. Il vaut mieux se trouver, disent-ils, en position offensive qu'acculé à réagir aux manœuvres adverses. De même, ils conseillent d'éviter la guerre de siège, longue et coûteuse en ressources humaines et matérielles. Une fois encore, la diplomatie ou la trahison permettent de livrer sans combattre les cités adverses, objectifs essentiels de toute campagne.

Dans cette pensée militaire, le général devient le protecteur de l'Etat. À travers ses forces et ses faiblesses se lit la puissance de son souverain. Celui-ci cherche donc à s'entourer d'officiers compétents et fiables. Bien souvent, les théoriciens de la guerre préconisent que le Roi, à moins qu'il ne soit lui-même versé dans l'art de la stratégie, ne se mêle pas des affaires militaires car on ne peut gérer une armée et mener une campagne comme on administre une cour et règne sur un Royaume. Beaucoup n'hésitent pas à suivre cette injonction, préférant la sécurité de leur palais aux risques encourus sur un champ de bataille.

Enfin, en ce qui concerne la conception de la guerre au *Zhongguo*, Sun Zi écrit la chose suivante :

« Si ce n'est pas dans l'intérêt de l'Etat, n'agissez pas. Si vous n'êtes pas en mesure de réussir, n'ayez pas recours à la force armée. Si vous n'êtes pas en danger, ne vous battez pas. »

La guerre demeure ainsi en théorie la dernière extrémité pour résoudre une situation conflictuelle, mais celle qui secoue aujourd'hui les ruines de l'Empire dure depuis des siècles.

Préparer la guerre

« La victoire est l'objectif principal de la guerre. »
Sun Zi

Selon Sun Zi, le Royaume qui souhaite se lancer dans une guerre doit au préalable considérer les quatre facteurs listés ci-après. Malheureusement, tout à leur ambition hégémonique, les souverains oublient souvent cette phase de réflexion, et leurs conseillers trop avides de reconnaissances et d'honneurs ne cherchent pas à éloigner leur seigneur de ses plans de conquête.

• La guerre est-elle juste ? En tant qu'instrument politique, elle doit viser à châtier des ennemis qui menacent l'intégrité du Royaume. Le prince bienveillant dispose de la confiance du peuple et peut alors envisager une longue campagne militaire. Toutes les ressources et les énergies de son pays se trouvent alors engagées dans la réalisation de ses buts.

• Qu'en est-il de la saison et des conditions climatiques ? La guerre se déroule traditionnellement pendant la période estivale. Le rythme des travaux agricoles et les rigueurs de l'hiver restreignent la durée optimale pour livrer bataille. Ces conditions tendent pourtant à disparaître avec l'apparition d'une armée permanente et de métier, apte à livrer bataille par tous les temps.

• Quel général conduira les armées à la bataille ? Cet honneur doit logiquement revenir à l'officier le plus compétent, mais les jeux de pouvoir qui se déroulent dans les cours des Royaumes combattants rendent ce choix souvent plus complexe.

• Enfin, quelle stratégie doit élaborer le commandant en chef de l'armée pour conduire ses troupes à la victoire, et ceci pour la plus grande gloire de son souverain ? Dans ce cadre, il organise ses forces, nomme les officiers et veille à l'approvisionnement nécessaire aux opérations d'une armée en marche.

Ces étapes précèdent invariablement la mise en branle de l'appareil militaire de chacun des Royaumes combattants.

La connaissance du terrain où vont se dérouler les opérations demeure également un atout indispensable. Les espions, les éclaireurs et les cartographes du Royaume agissent de concert pour renseigner le général. Une fois ces informations réunies, il peut alors préparer sereinement son plan de bataille.

L'armée se réunit pour écouter le discours du commandant en chef qui l'exhorte à se battre courageusement, l'assurant de la victoire. Les officiers festoient ensuite ensemble, échangeant des serments sur des tambours de guerre maculés de sang ennemi et on distribue du vin au soldats.

« Connaissez l'ennemi et connaissez vous vous-même, en cent batailles, vous ne courrez jamais aucun danger. »
Sun Zi

Les héritiers de Sun Zi

Les traditions militaires du *Zhongguo* reposent sur plusieurs préceptes valables pour tous les Royaumes et hérités des anciennes dynasties. Forgés par une longue expérience de la guerre, ils ont été codifiés depuis des siècles par de nombreux théoriciens et penseurs. Voici quelques-unes de ces notions fondamentales et partagées, en vigueur dans les cercles des stratèges du *Zhongguo*.

La tradition attribue cinq qualités au général en chef victorieux. Il doit faire preuve dans son commandement de sagesse, d'équité, d'humanité, de courage et de sévérité. Un tel chef est respecté par ses hommes.



Histoire militaire du Zhongguo

Les théoriciens de la guerre, les stratèges et les officiers formés dans les académies militaires étudient les batailles s'étant déroulées au cours des anciennes dynasties afin d'en tirer des enseignements. Voici quelques uns de ces affrontements notoires.

La bataille de Mu (1027 Av J.C.)

Trois mille nobles et leur suite, sous les ordres du duc Wu de Zhou, accompagnés de quelques barbares alliés et d'environ huit cents déserteurs de l'armée de la dynastie Yin, affrontent un adversaire bien supérieur en nombre commandé par l'Empereur des Yin. Les soldats de Wu font preuve d'une discipline sans faille, leurs rangs restent compacts et solides face aux assauts ennemis. L'armée Yin finit par céder et est mise en déroute. Poursuivis par les chars ennemis, les fuyards sont impitoyablement massacrés.

La bataille de Che (717 Av J.C.)

Les troupes du Yan attaquent le Zheng et approchent l'armée ennemie en passant devant la ville de Che. Trois divisions Zheng harcèlent l'envahisseur tandis qu'une quatrième, menée par les princes Tse Yuen et Man Pi contourne le front et pénètre dans la ville. Là, ils rassemblent une milice qui se joint à leurs soldats et ils attaquent par derrière l'armée ennemie. Prises par surprise, les troupes du Yan sont écrasées.

La bataille de Chengpu (632 Av J.C.)

Le duc Wen du Qin tente de stopper une invasion du Chu commandée par Tsu Yu, son ennemi personnel. Celui-ci se place à la tête des chars de son aile gauche avec pour dessein de tuer le duc. Les troupes du Qin feignent d'attaquer à droite alors que les chars de l'aile gauche font retraite et tirent derrière eux des branchages qui soulèvent la poussière et obscurcissent le champ de bataille. Tsu Yu se retrouve vite séparé de son centre. L'aile droite et le centre du Qin passent à l'attaque et l'encerclent. Il est tué dans le combat qui s'ensuit, son armée se débande aussitôt.

La bataille de Yen Ling (575 Av J.C.)

Le Chu se confronte une fois de plus aux armées du Qin à Yen Ling. Mais les deux généraux à la tête de l'armée du Chu se détestent et leurs troupes se composent essentiellement de fantassins issus des tribus barbares du Sud à la discipline plus que fluctuante. Le général du Qin, Mao Fun Wang, remarque que les troupes d'élite ennemies, la garde royale, sont placées au centre. Il déploie son propre centre derrière un marais avec pour ordre de tenir coûte que coûte cette position. Pendant ce temps, ses deux ailes enveloppent le dispositif adverse et provoquent la déroute de l'armée ennemie.

La bataille de Pingyin (554 Av J.C.)

Les troupes du Qin font face à une armée du Qi très supérieure en nombre. Le général a recours à des stratagèmes pour reprendre l'initiative. Il déploie des étendards dans les marais et les vallons avoisinants, laissant croire à son adversaire qu'il dispose de bien plus de soldats qu'en réalité. Le général du Qi tombe dans le piège et décide de faire retraite. Les espions du Qin rapportent que des corbeaux survolent le camp ennemi. Le général du Qin en déduit que celui-ci est désert et que l'armée adverse se retire. Il lance ses troupes à sa poursuite. L'arrière-garde est rattrapée dans la passe de Pingyin et est faite prisonnière.

La bataille de Maling (341 Av J.C.)

L'armée du Qi commandée par Sun Bin vient au secours du Han attaqué par le Wei et le Zhao. A l'approche de la zone de combat, il ordonne à ses hommes d'allumer chaque nuit un peu moins de feux de camp. Le général du Wei, Pang Juan, croit que les soldats ennemis désertent en masse et lance en avant un contingent d'infanterie légère assaillir un ennemi qu'il pense en position de faiblesse.

Sun Bin déploie dix mille arbalétriers (il s'agit là de la première apparition de cette arme sur le champ de bataille) dans le défilé de Maling. Les troupes du Wei tombent dans le piège et sont exterminées. Pang Juan se suicide.



La bataille de Changping

En l'an 861 de la dynastie Zhou (soit deux ans avant la naissance de Ying Zheng), le roi du Qin (son arrière-grand-père) remporte une victoire décisive sur son rival du Royaume du Zhao.

Cinq ans plus tard, le Qin se lance à la conquête de la province de Shangdang appartenant au Royaume du Han. En quatre ans, cette région est isolée du reste de l'Etat et toutes ses forteresses capturées. Désespéré, le Han fait appel au roi du Zhao afin d'être secouru. Le général Lian Po conduit l'armée du Zhao qui rencontre une première fois celle du Qin menée par Wang He à Changping. Mais Lian Po, bien informé de la puissance des troupes ennemies, décide de fortifier sa position. Les premières défenses sont prises d'assaut, mais les batailles s'enchaînent sans aucun résultat décisif. Ce statu quo dure trois ans.

Le Qin ne désire en aucun cas abandonner ses gains territoriaux au Han. Des espions entrent en action dans ces deux Royaumes ennemis et font circuler des rumeurs calomnieuses contre Lian Po. Le roi du Zhao, insatisfait de la tournure des événements, en profite pour le relever de son commandement et le remplacer par Zhao Kuo, fils d'un autre célèbre général du Royaume, Zhao She. Au même moment, Wang He est lui aussi remplacé par le fameux général Bai Qi.

La légende prétend que Zhao She avait fait promettre sur son lit de mort à son épouse de ne jamais laisser leur fils commander une armée. Dès qu'elle apprend la nomination de Zhao Kuo, sa mère demande audience au Roi pour l'en dissuader, mais celui-ci refuse de changer ses ordres.

Il prend alors ses fonctions, et se trouve à la tête d'environ quatre cent mille hommes. Il planifie l'attaque du camp des forces principales de l'armée du Qin. Celle-ci feint de battre en retraite, laissant derrière elle deux contingents chargés de bloquer les ailes et l'arrière de l'ensemble des troupes du Zhao lancé à sa poursuite. Ce mouvement amène les deux armées devant une forteresse tenue par les guerriers du Qin. Vingt-cinq mille des leurs se rabattent alors sur les arrières des forces de Zhao Kuo. Séparé de ses bases, ses lignes de ravitaillement coupées, il décide de fortifier sa position au sommet d'une colline en attendant l'assaut ennemi et d'éventuels secours. Bai Qi organise alors ses troupes afin de livrer bataille selon ses conditions.

Le Chu et le Qi ayant refusé de venir en aide à l'armée du Zhao, le roi du Qin se met en marche et rassemble une seconde armée non loin. Tout homme âgé de plus de quinze ans est incorporé à ses forces. Le siège dure quarante-six jours, la famine s'abat sur le camp des assiégés qui tentent à plusieurs reprises de briser l'encerclement par des charges désespérées. Mais rien n'y fait. Finalement, Zhao Kuo conduit lui-même ses unités d'élite au combat, mais ils sont exterminés par les tirs des archers et des arbalétriers du Qin.

L'armée du Zhao décide alors de déposer les armes. Mais craignant une révolte des prisonniers, Bai Qi ordonne leur massacre. Il ne laisse que deux cent cinquante soldats parmi les plus jeunes rejoindre leur Royaume d'origine.

Au final, le Zhao perdit plus de quatre cent mille hommes lors de ces trois ans de campagne, presque autant pour le Qin. Les conséquences humaines et économiques de cette guerre laisseront les deux pays exsangues, mais le Qin s'en remit plus rapidement. Le Zhao ne s'en releva jamais vraiment alors que le Qin imposa là sa supériorité militaire sur le reste du *Zhongguo*.



On considère une armée forte si elle dispose de chariots solides, de chevaux rapides, de troupes courageuses et d'armes acérées. Tous ces éléments donnent au général les moyens d'appliquer sa stratégie. Un entraînement poussé rend les soldats efficaces, une formation approfondie prépare les officiers à remplir correctement leur rôle. Cependant, le commandant en chef reste toujours conscient que, s'il peut mettre le plus d'atouts possibles dans sa manche, il ne peut pas prévoir tous les aspects de la bataille. Aussi, la capacité à s'adapter aux changements et aux circonstances, à inventer des solutions originales, distingue le grand général d'un autre plus médiocre. Les calculs préliminaires permettent de déterminer si la victoire est possible ou la défaite certaine. Mais la réalité du terrain appartient en dernier recours à l'armée et à son général.

Chargé d'une telle responsabilité, il conviendrait donc que celui-ci choisisse lui-même les officiers de son Etat-major. Mais le favoritisme et le népotisme entrent ici souvent en jeu et restreignent d'autant la liberté d'action du commandant en chef. De plus, les compétences martiales des personnalités placées ainsi par le souverain s'avèrent parfois discutables. Cependant, le général reste au final le seul maître du plan de bataille. En cas de victoire, son Etat-major en partage avec lui les bénéfices, mais seul le commandant en chef prépare la manière dont va être livré le combat.

Des armées modernes

Les petits contingents de fantassins organisés autour d'aristocrates montés sur leurs chars ne sont plus d'actualité depuis des siècles. Les batailles revêtaient autrefois un aspect rituel et très codifié. Aujourd'hui, la guerre est devenue une affaire d'Etat, l'armée un regroupement de professionnels. En plus des conscrits, des hommes s'engagent dans une longue carrière militaire. Les soldats réguliers sont issus de toutes les couches de la population mais en cas de conflit majeur, le souverain peut mobiliser ses sujets pour accroître les effectifs de ses armées. Il n'est pas rare de voir des armées de plusieurs centaines de milliers d'hommes partir en campagne. Ces énormes contingents se montrent de plus capables de combattre loin de leurs propres bases grâce à une intendance et une administration performantes.

L'armée s'organise autour d'une importante infanterie. La cavalerie et les chars de combat, les seconds perdant de plus en plus de leur importance, jouent un rôle moindre sur le champ de bataille, mais des généraux inventifs trouvent toujours de nouvelles tactiques pour leur emploi. Des unités d'élite agissent en fer de lance et font office de troupes de choc. Des spécialistes (ingénieurs, cartographes, sapeurs, etc.) accompagnent les troupes en campagne. Les codes et doctrines militaires, un encadrement et une organisation formalisés achèvent de faire des armées du Zhongguo des machines de guerre efficaces et modernes.

Recrutement et académies militaires

« Lu Pei sursauta vivement lorsque l'officier bardé de cuir luisant appela son nom. Comme il restait bouche bée, le soldat au regard sévère le répéta un peu plus fort. Cette fois, Lu Pei réussit à déglutir et signala sa présence d'une voix étranglée. L'officier fronça les sourcils et le jeune garçon entendit glousser les autres adolescents présents dans la cour d'honneur de l'académie militaire de Daliang. Il savait qu'il devait se sentir fier de se retrouver ici et qu'il devait cette faveur à son oncle, le célèbre général Lu Wai Zheng surnommé Cul de Fer par ses hommes à cause de sa capacité à rester des jours entiers à cheval lorsqu'il partait en campagne. Pourtant, Lu Pei ne se sentait pas très bien en ce matin gris et brumeux sur la capitale de l'Etat le plus puissant du Zhongguo. Quand l'officier eut fini de faire l'appel des quinze jeunes recrues, il glissa le rouleau de bambou sous son bras et leur servit un discours de bienvenue qu'il récitait sans chaleur, paroles apprises par cœur et trop souvent prononcées. Puis, d'une voix forte et impérieuse, il invita les quinze garçons à le suivre dans l'enceinte de la prestigieuse école militaire. Lu Pei frissonna, ses jambes refusaient de lui obéir. L'adolescent qui le suivait, un jeune homme robuste et aux épaules carrées, le poussa d'une bourrade dans le dos. Le frère Lu Pei trébucha sur les pavés et faillit tomber en avant. Un fou-rire contenu parcourut le groupe, aussitôt suivi d'un nouveau froncement de sourcils de la part de l'officier. Lu Pei soupçonnait que c'était tout ce dont celui-ci n'était capable pour exprimer l'ensemble de ses émotions. Lui par contre reconnaissait bien le sentiment qu'il éprouvait maintenant : de la peur. Lentement, il se rapprocha inévitablement de la grande arche voûtée qui délimitait l'entrée de la citadelle où il allait devoir passer les quatre prochaines années de sa vie. Elle ressemblait à une énorme gueule de briques rouges et noires prête à l'avaler.

C'est exactement de cela qu'il s'agit, songea Lu Pei. Un monstre inhumain qui va m'avaler, me digérer et faire de moi un autre. Un officier dévoué au service du monarque du Wei. Dans quelques années, moi aussi je ne saurai plus m'exprimer que grâce à mes sourcils. Curieusement, cette pensée incongrue le fit sourire.

Une grande majorité des soldats est issue de la conscription organisée par le ministère de la guerre. Chaque homme valide, de seize à soixante ans, effectue un service de deux années dans l'armée de son Royaume. Ensuite, il rejoint en tant que réserviste les rangs du contingent protégeant sa région. Il doit alors un mois de service annuel à l'armée et reste mobilisable toute sa vie, jusqu'à l'âge limite de soixante ans. Ce système permet de maintenir en permanence une force combattante suffisante pour assurer la sauvegarde de l'Etat.

Certains choisissent délibérément de s'engager et de faire carrière dans l'armée. Recrutés essentiellement sur leurs compétences martiales ou leurs capacités physiques, ces militaires doivent alors leur avancement à leurs prouesses guerrières et peuvent briguer des postes de sous-officiers.



Sun Zi : le goban du maître

Sun Zi sentait chaque jour un peu plus le poids de l'âge. Combien de victoires remportées et pourtant, il savait qu'il ne pouvait pas gagner cette guerre-là. Durant ses derniers jours, il ne quittait plus guère sa chambre et seuls ses derniers disciples venaient encore lui rendre visite. Ils partageaient les dernières pensées du vieux maître et passaient quelques heures à jouer avec lui au *go*, son jeu favori. Le corps déclinait, mais l'esprit était toujours aiguë.

Ce matin froid, la fièvre s'empara de Sun Zi. Les médecins reconnurent qu'il n'y avait plus rien à faire. Alors un homme se présenta à pied devant la demeure du maître. Il était vêtu humblement et détenait pour tout bien un *goban*, un jeu de *go*. Il demanda que l'on porte un message à Sun Zi. Nul ne sait ce que celui-ci contenait, mais le vieux maître ordonna que l'homme lui soit immédiatement présenté. Puis les serviteurs durent se retirer et ils restèrent seuls.

L'homme était en fait un puissant démon, un général des armées infernales. Pourtant, il admirait Sun Zi et sa pensée militaire, aussi voulait-il le rencontrer avant sa mort, c'est pourquoi il avait pris une apparence humaine. Il avait également une proposition à lui faire. « Vénéré Maître, jouez au *go* contre moi, ce sera la partie la plus importante de votre vie. Si vous perdez, vous me céderez votre âme et je ferai de vous mon officier d'ordonnance pour l'éternité. Si vous gagnez, je vous offre l'immortalité. »

Sun Zi n'avait pas tant à perdre et pourtant tant à gagner. Et puis, il ne pouvait pas résister à un tel défi. La partie dura sept jours, pendant lesquels il se contenta d'un bouillon et d'eau avant de renvoyer rapidement le serviteur que venait les lui apporter. Il livra sa plus belle bataille, et la gagna. Le démon, beau joueur, tint sa promesse. Mais les sbires de l'Enfer ont une manière bien à eux d'honorer leurs pactes. Lorsqu'il quitta le palais, les disciples de Sun Zi trouvèrent leur maître mort dans son lit. Sur la table basse trônait un magnifique *goban* de bois, aux pierres taillées dans le jade le plus pur.

Capacités du goban :

Le *goban* de Sun Zi abrite l'âme éternelle du stratège.

• Ses marqueteries et sa finition magnifiques le désignent comme un objet de légende. Celui qui le détient en subit les effets lorsqu'il joue. Il est aussitôt inspiré par l'esprit de Sun Zi. Le Niveau du Talent «Jeux» du personnage s'élève désormais à 5 (Légendaire) pour le *go* et il ne peut jamais réaliser d'Échec critique en l'utilisant.

• Le personnage gagne le Don «Héritier de Sun Zi».

• L'objet possède une Renommée de 40.

On dit que cet objet se trouve dans un coffre de la grande bibliothèque de Linzi, oublié de tous. Mais d'autres rumeurs affirment qu'un joueur inconnu sillonne les routes du *Zhongguo* et défie les plus grands maîtres actuels et les bat tour à tour.

Quoi qu'il en soit, le démon a tenu en quelque sorte sa parole. Et personne n'a jamais oublié le nom de Sun Zi.



Le corps des officiers répond à d'autres critères. Ceux-ci sont rarement issus des rangs bien que cela demeure possible. Un grand nombre de têtes prises à l'ennemi garantit une promotion immédiate après la bataille. Cependant, la majorité des officiers provient d'écoles militaires administrées par le ministère de la Guerre. Il s'agit donc de professionnels pouvant espérer atteindre un jour les plus hauts grades de la hiérarchie militaire.

Archétype d'officier

Ce soldat est issu d'une académie militaire réputée et a reçu une formation poussée dans les arts de la stratégie et de la tactique. Ambitieux et carriériste, visant un poste au ministère de la Guerre ou meneur d'hommes qui ne se complait que sur le champ de bataille, l'officier est un maillon essentiel dans la chaîne de commandement de l'armée.

Talents : Art de la Guerre, Commandement, un Talent martial au choix

Le personnage qui suit une telle formation reçoit gratuitement un autre Talent au Niveau I selon sa spécialisation :

- Infanterie : Héraldique
- Cavalerie : Equitation
- Marine de guerre : Navigation
- Génie : Sciences
- Renseignement : Investigation
- Intendance : Commerce
- Ordonnance : Bureaucratie

Taos : Tao de la Présence sereine, Tao du Yin et du Yang, Tao de la Foudre soudaine

ainsi un responsable des approvisionnements, un maître des arsenaux, un officier-général de la cavalerie, un autre pour l'infanterie, etc.

Le poste de ministre de la Guerre confère un immense pouvoir à celui qui l'occupe, mais également de solides inimitiés et même la méfiance de son propre souverain. L'expérience montre que ce haut-fonctionnaire est souvent le mieux placé pour organiser un coup d'état. Aussi ce ministre est-il l'objet de toutes les attentions mais aussi de la surveillance du Roi. En effet, il ne peut en faire l'économie et le ministère de la Guerre, ainsi que tous les fonctionnaires qui en dépendent, assure le bon fonctionnement de l'appareil militaire du royaume.

Le souverain ne conduit que très rarement ses armées sur le champ de bataille. Il délègue ce rôle à un général de confiance ou qui bénéficie de ses faveurs. Commandant en chef de l'armée, il reçoit du souverain une hache de bataille comme signe de sa charge. Il s'agit bien souvent d'une reproduction à petite échelle d'une arme véritable, en jade ou en métal précieux. Ce symbole lui confère, au nom du Roi, une autorité suprême hors de l'enceinte de la capitale. Dès cet instant, l'armée se trouve placée sous son entière responsabilité.

Ce système administratif et une hiérarchisation des responsabilités et des charges définissent précisément le rôle de chaque fonctionnaire, et le cadre de son avancement. Pourtant, les hautes sphères du pouvoir militaire ne sont pas exemptes d'intrigues et de complots. L'ambition, l'avidité ou la rancœur poussent plus d'un dignitaire ou d'un général à trahir son Roi ou à changer d'allégeance. Les eunuques du palais, et des agents des services secrets du Royaume, se chargent alors d'espionner et d'évaluer pour le compte du souverain la loyauté et la fiabilité de chacun.



La hiérarchie militaire

« La confusion dans l'armée aboutit à la victoire de l'adversaire. »
Proverbe traditionnel

Si la conscription rassemble suffisamment d'hommes pour maintenir les effectifs des régiments réguliers, les officiers et les sous-officiers constituent un corps de fonctionnaires d'Etat, une chaîne de commandement placée directement sous les ordres du Roi, général en chef de toutes les armées.

Cependant, dans le cadre d'une organisation rationnelle et efficace du gouvernement, le contrôle effectif de l'appareil militaire dépend du ministre de la Guerre. Celui-ci est souvent issu des rangs des généraux. D'autres officiers supérieurs prennent en charge les divers cabinets régissant tous les aspects du système militaire. On distin-

L'organisation de l'armée

Le général Lu Wai Zheng étira son dos endolori. Du haut de son cheval, il regardait défilier ses troupes. Seize mille hommes, essentiellement des fantassins. Il savait par avance qu'il disposait là d'une supériorité numérique écrasante. Les espions étaient formels là-dessus. Le général Fong ne pouvait compter que sur quatre à cinq mille combattants, des conscrits pour la plupart. Mais le vieux général ne sous-estimait pas la valeur de ces rebelles, luttant pour une cause en laquelle ils croyaient et menés par un stratège hors-pair.

Les rangs de fantassins formant l'arrière-garde le dépassèrent enfin, bientôt suivis par les chariots de l'intendance. Il restait fasciné par la perfection qui se dégageait d'une armée en marche. Les lignes fluides, les lances dressées, le martèlement des bottes sur la route

pavée... Tout avait été fait pour faciliter son plan. Son souverain n'avait pas lésiné sur les moyens et le ministre de la Guerre avait relayé ses ordres. Maintenant, ses unités parfaitement formées et équipées se dirigeaient vers leur destin. Cavaliers en tête, trente chars, arbalétriers et fantassins casqués de fer s'organisaient en cinq divisions opérationnelles. Le vieux général passait en revue dans son esprit le plan qu'il en doutait.

Et Lu Wai Zheng évaluait ses chances de succès. Des effectifs importants répartis en deux éléments. Son corps principal fondrait sur la capitale de Fong alors qu'une division ferait diversion à l'Est. Mais cela serait-il suffisant pour tromper la vigilance de son ancien élève ? Tout au fond de lui, il en doutait.

Le Sceptre d'Autorité de Jiang Shang

Cette antique relique prend la forme d'un court bâton de bronze gravé de nombreuses figures animales, uniquement des prédateurs comme le tigre, l'aigle, le loup, l'ours, etc.

On raconte que cet objet de légende appartenait au célèbre stratège Jiang Shang qui conduisit les armées du duc de l'Ouest, Wen Wang contre les troupes de la dynastie Yin. Il lui fut offert par son souverain en remerciement pour sa loyauté. Wen Wang emprisonné, le bâton devint rapidement le symbole de ralliement de tous les conjurés décidés à renverser le monarque décadent. Lorsque les Yin furent finalement vaincus et que Wen Wang accéda au trône, Jiang Shang lui rendit le bâton, considérant que sa tâche était achevée. Mais le nouvel Empereur lui renouvela sa confiance et l'investit du titre de général en chef des armées. Le sceptre devint le symbole de sa charge et fut, dit-on, enferrmé dans le tombeau du général.

Capacité du Sceptre d'Autorité de Jiang Shang :

- Le possesseur du Sceptre lance systématiquement deux fois les dés lorsqu'il réalise un Test en Art de la Guerre. Il conserve le résultat de son choix.
- Lorsqu'il le brandit, il hérite également du Don « Aura de Commandement ».
- le Sceptre possède une Renommée de 50.

La mobilisation générale des unités régulières et des réserves rassemble de vastes contingents comptant plusieurs dizaines ou centaines de milliers d'hommes. L'armée s'organise alors en divisions. Communément, chaque soldat porte sur son uniforme une ceinture ou un foulard de couleur qui indiquent à quelle division il appartient.

Les textes officiels définissent ainsi les différents regroupements des troupes :

- Une paire et un trio (équipés différemment) forment une escouade (cinq hommes). L'escouade regroupe normalement trois lanciers et deux tireurs (arbalétriers ou archers). Mais les unités de tir se déploient parfois à part, en unités spécifiques ;
- Deux escouades forment une section (dix hommes)
- Cinq sections forment un peloton (cinquante hommes)
- Deux pelotons forment une compagnie (cent hommes)
- Deux compagnies forment un bataillon (deux cents hommes)
- Deux bataillons forment un régiment (quatre cents hommes)
- Deux régiments forment un groupe de combat (huit cents hommes)
- Deux groupes de combat forment une brigade (mille six cents hommes)
- Deux brigades forment une division (trois mille deux cents hommes)

Chaque armée comporte plus ou moins de divisions. Des officiers et sous-officiers assurent la continuité de la chaîne de commandement tout au long des différents échelons. Ainsi, chaque élément est subordonné à celui qui le précède dans la hiérarchie et exerce son autorité sur celui qui lui est immédiatement inférieur.

Mais au-delà de cette simple découpe administrative de l'armée, le général divise ses troupes en une force *Cheng* et une force *Chi*.

Lors de l'élaboration du plan de bataille, la force *Cheng* (ou directe) sert à fixer l'armée ennemie. Elle engage le combat et assure les manœuvres de diversion.

La force *Chi* (ou indirecte) quant à elle remporte la victoire. Elle comprend les divisions destinées aux attaques de flanc ou à exploiter les brèches créées par la force *Cheng*.

Si l'ennemi perçoit à jour le stratagème établi, les deux forces peuvent échanger leur rôle. Il en découle que les manières de combiner leurs actions s'avèrent innombrables.

Sur le terrain, l'armée se déploie en cinq éléments. À chacun correspond un type d'étendard et de symbole. Ils servent à les repérer et à faciliter la transmission des ordres sur le champ de bataille. On décompte ainsi l'aile gauche (Dragon vert), l'aile droite (Tigre blanc), l'avant-garde (Oiseau rouge), l'arrière-garde (Tortue noire) et l'état-major et sa garde rapprochée (Constellation du Grand-ours).

Les arrières et le flanc droit de l'armée sont considérés comme les plus vulnérables (le bouclier se portant sur le bras gauche). Aussi, lors du déploiement, le général tente si possible d'appuyer l'aile droite sur un obstacle naturel (une forêt, une ravine, un cours d'eau, etc.) afin d'éviter qu'elle ne devienne une proie trop facile pour les unités d'élite ennemies. Cependant, il craint alors de conduire ses troupes dans un piège. Un vallon encaissé, un marais ou un défilé peuvent donner une illusion de sécurité, mais en cas de retraite, ces types de terrain mettent l'armée en position désavantageuse.

Aussi, quelques unités de cavaliers sont détachées de l'avant-garde. Ils assurent des missions de reconnaissance afin d'écarter toute embuscade et mauvaise surprise liée au terrain.



C'est justement la nature du terrain qui détermine le type de formation adopté par l'armée. Devenues professionnelles, les unités sont entraînées à se déplacer en formation serrée, c'est-à-dire que chaque soldat demeure en contact avec les autres membres de son groupe. Une formation plus lâche est utilisée en cas de terrain difficile à traverser.

L'armée s'organise en colonnes pour suivre une route ou renforcer son impact, elle se déploie en ligne pour barrer la route de l'ennemi et profiter au maximum de ses armes de tir.

Observer les signes

Les éclaireurs restent à l'affût du moindre indice concernant les forces ennemies. Les traces de troupes en mouvement et des questions posées aux populations locales permettent de définir assez précisément les déplacements de l'adversaire. Mais ils prennent également en compte les signes naturels. Compter les feux d'un campement abandonné permet de dénombrer approximativement les soldats de l'armée adverse. Les reliefs des repas indiquent le niveau de ravitaillement des troupes. Une volée d'oiseaux dans une forêt révèle la présence d'ennemis cachés. De hautes colonnes verticales de poussière signalent l'arrivée de chars. Si cette poussière reste suspendue et se répand en nappes, il s'agit plutôt de fantassins. Interpréter ces indices naturels fait partie de la tâche des éclaireurs.

Sun Zi dit :

«Lorsque l'on voit les arbres s'agiter, l'ennemi avance.»

Les militaires

La nuit venait de tomber sur le campement de fortune. Le général Lu Wai Zheng entendait les sentinelles deviser entre elles. Mauvais tout cela, les hommes lui semblaient trop sûrs de la victoire prochaine. Demain, l'armée entrerait en plein territoire ennemi, il faudrait alors donner l'ordre aux officiers de renforcer la discipline parmi les soldats. Le vieux général se remit en marche, finissant son tour d'inspection avant de rejoindre sa tente. Les soldats le saluèrent à son passage et il leur rendait un sourire chaleureux. Ils le connaissaient bien, beaucoup avaient déjà servi sous ses ordres. Tant d'années déjà au service de son pays... Il dépassa un groupe de fantassins jouant aux dés et brailant trop fort. Un peu plus loin, un sous-officier commandant une unité d'arbalétriers obligeait ses hommes à vérifier les cordages de leurs armes. Bonne initiative, il devrait

Synopsis : La lutte de la Tortue noire contre l'Oiseau rouge

Ce petit scénario de bataille peut aisément être intégré entre deux aventures d'une campagne plus ambitieuse. Il permet d'exploiter rapidement les données de ce supplément.

Les personnages voyagent dans une zone en guerre. Ils croisent la route des lambeaux d'une armée en pleine retraite vers sa capitale après une défaite cuisante. La seule division encore organisée est l'arrière-garde (la Tortue noire) qui retarde leurs poursuivants afin de permettre au gros des troupes de se rallier à l'abri des murs de la cité. Il se trouve que ce contingent est commandé par un ami des personnages qu'ils avaient perdu de vue.

Les retrouvailles sont chaleureuses, malgré la situation périlleuse. Alors qu'ils discutent sous la tente de leur ami qui tente de les convaincre de la justesse de la cause qu'il défend, un jeune officier les rejoint et, soudainement, plonge son poignard dans le ventre de son commandant. Les personnages devraient rapidement maîtriser l'assassin payé par l'ennemi. Gravement blessé, leur ami les conjure de poursuivre sa tâche et de ramener ses hommes, pour la plupart des gens issus de sa ville natale, dans leurs foyers. Les personnages se retrouvent donc à la tête d'un petit détachement de fantassins affaiblis et épuisés, qui menacent de céder à la panique à tout instant. Il faut réorganiser ce régiment, assurer son approvisionnement, ses points de repli, renforcer son moral et surtout maintenir sa cohésion afin de résister au harcèlement des cavaliers adverses. L'avant-garde d'une armée bien plus importante (l'Oiseau rouge). Finalement, alors qu'ils ne sont plus qu'à une demi-journée de marche de leur destination, l'Oiseau rouge lance l'assaut contre le maigre rempart qui lui barre la route. La Tortue noire pourra-t-elle résister à cette attaque furieuse et gagner le temps nécessaire pour que les défenses de la cité s'organisent ? Il s'agit d'une petite bataille, elle se déroule en plaine.

- La Tortue noire : 2000 hommes
- 1 200 fantassins (infanterie légère, lance et boucliers, VU 3 - VM 2)
 - 300 tireurs (infanterie légère, arbalète et épée, VU 3 - VM 2)
 - 200 cavaliers (cavalerie légère, épée et boucliers, VU 4 - VM 5)
 - 300 gardes d'élite (infanterie lourde, lance et boucliers, VU 5 - VM 4)
- L'Oiseau rouge : 2 400 hommes commandés par le colonel Gi Xi Ban (Art de la Guerre 2 / Commandement 2)
- 1 000 fantassins (infanterie légère, lance et boucliers, VU 3 - VM 2)
 - 1 000 cavaliers (cavalerie légère, épée et boucliers, VU 4 - VM 5)
 - 200 tireurs (infanterie légère, arbalète et épée, VU 3 - VM 2)
 - 200 chars (chars légers, lance, VU 5 - VM 4)



récompenser ce soldat efficace dès demain. Ses pas le conduisirent directement vers l'enclos des chevaux. Les gardes en faction se redressèrent en réalisant qui venait vers eux. D'un simple geste il leur fit signe de ne pas se formaliser. Accoudé à la barrière improvisée, Lu Wai Zheng siffla. Aussitôt, son étalon se détacha du troupeau pour venir le rejoindre. Une belle bête offerte par le roi en récompense d'une ancienne victoire. Mais comme lui, le général sentait que ce soir, le cheval à la robe noire était fatigué, las de toutes ces campagnes.

« Mon général ? »

Lu Wai Zheng se retourna pour découvrir son jeune officier d'ordonnance, qui se tenait derrière lui. Toujours impeccable, songea le général, comme si les trois jours de marche passés n'avaient eu aucune emprise sur lui. D'un signe de tête, il lui fit signe de s'exprimer.

« Les cartographes ont rejoint la tente de l'Etat-major, mon général. Nous n'attendons plus que vous. »

D'un mouvement de tête, Lu Wai Zheng lui fit comprendre qu'il avait bien entendu. Le jeune officier fit demi-tour et repartit vers le camp. Il flatta une dernière fois le col de son cheval, puis pris à son tour la direction du centre de commandement.

L'Etat-major

Il se compose du général en chef et de ses officiers d'ordonnance, mais incorpore également de nombreux autres spécialistes. Musiciens et porte-drapeaux gèrent la transmission des ordres sur le champ de bataille. Météorologistes et cartographes renseignent le commandant sur les conditions extérieures. Des ingénieurs accompagnent l'armée. Ce corps particulier intègre des experts dans le franchissement des fleuves, les techniques de siège, les opérations amphibies, l'usage du feu ou de la fumée. Enfin, des officiers d'intendance veillent à l'approvisionnement des troupes.

De nombreux serviteurs se joignent à l'Etat-major. Le général s'entoure également de spécialistes tous dévoués à son service (espions, devins, conseillers). Des courtisans ou des vassaux du souverain accompagnent l'armée afin de relater à leur maître les événements auxquels ils vont assister. Le Roi nomme parfois un «officier politique» dont la tâche principale consiste à surveiller le général.

Les troupes d'élite

Peu nombreuses, elles incorporent des soldats récompensés ainsi pour leur vaillance. Ils sont également choisis sur des critères de loyauté, de discipline et de compétence martiale. On retrouve dans certaines de ces troupes des officiers tombés en disgrâce et désireux de redorer leur blason personnel en accomplissant des exploits guerriers au service de leur souverain.

Composées de professionnels, ces unités régulières imposent un entraînement permanent à leurs membres. De plus, elles s'avèrent aisément reconnaissables sur le champ de bataille, chaque souverain s'évertuant à

les doter d'uniformes spécifiques et à la hauteur de leur réputation. Ainsi, des armures rehaussées de soieries et/ou de plumets, des armes très décorées deviennent un signe distinctif de ces unités d'élite. Ces troupes de choc sont censées faire la différence sur le champ de bataille, si bien sûr, le général les utilise à bon escient.

Les chars de guerre

Il en existe deux modèles courants dans toutes les armées du Zhongguo :

- Un char léger tiré par deux chevaux emporte deux passagers, un conducteur et un guerrier armé le plus souvent d'une lance.
- Un char plus lourd tiré par deux ou quatre chevaux accueille quant à lui trois passagers : un conducteur et deux soldats équipés de lances, de halberdes ou d'armes de traits.

Sur ces deux types de chars, deux étendards flottant au vent sont fixés aux rambardes de bois qui protègent le bas du corps des soldats. Des pointes de bronze prolongent l'essieu. Elles permettent de tenir à distance les fantassins et de briser les jarrets des chevaux adverses.

Les chars de guerre accomplissent deux types de missions spécifiques sur le champ de bataille : harceler l'ennemi en exploitant rapidement la moindre brèche dans ses lignes et appuyer de tout leur poids les charges de cavalerie.

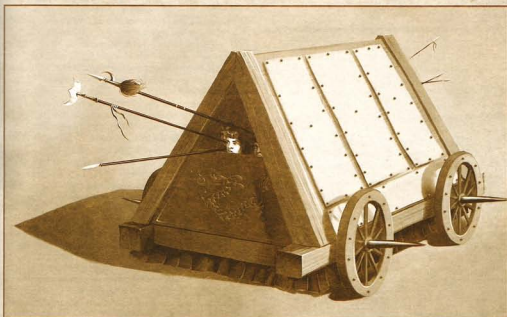
La cavalerie

Sous l'influence des nouvelles doctrines, elle prend plus d'importance sur le champ de bataille et remplace petit à petit les chars de guerre. Cependant, les cavaliers réalisent essentiellement des missions de reconnaissance du terrain, de harcèlement des positions ennemies et de poursuite des fuyards. Une grande partie des troupes montées reste composée de mercenaires nomades et de paysans mobilisés. Au Zhao, dont la cavalerie représente l'élite de l'armée, une sorte d'aristocratie militaire émerge de ses rangs.

Les chevaux élevés et dressés à des fins militaires appartiennent à l'espèce courte et trapue issue des territoires au Nord du Zhongguo et sous influence xiongnu. Bien que très résistante, cette monture n'est pas vraiment adaptée à une action de choc et la cavalerie reste en retrait de la mêlée générale.

Les cavaliers s'équipent d'arcs, de sabres courts et parfois de lances, plus rarement d'arbalètes légères qu'il est possible d'armer d'une seule main. Ils portent le plus souvent une armure légère combinant fourrures, selon les modes barbares, et éléments de cuir. Il s'agit donc principalement d'une cavalerie légère. Seuls le Zhao et le Qin déploient des unités plus lourdes destinées à charger les rangs ennemis. Les troupes d'archers montés sont appelées *lou-fan* en référence à des tribus nomades des steppes connues pour leurs tactiques de guérilla à cheval.





Les chars de guerre

Voici les caractéristiques des chars de guerre. On différencie ici les chars légers et les chars lourds.

Char léger

Il est tiré par deux chevaux et emporte deux passagers, dont le conducteur.

Vitesse de déplacement : 10 mètres par passe d'armes

Solidité : 25

Protection : 3 (boucliers et peaux fixés sur le pourtour du char)

Dégâts : 4 grâce aux pointes sur les roues ou en percussion, mais cette attaque peut-être esquivée.

Char lourd

Il est tiré par quatre chevaux et emporte trois passagers, dont le conducteur.

Vitesse de déplacement : 8 mètres par passe d'armes

Solidité : 35

Protection : 4 (boucliers et peaux fixés sur le pourtour du char)

Dégâts : 4 grâce aux pointes sur les roues ou en percussion, mais cette attaque peut-être esquivée.

NB : Toute action entreprise sur un char en mouvement voit son SR augmenter de 1.

Nouveau Talent : Conduite de char

Le personnage sait tenir les rênes d'un char de guerre et le manier sur un champ de bataille. Il peut charger des fantassins, tenter de briser les jarrets des chevaux adverses ou les essieux des chars ennemis. Il effectue alors un Test de Métal + Conduite de char contre un SR de 11. Cette attaque peut être esquivée, en aucun cas parée.

Nouveau Don : Aurige céleste

Le personnage est particulièrement doué pour piloter un char de guerre. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Conduite de char. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite conserver.



L'infanterie

Elle demeure la reine des batailles et constitue le corps principal de toute armée du Zhongguo. Elle se compose essentiellement d'unités de fantassins légers, lanciers et épéistes portant des protections partielles et un bouclier. Des troupes d'infanterie lourde, équipées d'armures plus complètes, renforcent ces régiments de base. L'infanterie, par ses effectifs et la flexibilité de sa mise en œuvre, constitue souvent l'élément essentiel des plans de bataille des généraux. La discipline exigée dans les armées désormais professionnelles, et le degré d'entraînement dont elles bénéficient, permettent d'élaborer des stratégies complexes.

L'artillerie

Arbalétriers et archers sont en général déployés en conjonction avec les autres fantassins, au sein d'une escouade mixte. En unité homogène, ils apportent un appui ou harcèlent les troupes ennemies avant le choc. Une fois la mêlée engagée, ils peuvent se transformer en simples fantassins grâce à l'épée qu'ils portent au côté. Des pavois, de grands boucliers de bois et de cuir peints, protègent ces tireurs de leurs homologues adverses.

Les mercenaires

Le général Fong était penché sur la table de travail, dans l'aile ouest de sa résidence d'été. Les rapports des éclaireurs affirmaient que l'armée de son vieux maître campait à une seule journée de marche de là. Environ quinze mille hommes, mais pour la plupart de jeunes soldats n'ayant jamais connu l'ardeur des batailles. Fong était encore jeune et tous s'accordaient à lui prêter une santé de fer. Pourtant, il se sentait très las en cet instant. Quelle ironie d'en arriver là... Il poussa un long soupir, et porta à nouveau son regard vers les cartes étalées devant lui. En bon stratège, il avait anticipé les mouvements adverses et le terrain lui serait favorable. Pourtant, il ne disposait que de trois mille soldats hâtivement équipés et entraînés pour bloquer les lignes de mouvement ennemies. Un bruit de pas claquant sur le sol dallé de marbre rouge lui fit relever la tête.

L'homme qui se tenait face à lui devait déjà avoir dépassé la quarantaine mais son port droit et son regard acéré trahissaient une fougue et une passion intacte malgré de nombreux combats. Une vilaine cicatrice barrait son visage et lui conférait un rictus diabolique et cruel. L'armure de bronze polie portait comme son maître les stigmates de violents combats. Fong se redressa de toute sa taille. Plutôt grand pour un habitant du Zhongguo, il dominait l'homme d'une bonne tête. Considérant le rapport de force qui ne manquerait pas de s'installer entre eux, il préférât cela. Le mercenaire attendait, impassible, le regard rivé sur le visage de Fong.

« Vos hommes se déploieront ici, dit le général en indiquant un point sur la carte du bout de son pinceau. L'autre se pencha légèrement en avant pour mieux voir. Vous laisserez également cent de vos archers pour renforcer la garnison de Yacing », poursuivit le général.

Le mercenaire ne disait toujours rien, il ébaucha une sourire ce qui eut pour effet de déformer un peu plus ses traits disgraciés.

« Des questions ? demanda Fong. Comme il ne recevait pas de réponse, il poursuivit : rejoignez votre unité, Poing de Bronze, je vous ferai parvenir mes ordres de mise en marche dès demain matin. Et prions pour que la journée nous soit favorable... »

Poing de Bronze émit un petit rire rauque qui fit frémir le général.

« Oui, priez », rétorqua le mercenaire, pour ma part je préfère compter sur mes armes et rêver à un bon butin... »

Tous les Royaumes du Zhongguo font plus ou moins appel aux services de troupes de mercenaires afin de gonfler leurs effectifs ou de remplir des missions particulières. Il en existe de tout type, spécialisées comme les cavaliers Hu, ou mixtes. Ces dernières se composent en grande partie d'anciens soldats démobilisés ou ayant suivi leur officier tombé en disgrâce.

Les royaumes du Qin et du Wei utilisent en particulier les services des tribus barbares de Hu, des cavaliers des steppes proches des Xiongnu et qui constituent une grande partie de leurs unités de cavalerie.

Toutes les unités de mercenaires sont regardées avec suspicion par les généraux qui les emploient, ceux-ci ne disposant que d'une autorité limitée sur ces guerriers. Leur loyauté reste uniquement motivée par l'argent et la corruption est fréquente dans leurs rangs. Aussi, ces régiments sont souvent affectés à des missions secondaires, des opérations-suicides ou de diversion, ou bien sont envoyés en première ligne où, une fois engagés au combat, leur défection devient moins probable.

Cependant, il faut se souvenir qu'une unité mercenaire fonde sa réputation sur le respect de son contrat autant que sur sa valeur militaire.

Les armes

Xian se dirigea vers le premier des deux chariots. Derrière lui, il entendait Trois Vérités qui tentait de calmer les bêtes affolées de l'autre véhicule. Le fracas de leur rapide combat ne devait pas avoir dépassé les pentes douces et les arbres environnants.

« Un jour, elle nous fera tous tuer avec ses obsessions », maugréa le jeune Wu Xia.

Ils avaient chevauché toute la nuit sans rencontrer âme qui vive. Mais ce n'était pas étonnant : les habitants colportaient des rumeurs de guerre, un vassal du Roi étant entré en rébellion contre son souverain. Pourtant, à l'aube ils avaient aperçu ces deux chariots escortés par des soldats. Douze hommes bien équipés et armés de longues lan-



ces effilées. Xian avait commencé à s'approcher pour leur demander un endroit où dormir et se restaurer, puis tout était allé très vite. Il avait vu en même temps qu'elle l'insigne sur leur cuirasse. Un poing de bronze. Mais elle avait réagi la première. Eperonnant son cheval pourtant fourbu, elle avait décapité le premier des gardes avant même que l'un d'eux ait esquissé le moindre geste. La mêlée qui s'en était suivie n'avait duré qu'une minute à peine.

Douze contre trois, ils n'avaient pas l'ombre d'une chance, se dit Xian avec une pointe de satisfaction. Par contre, dans sa fureur incontrôlée, Cœur de Jade avait même tué celui qu'il comptait faire prisonnier. Le wu xia avait hurlé, tenté de s'interposer, mais quand elle affichait cet air sauvage, il savait bien que rien ne pouvait se mettre en travers de son chemin. Parfois, elle lui faisait peur et il se demandait si elle n'était pas possédée par une puissance démoniaque qui pourrait expliquer son ire vengeresse.

Maintenant, elle se tenait assise, paisible, sous un arbre au bord de la route.

Quelle folie est-ce là, songea Xian, elle somnole maintenant !

Revenant à ses préoccupations premières, il souleva la bâche du chariot, et ravala un cri de surprise. Des armes. Des centaines d'armes, de quoi équiper tout un régiment. Des épées de fer, des boucliers de bois peints tout en noir, des arbalètes et des boisseaux de flèches. Dans le second chariot, ils trouvèrent encore d'autres armes et des pièces d'armures. Ainsi qu'un coffret renfermant plus de trois mille pièces.

« Il semblerait que notre mercenaire préféré ait trouvé du travail en ces lieux », ironisa Xian.

« En tout cas, je trouve cela inquiétant si l'on considère la quantité de matériel présent, annonça Trois Vérités. On pourrait équiper une petite armée avec tout cela ».

Cœur de Jade se tenait maintenant derrière eux et regardait par-dessus leurs épaules. Comme d'habitude, ni l'un ni l'autre ne l'avait entendu approcher.

« Un mauvais coup porté à sa vilaine face, ricana-t-elle. J'espère que cela va lui faire très mal... »

Le développement récent d'une technologie du fer véritablement maîtrisée introduit de nombreux changements dans l'art de mener la guerre. Ce métal connu dans le Zhongguo depuis des siècles demeurait rare et précieuse faute de technique de fusion fiable. Quelques rares réussites donnaient naissance à de véritables armes de légende. Les épées Mo Ye et Gan Jiang sont ainsi devenues célèbres. L'habileté de ces antiques armuriers et les lames qu'ils ont forgées ont donné naissance à de nombreux contes populaires. Il fallut plus d'un siècle pour que les secrets de ces maîtres-artisans se répandent. Très vite, les techniques évoluèrent et le travail du fer devint plus courant.

Actuellement il reste bien sûr des forges familiales traditionnelles, mais d'immenses ateliers s'organisent et emploient parfois plusieurs centaines d'ouvriers. Dans le royaume du Qin, le travail du fer devint un monopole gouvernemental à l'époque de Shang Yang. Mais c'est au Chu et au Han, réputés pour leurs fabriques de « lames blanches » qu'apparaît l'acier, même si celui-ci se révèle encore de piètre qualité.

Les mercenaires de Poing de Bronze

Voici presque vingt ans que cette unité de mercenaires aux uniformes noirs arpenté les champs de bataille du Zhongguo. Poing de Bronze et ses hommes ont combattu sous les bannières de tous les États, excepté le Han. Depuis quelques années, ces mercenaires se sont spécialisés dans des missions de contrôle de régions instables ou de répressions de rébellions locales. Bien que versatile dans ses allégeances, cette unité possède la réputation de respecter ses engagements et de bénéficier d'une redoutable efficacité dans la réalisation de ses assignations. On les sait féroces et pillards, n'éprouvant à l'image de leur chef aucune compassion pour les populations civiles et leurs ennemis, parfois alliés d'hier.

Si l'on en sait assez peu sur les origines de Poing de Bronze, la plupart des mercenaires sont des vétérans d'armées régulières attirés par la solde bien supérieure offerte au sein de ce régiment. Le premier lieutenant Sabre Fidèle est lui-même un ancien colonel du Chu. Ses effectifs ayant considérablement grossi au cours des deux dernières années, l'unité se divise maintenant en deux groupes : un escadron de cavaliers qui constitue la garde rapprochée de Poing de Bronze, et un contingent de fantassins lourds. Tous arborent un uniforme de bronze stylisé et doré, brodé sur leur poing ou peint sur leur bouclier.

Officier de Poing de Bronze

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Bois 2, Feu 2

Aspects secondaires : Défense passive 7

Talents : Commandement 2, Jiànshù 2 (Combat monté, Bloquer), Nushù 2 (Tir lointain), Équitation 2, Esquive 2, Intimidation 2

Souffle vital : 19 (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)

Renommée : 8

Équipement : épée, armure de cuir, bouclier, arbalète, cheval

Cavaliers de Poing de Bronze (sbires)

Cavalerie légère (épée et bouclier, arbalète de cavalier, armure de cuir) - VU 4 - VM 5

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 1, Bois 2, Feu 2

Aspects secondaires : Défense passive 7

Talents : Jiànshù 3 (Combat monté, Coup précis), Nushù 2 (Tir rapide), Équitation 3, Esquive 2, Intimidation 2

Équipement : épée, armure de cuir, bouclier, arbalète, cheval

Mercenaires de Poing de Bronze (sbires)

Infanterie lourde (lance, bouclier, armure de cuir) - VU 4 - VM 1

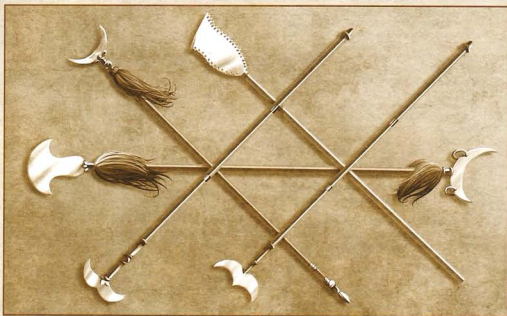
Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 1, Bois 2, Feu 2

Aspects secondaires : Défense passive 7

Talents : Qiāngshù 3 (Charger, Double parade), Jiànshù 2 (Double parade), Dunshù 1 (Parade totale), Esquive 2, Intimidation 2

Équipement : épée, lance ou hallebarde, armure de cuir, bouclier





Pourtant, le progrès est en marche. En parallèle du travail du bronze, des outils et des armes de meilleure qualité et de moindre coût sont produits en grandes quantités. Les souverains créent des fonderies et des arsenaux d'Etat qui fournissent l'équipement nécessaire à la mise en place d'une armée permanente et professionnelle.

L'utilisation de l'arbalète, plus lente mais surtout plus puissante que l'arc, entraîne l'élaboration de nouvelles tactiques et réduit l'influence des chars sur le champ de bataille. Son tir rectiligne qui délivre à courte portée un impact inégalé limite également l'intérêt des autres armes de trait. Elle utilise un mécanisme de bronze complexe que les hordes barbares ne parviennent pas à reproduire, ce qui constitue l'un des principaux avantages des Royaumes du *Zhongguo* sur leurs ennemis extérieurs. Il en existe une version plus légère et moins puissante destinée aux cavaliers. Elle peut être armée d'une seule main grâce à un crochet fixé à la ceinture. Son usage demeure cependant peu courant et, comme pour la version classique, réservé aux militaires.

Les fantassins utilisent essentiellement des lances et des halberdes. Il existe deux types de hampes. La première, assez courte, mesure neuf pieds de long (environ 2 mètres 50) ; l'autre plus longue atteint les dix-huit pieds (5 mètres). Ces armes combinent une pointe de fer et une lame ou un crochet perpendiculaire à leur hampe.

Les soldats embarqués sur les chars utilisent parfois une arme composée d'un croissant de métal fixé à une longue hampe. Elle sert en particulier à désarçonner les cavaliers ou les conducteurs et passagers des chars ennemis.

L'épée fait également partie de l'équipement de base des soldats du *Zhongguo* et constitue la première dotation en armement de ces troupes. Les armes de bronze aux lames ornées de motifs symboliques sont remplacées petit à petit par des épées et des sabres de fer plus efficaces. Les

lames sont parfois recouvertes d'un alliage à base de chrome qui en augmente le tranchant. Bien équilibrées, ces épées permettent des attaques d'estoc et de taille. Les lames restent assez courtes, autour d'une cinquantaine de centimètres pour les épées, un peu plus longue pour les sabres. Les gardes sont courtes et généralement rondes, protégeant assez mal la main. Les arts martiaux traditionnels liés à leur pratique disparaissent au sein des armées professionnelles au profit d'un entraînement de base s'organisant autour de mouvements simples et efficaces lors de mêlées impliquant des dizaines ou centaines de soldats.

Enfin, beaucoup de soldats portent un poignard dans leur ceinture, une lame courte et droite à double tranchant.

Arbalète de cavalier

Dégâts : 3	Solidité : 7
Portée	C M L E
En mètres	20 40 80 120
Sur le Gabarit	2 4 8 12

Règle optionnelle : armes de fer et armes de bronze

L'usage du fer se généralise dans tout le *Zhongguo*. Considérez que les valeurs de solidité données dans le Livre de base correspondent à des armes manufacturées et produites à grande échelle. Ces scores peuvent être réduits d'1 point pour des armes de bronze, augmentées de 1 point pour des armes forgées par un maître-artisan (possédant au moins un Niveau égal à 3 dans le Talent Forge).

Les armures

Le général Fong n'avait pas réussi à fermer l'œil de la nuit. Ses serviteurs l'avaient trouvé à l'aube, accoudé au balcon donnant sur les jardins qui faisaient sa fierté. Les douces senteurs exhalées par les arbres fruitiers et les buissons fleuris le mettaient en général de bonne humeur. Mais ce matin, il restait maussade, inquiet comme jamais il ne l'avait été avant une bataille. Il se répétait sans cesse que son combat était juste, devant le jugement du Ciel mais il continuait à regretter que la situation en soit arrivée là.

Après une collation frugale, quelques messagers étaient venus lui apporter les derniers rapports. L'armée de son vieux maître avait levé le camp une petite heure avant l'aube pour pénétrer sur ses terres. Elle suivait l'itinéraire prévu. Les mercenaires de Poing de Bronze marchaient vers leurs positions. Dans deux heures, lui-même rejoindrait la tête de ses troupes. Ce soir, beaucoup de choses seraient jouées.

Trois serviteurs apportèrent ses vêtements et son armure. Il enfila un long pantalon de soie verte et une veste ample dans le même ton, rehaussée de fines broderies dorées. L'or et le vert représentaient depuis d'innombrables générations les couleurs de sa famille. Combien de décennies au service des monarques du Wei et de leurs ancêtres ?

Toujours debout devant son grand miroir de bronze poli, les serviteurs l'aiderent ensuite à enfiler le manteau rembourré par-dessus lequel ils lacèrent sa cuirasse de cuir renforcée de plaques de fer. Les épaulières s'ajustèrent parfaitement, témoignant de la grande qualité du travail effectué par l'artisan qui les avait créées. Il ne mettrait les gantelets de cuir et la grande ceinture de bronze qu'au dernier moment : ils l'encombraient pour monter à cheval. Un serviteur fixa une longue cape soyeuse autour de son cou et le général Fong se saisit alors de son casque. Un magnifique cimier de fer, orné de gravures de bronze poli représentant des constellations. Un plumet de crin blanc achevait de donner à ce simple accessoire une majesté indéniable.

Le général fit quelques pas afin de s'assurer que son armure ne gênait en rien ses mouvements puis, avec un profond soupir, sortit pour rejoindre son escorte qui l'attendait dans la cour d'honneur.

Le port de l'armure se généralise dans les armées du Zhongguo. Le modèle le plus courant reste cependant confectionné en cuir plus ou moins renforcé. Mais des protections de métal apparaissent petit à petit : épaulières, plaques pectorales ou ventrales, gantelets...

Au Qin plus particulièrement, l'armée régulière se voit attribuer des cuirasses protégeant le torse, le dos et les épaules. Constituées de plaques de bronze ou de fer lacées ou rivetées entre elles, ce type d'armure reste rare car long et cher à produire. Seules les unités d'élite en bénéficient, mais leur usage se répand progressivement à d'autres régiments.

Il existe des tuniques de cuir renforcées de centaines de clous plats. Facile à produire, ce type d'armures demeure le plus fréquent.

Les armées du Sud du Zhongguo utilisent parfois de simples plaques pectorales et dorsales constituées de lattes de bambous liées entre elles.

Casques

De formes simples, il s'agit souvent de simples bonnets de cuir couvrant la majeure partie du crâne. Des « bols » de bronze ou de fer, souvent peints et protégeant également la nuque, deviennent de plus en plus fréquents au sein des unités régulières. Les troupes d'élite et les officiers voient leurs casques agrémentés de décorations en métaux précieux ou de plumets. Les officiers supérieurs bénéficient de casques aux formes plus élancées et tout aussi décorés. Les troupes du Yan utilisent des casques coniques facilement identifiables.

Boucliers

Le pavois, ou grand bouclier, est planté dans le sol ou tenu debout par un soldat devant une ligne d'archers ou d'arbalétriers.

Les fantassins se protègent à l'aide d'un bouclier plus petit porté au bras gauche. Il est le plus souvent en bois, recouvert de cuir, et peint aux couleurs de la division. Généralement rond, il existe sous de nombreuses autres formes : ovale, rectangulaire ou bilobée. Les cavaliers ne sont que très rarement équipés d'un bouclier, dans leur cas plus gênant qu'efficace.

Autres protections

Beaucoup d'officiers s'équipent de bracelets de cuir lacés et couvrant l'ensemble de l'avant-bras, du coude au poignet. Parfois renforcés de pièces de métal, ces éléments restent l'apanage des unités d'élite et des commandants des différentes armées.

Des épaulières métalliques ou de cuir, renforcées de plaques de métal complètent les armures des dignitaires de l'armée. Elles demeurent rares parmi les troupes régulières et inexistantes chez les conscrits.

Dans le même ordre d'idée, ces officiers portent de très larges ceintures de cuir rehaussées d'éléments métalliques afin de protéger leur ventre.



Protections secondaires (règle optionnelle)

Les armures apportent une protection contre les coups ennemis et réduisent leur efficacité. Les autres éléments d'armure (bracelets, casques ou ceintures) réduisent les zones d'impacts possibles. Dès qu'un personnage s'équipe d'au moins l'un de ces éléments, il bénéficie de l'avantage suivant :

Lors d'une attaque portée contre lui, si l'adversaire obtient un résultat égal au score de Défense passive et que le coup porte, les dégâts occasionnés sont réduits de 1 point en plus de la protection initiale de l'armure.

Protection secondaire	Solidité	Prix
Casque de cuir	5	50
Casque de métal	7	80
Bracelets de cuir	6	60
Ceinture renforcée	6	70

Tactiques

« Tout l'art de la guerre est
fondé sur la duperie. »

Sun Zi

Les généraux ennemis tentent de masquer leurs plans et d'anticiper les actions adverses. Feintes et manœuvres cherchent à amener l'ennemi en position de faiblesse.

Un proverbe populaire affirme que « Lorsque le coup de tonnerre éclate, il est trop tard pour se boucher les oreilles ». L'initiative, l'effet de surprise et la promptitude dans les mouvements des troupes constituent trois paramètres essentiels dans l'approche stratégique de la guerre.

Déjouer les plans ennemis et contrer sa stratégie représentent un autre aspect primordial de cette conception des opérations militaires.

De même, on affirme que le général victorieux, aussi préparé soit-il, est celui qui sait tirer profit de la moindre occasion. La guerre n'est pas une activité figée. Exploiter toutes les situations qui se présentent, avec opportunisme et célérité, relève du talent du commandant en chef. Ainsi il ne fait pas reposer le poids de la bataille uniquement sur les épaules de ses subordonnés.

Prendre l'initiative reste un élément majeur de toute stratégie victorieuse. Il est important d'amener l'adversaire sur le terrain que le général a choisi et d'occuper celui-ci le premier afin de déployer l'armée en fonction de son propre plan de bataille et non de celui de l'adversaire.

Dans cette optique, les capacités de déplacement de l'armée s'avèrent primordiales. Marches et contre-marches s'enchaînent afin de couper les retraites et les possibilités de mouvement de l'ennemi.

Le terrain se présente comme un facteur essentiel que le général doit maîtriser afin de reporter la victoire. Contrôler un terrain favorable, obliger l'ennemi à se déployer sur une zone désavantageuse ou plus simplement bien connaître la cartographie constituent des atouts non négligeables.

Les stratèges sont également formés à repérer le moindre point faible dans le dispositif adverse et à l'exploiter. De même, ils doivent masquer les leurs et maximiser les effets de leurs points forts.

Concentrer ses forces et dissimuler leur importance permet de livrer bataille en supériorité numérique car l'ennemi doit disperser ses troupes afin de parer à toute éventualité. Les généraux du *Zhongguo* savent bien qu'il est important de surprendre leurs ennemis, par les mouvements de leurs armées, par des attaques inattendues ou par d'autres stratagèmes.

Une fois encore, il faut noter que le renseignement militaire joue un rôle primordial. Il s'agit de tout savoir de l'adversaire, ou du moins le plus possible, tout en masquant un maximum d'informations à son propre sujet.

Les plans de bataille sont préparés sur des cartes immenses posées à même le sol. Des figurines en terre cuite y représentent les armées en mouvement. Une fois en campagne, des cartes plus petites et se focalisant sur certaines régions spécifiques aident le général à déterminer les mouvements des troupes. Celui-ci établit précisément son plan de bataille à partir de toutes ces données et reste le seul maître de la stratégie adoptée.

Sun Zi a dit :

L'art de mener des troupes au combat consiste en ceci :

Lorsque vous possédez la supériorité numérique à dix contre un, encermez l'ennemi.

À cinq contre un, attaquez-le.

À deux contre un, divisez-le.

Si vous êtes de force égale, vous pouvez engager le combat.

Lorsque numériquement vous avez le dessous, soyez capable de battre en retraite.

Et si vous êtes inférieur en tout point, soyez capable de vous dérober car une petite armée est une proie facile pour une plus grande.

Le renseignement militaire et le contre-espionnage

« Si le prince éclaire et le général avise, défait l'ennemi chaque fois qu'ils passent à l'action, si leurs réalisations dépassent celles du commun, c'est grâce à l'information préalable. »

Sun Zi

En entendant du bruit dans la cour, le colonel Wai quitta son poste de travail au deuxième étage du palais du gouverneur de Daliang. Il s'approcha de la fenêtre basse et jeta un coup d'œil au-dehors. Quatre soldats escortaient deux malheureux en guenilles, les épaules tombantes et couverts de chaînes. Deux espions capturés la veille alors qu'ils tentaient de pénétrer dans les bureaux des affaires militaires de la commanderie. Le colonel Wai connaissait le sort qui leur était réservé : une longue agonie distillée par un bourreau expert en souffrances. Ils avaient jusqu'à maintenant refusé de parler. En charge du contre-espionnage dans cette région, l'officier ne doutait pas que l'un des deux hommes fut au service du général Fong. L'autre, un traître nommé Song Ya, lui servait de guide. Apparemment. Le groupe de soldats venait de s'arrêter devant une porte renforcée de fer. Un chariot chargé de ravitaillement bloquait la poterne donnant sur les rues de la cité. Le colonel Wai eut un petit sourire.

Ensuite tout se passa très vite. Le dénommé Song Ya se redressa brusquement et enroula avec une vitesse stupéfiante ses chaînes autour du cou de l'un des gardes. Il le projeta violemment contre un mur et, avant que les autres n'aient pu réagir, il frappait déjà de son arme improvisée un autre géolier. Son compagnon parut d'abord surpris puis, saisissant cette opportunité inespérée, repoussa un soldat d'un coup d'épaule avant de s'enfuir vers la porte béante. Song Ya se débarrassa du quatrième garde sans difficulté apparente avant de rejoindre l'espion de Fong. L'alarme sonnait déjà, mais les sentinelles gênées par le chariot tardaient à clore la poterne. Dans la cohue, le colonel Wai vit les deux prisonniers s'échapper dans les rues tortueuses. Song Ya connaissait bien la ville, il serait difficile de les retrouver dans ce dédale.

La porte s'ouvrit derrière lui et son aide de camp, un jeune officier ambitieux et retors, vint le rejoindre près de la fenêtre.

« Tout se déroule comme prévu, mon colonel. Les patrouilles ont reçu l'ordre de ne pas faire trop de zèle. »

« Très bien. D'ici demain, Song Ya et son compagnon auront quitté l'enceinte de Daliang. Laissons cet espion rejoindre ses amis. Et attendons des nouvelles du nôtre. »

« On dit que vous avez formé Song Ya vous-même, mon colonel. »

« En effet, lorsque je n'étais encore qu'un simple officier de renseignement. Une recrue parfaite.

Intelligent, loyal et sans état d'âme. Nous venons de lui ouvrir une porte royale au sein du dispositif ennemi. Je ne doute pas que le gain que nous en tirerons dépassera toutes nos espérances. »

Le colonel sourit de nouveau, un sourire de prédateur lâché sur les traces d'un troupeau apeuré.

L'état de guerre quasi-permanente qui caractérise l'époque des Royaumes combattants nécessite des moyens militaires adaptés. Une armée forte, des officiers de valeur et des remparts puissants ne suffisent pourtant pas à garantir la victoire. Connaître les secrets de son ennemi confère également un avantage certain au souverain.

Dans leur quête d'alliés potentiels, ou de cibles à conquérir, les Etats du Zhongguo accumulent des renseignements sur leurs voisins. Craignant pour leur propre survie et veillant jalousement sur leurs secrets, tous ont bien compris l'importance des bonnes informations.

Dans un premier temps, il ne s'agissait que d'anticiper la bataille. Connaître les effectifs de l'adversaire, ses points forts et ses faiblesses, procure un atout non négligeable lors de l'élaboration de son propre plan. Les éclaireurs se sont alors changés en espions puis, de véritables professionnels ont fait leur apparition. L'espionnage, pratique courante dans le domaine militaire, a largement dépassé ce cadre pour aujourd'hui atteindre d'autres sphères. Politique, économique, diplomatique : nul domaine ne lui échappe. Si le Royaume du Han s'est forgé une solide réputation en ce domaine, celle du redoutable censorat du Qin n'est plus à faire.

Le renseignement militaire

Un général sans espion est un aveugle sans guide. Les renseignements obtenus par ses informateurs l'aident à élaborer ses plans de bataille et à affiner ses choix tactiques et stratégiques.

En campagne, chaque armée dispose d'éclaireurs rompus aux techniques d'infiltration en territoire ennemi. Ils collectent essentiellement des informations sur les positions et les mouvements des troupes adverses, les caractéristiques du terrain ennemi, l'état d'esprit des populations locales : bref tout ce qui peut permettre à l'Etat-major de planifier le déplacement et le déploiement de ses forces.

Mais bien souvent, ces éléments ne suffisent pas. La découverte des moyens militaires ennemis nécessite des moyens opérationnels aussi bien en temps de paix qu'en période de guerre. La moindre information glanée est aussitôt transmise au commandant en chef, ou analysée puis archivée par les services compétents. Ici, on recherche essentiellement des renseignements sur les ouvrages défensifs ennemis et leurs garnisons, les effectifs des troupes mobilisées et les officiers en poste, les plans militaires et les objectifs poursuivis par le souverain adverse, etc.

Les espions travaillent parfois directement pour une personnalité officielle qui possède son propre réseau de renseignement. Les quelques organisations existantes dépendent le plus souvent du ministère de la Guerre ou du Censorat de chaque Etat et s'entourent d'une aura para-



noïaque de mystère et de secret. Dans la hiérarchie des officiers, il existe à ce titre un «directeur de l'espionnage national» qui dirige les opérations secrètes à l'étranger. Un réseau efficace se voit qualifié du titre de «Divin échec» en référence à l'image d'un filet qui recueille les poissons comme on collecte ici les informations.

Bien sûr, des devins sont parfois consultés afin d'obtenir des informations sur les actions à entreprendre. Cependant, les réponses sibyllines de ces *fangshi* apportent souvent plus de questions que de réponses et l'évolution des mentalités rejettent de plus en plus leur intervention dans les affaires importantes, mis à part au Wei.

La Voix des Cieux

Les doctrines militaires du Qin interdisent le recours à des devins ou des oracles. Officiellement, de nombreux stratèges abondent dans ce sens, craignant les doutes et les mauvais présages engendrés par de telles pratiques. Après tout, la guerre est devenue à cette époque une affaire trop sérieuse pour laisser reposer sa conclusion sur quelques superstitions ancestrales...

Toutefois, la pratique est loin d'être abandonnée et de nombreux généraux font encore secrètement appel aux augures pour être conseillés avant la bataille.

• Enfin, les agents volants sont ceux qui rapportent des informations. Ils sont sélectionnés parmi des hommes intelligents, prudents, doués et capables d'approcher les plus hautes sphères du pouvoir dans le camp ennemi. Sous un air inoffensif se cachent des hommes braves et intrépides, rompus aux tâches humbles et capables de tout endurer. Ainsi, ils observent les mouvements et tentent de connaître les plans de l'adversaire. Une fois renseignés, ils reviennent transmettre leurs informations : voilà pour-quoi on les nomme «agents volants».

La boulette de cire

Li Mu, le chef d'Etat-major du Royaume du Zhao fit un jour gracier un condamné à mort. Il le fit vêtir d'un habit de pèlerin, l'obligea à avaler une boulette de cire et l'envoya au-delà des frontières dans les régions barbares. Capturé, il leur raconta son histoire. Intrigué, le chef des barbares fit récupérer la boulette de cire dans les selles du prisonnier. On y découvrit un message du général du Zhao adressé à un homme proche du chef barbare. Fou de rage, celui-ci exécuta lui-même son second et le faux pèlerin. Tel est le procédé de désinformation employé par un général avisé.

Ces espions se montrent parfois motivés par la loyauté envers leur souverain ou leur pays. Apparemment les plus fiables, ils font partie de l'entourage direct du commandant en chef. Leur rétribution s'élève à la hauteur de leurs services car rien n'est plus confidentiel que ce qui touche aux opérations secrètes. L'espion se place dans un rapport d'intimité avec le général qui doit toujours rester conscient de la nécessité de maintenir intacte cette loyauté.

Ces hommes et ces femmes sont parfois des professionnels, parfois des espions occasionnels mandatés sur certaines missions délicates. Ils sont recrutés parmi les militaires bien sûr, mais aussi toutes les autres franges de la population. Un marchand observateur aura par exemple beaucoup à dire sur les garnisons des villes qu'il traverse.

Il existe à travers tout le *Zhongguo* des agents indépendants de toute hiérarchie. Comme Liu Shan Zhi dans le Livre de base de Qin (p.140), ils exercent leurs multiples talents dans tous les Royaumes et collectent toutes les informations et secrets qui passent à leur portée. Peu se spécialisent dans le domaine militaire, mais alors, ils connaissent la valeur des renseignements obtenus. Ces agents secrets autonomes peuvent rejoindre n'importe laquelle des cinq catégories mentionnées ci-dessus.

Rechercher

Sur le terrain, les espions travaillent en général seuls. Les besoins logistiques de leurs opérations impliquent parfois tout un réseau d'agents en soutien.

Agents secrets du Zhongguo

Ici, les services d'espionnage établissent une différence fondamentale entre cinq types d'agents secrets. Chaque Etat possède un réseau de professionnels engagés à son service.

- Les agents indigènes sont des ressortissants d'Etats étrangers.
- Les agents intérieurs regroupent des fonctionnaires ennemis.
- Les agents doubles sont des espions ennemis retournés.
- Les agents liquidables sont des espions à qui l'on confie des informations erronées destinées à tromper l'ennemi. Pour eux, la corruption ou la manipulation de leurs convictions sont de mise. Des officiers méprisés, des fonctionnaires ambitieux ou des marchands avides constituent des cibles privilégiées. Chacun ne connaît qu'un seul autre maillon de la chaîne et ne représente donc pas un trop grand danger pour l'ensemble du réseau en cas de capture. Le domaine où ils peuvent obtenir des informations reste cependant limité à leur propre expertise. Mais ils se montrent très utiles pour découvrir les plans ennemis et certains, par leur position, peuvent même créer des dissensions au sein des gouvernements adverses. L'argent, la rancœur ou l'ambition demeurent leurs principales motivations.



Cependant, les ressources et le temps nécessaires à la mise en place d'une telle organisation manquent dans la plupart des cas.

Une fois sur place, l'espion tente d'infiltrer le système étatique ennemi et utilise une couverture masquant ses véritables intentions. La corruption, la menace ou la manipulation constituent de puissants leviers afin de recruter des informateurs plus ou moins conscients du rôle qu'on leur fait jouer. L'agent reste à l'affût de la moindre once d'information exploitable. Il doit parfois prendre des risques importants afin d'obtenir un renseignement valable.

Une fois l'information tant convoitée en sa possession, il doit encore la faire parvenir à qui de droit. L'usage d'oiseaux porteurs de messages remplit parfaitement ce rôle, même si de nombreuses garnisons comportent un oiseau disposant de plusieurs rapaces apprivoisés afin d'intercepter les volatiles suspects. Restent alors des moyens plus classiques : se déplacer soi-même ou employer des messagers une fois encore conscients ou pas de leur mission.

Analyser et exploiter

Le général veille toujours à apprécier le caractère d'un espion. Il doit pouvoir le considérer comme sincère, digne de foi et réellement intelligent. Et se méfier de tout agent secret qui aurait pu être manipulé à son encontre. Il reçoit directement les rapports de ses propres agents secrets.

Les officiers chargés des services d'espionnage appartiennent à un cabinet particulier du ministère de la Guerre ou dépendent directement du censorat. Celui-ci peut posséder plusieurs antennes dans des villes importantes du Zhongguo, et même dans d'autres Royaumes. Elles centralisent les informations qui leur sont rapportées. Les messages envoyés par leurs propres agents utilisent parfois un code de cryptage plus ou moins élaboré. Elles doivent également tenter de percer les codes adverses s'ils tombent par chance entre leurs mains.

Les renseignements collectés sont triés selon leur importance et leur sujet, archivés et analysés. Un rapport synthétique circule ensuite parmi les responsables des plus hautes sphères. Le Roi lui-même bien sûr, mais aussi les ministres concernés, les conseillers du souverain et les généraux. L'importance de ces rapports est grande car des décisions essentielles sont prises en fonction des informations qu'ils contiennent. En temps de guerre, un espion peut conduire une armée entière à la victoire ou la catastrophe en cas de renseignements erronés.

Contre-espionnage

Bien entendu, si chaque Royaume tente de découvrir les secrets de ses adversaires, il doit obligatoirement protéger les siens de leur convoitise. Cette tâche est souvent confiée à une ou deux organisations spécifiques. Le plus souvent, cette mission relève du domaine militaire et dépend du ministère de la Guerre ou du Censorat. Chaque sentinelle, chaque citoyen et chaque

fonctionnaire se porte garant de la sécurité des informations qu'il possède. Toute tentative d'approche par un agent d'une puissance étrangère doit être dénoncée. Les bâtiments importants sont gardés afin d'éviter toute intrusion ennemie. Une solution souvent admise consiste à établir un climat de suspicion et d'émulation permanente au sein du système d'État. Délation et surveillance de ses voisins et collègues aiguillent souvent les recherches d'espions infiltrés.

Bien souvent, il est préférable de repérer les agents adverses afin de les soudoyer et de les retourner contre leurs anciens employeurs. C'est ainsi que sont recrutés les agents doubles. À leur tour, ils pourront créer et maintenir un réseau d'agents indigènes et intérieurs chez l'ennemi. Ils connaissent les personnes que l'on peut approcher, leurs faiblesses et leurs désirs ; une grande partie des opérations extérieures sont menées grâce à eux. Aussi, ils sont souvent choyés et traités avec une grande libéralité car considérés comme très précieux.

L'avantage décisif

Avant de provoquer un affrontement direct, un général avisé préfère obtenir le maximum d'informations au sujet de l'armée ennemie. Si ses espions ont su lui fournir des renseignements essentiels, et que les agents adverses rentrent bredouilles, il possède alors un avantage décisif sur son opposant.

Le Meneur de Jeu reste seul juge pour accorder ou pas un avantage décisif à l'une ou l'autre des deux armées en présence. Celui-ci dépend des circonstances de la bataille, de la situation décrite par le scénario et peut-être des actions des personnages (espions ou agents de contre-espionnage).

Si l'un des deux généraux possède un avantage décisif, il bénéficie alors de la règle suivante :

- Lors du premier Test de Bataille au début de celle-ci, il peut effectuer deux lancer de dés et conserver celui de son choix.



Actions subversives

Le renseignement militaire reste la principale occupation des agents secrets. Parfois, ils se voient confier d'autres types de missions. Celles-ci restent rares cependant car elles mettent grandement en danger la couverture ou la vie de l'espion. Assassinat politique ou opportuniste (un général la veille d'une bataille par exemple), sabotage afin de ralentir les déplacements de l'armée ennemie ou gêner son approvisionnement constituent les actions les plus fréquentes. Agitation publique et soutien à des minorités rebelles surviennent occasionnellement.

Les risques du métier

Les espions indépendants peuvent s'enrichir rapidement grâce aux informations qu'ils vendent. Les agents secrets d'un Etat participent à la grandeur de celui-ci. Pourtant, leur vie ne tient le plus souvent qu'à leur talent. Dans les Royaumes, le châtiment réservé à un espion capturé demeure invariablement le même : la torture et la mort souvent cruelles et spectaculaires. De quoi tuer dans l'oeuf certaines vocations... De plus, les consignes internes impliquent bien souvent la mise à mort d'un agent secret et de tous ses contacts pour ne pas courir le risque de voir certains secrets cruciaux divulgués.

Song Ya

Ce jeune homme originaire du Nord du Wei est en passe de devenir un rouage important des services d'espionnage de son pays. Se faisant passer pour un soldat de la garnison de Daliang, il fut approché par un espion désireux de pénétrer dans le palais du gouverneur. Capturé tous deux pendant l'opération, Song Ya organisa leur évasion. L'espion jugea le jeune homme intéressant et lui permit de l'accompagner. Il a depuis rencontré d'autres agents subversifs et a rejoint leurs rangs.

Song Ya est en fait un agent secret formé par le colonel Wai et entièrement dévoué à son mentor. Celui-ci dirige les opérations de renseignement pour toute la province. Par ce stratagème, il a pu placer un de ses agents les plus loyaux au sein du réseau ennemi.

Song Ya est d'un tempérament discret et arbore un air faussement naïf. Très intelligent, rusé et implacable, il jouit d'un don inné pour la comédie. Observateur et manipulateur hors pair, sa mission consiste à infiltrer de plus en plus profondément les services secrets ennemis.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 3, Bois 3
Aspects secondaires : Chi 24 **Défense passive :** 8
Don et Faiblesse : Mue du serpent / Pitre
Talents : Bureaucratie 2, Investigation 3, Loi 1, Perception 2, Comédie 3, Etiquette 1, Intimidation 1, Séduction 2, Empathie 1, Daoshù 2 (Coup précis, Feinte), Jiànshù 2 (Parade totale, Bloquer, Double parade), Discretion 2, Esquive 2, Larcins 1
Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 3 / -3, 2 / -5)
Taos : Tao du Pas léger 3, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Dix Mille Mains 1, Tao de la Présence sereine 2
Renommée : 14

Les communications

Le général Lu Wai Zheng éperonna sa monture et remonta en toute hâte la longue file de ses soldats. Son escorte de cavaliers, surprise par ce brusque changement

de rythme, ne put le rattraper que lorsqu'il s'arrêta enfin au sommet d'une petite crête herbeuse, presque six cents mètres en avant de l'armée.

Le vieux général frappa sa selle dans un geste de colère. Maudit Fong, il avait bien manœuvré. Depuis trois jours les éclaireurs faisaient mention de mouvements de troupes à plus de trente li de là. Balivernes ! Lu Wai Zheng pensait surprendre son ancien élève, mais c'est lui qui était tombé dans le piège. Quel imbécile !

La vallée étroite et peu profonde qu'il s'étendait maintenant devant lui était à peine assez large pour lui permettre de déployer son armée. Un petit ruisseau dans un fossé la coupait en deux. Ses chars auraient du mal à faire valoir leur puissance en ces lieux. L'équivalent approximatif de deux brigades occupait les pentes en face de lui. Parfaitement alignées, reposées et prêtes au combat. La route vers la ville qu'il devait prendre traversait ces lignes. Rebrousser chemin maintenant, ou tenter de réorganiser sa marche l'exposerait à coup sûr à des assauts dévastateurs contre ses unités désorganisées. Maudit Fong. Bien joué !

Les officiers avaient stoppé la progression des troupes qui attendaient l'arme au poing, de nouveaux ordres. Lu Wai Zheng leva à bout de bras son bâton de commandement, illustre insigne de sa charge. Aussitôt, les membres de son Etat-major le rejoignirent et observèrent avec lui la situation. Après une rapide discussion, ils firent venir les musiciens et les porte-étendards.

Des estafettes partirent rejoindre les commandants des différentes brigades. Les tambours et les cors résonnèrent, les drapeaux s'agitèrent dans le vent. L'armée, réagissant aux nouvelles consignes, commença à envahir le champ de bataille pour rejoindre ses positions.

En campagne, la cavalerie endosse le rôle de messenger entre l'armée en mouvement et la capitale. Elle effectue également des va-et-vient entre le gros des troupes et les éclaireurs.

Sur le champ de bataille, le chaos engendré par les combats, les effectifs parfois importants des armées et la nature du terrain ne permettent que très rarement de maintenir un réseau de communication direct entre les divers éléments de l'armée. Le commandant en chef dispose alors de tout un système efficace pour transmettre ses ordres à ses subordonnés. Ils sont ainsi relayés le long de la chaîne de commandement.

Le général et son Etat-major doivent pour cela se placer sur un promontoire ou un point élevé du champ de bataille. Il peut ainsi embrasser d'un seul regard la situation et être ainsi vu de tous, mais en contrepartie, il se trouve alors exposé aux attaques ennemies.

Des estafettes acheminent et transmettent de vive voix les ordres du général à ses subordonnés à travers le champ de bataille.

Des pavillons et des drapeaux de couleur transmettent des signaux visuels aux officiers. Il s'agit en général d'ordre d'attaque ou de retraite.

De grands tambours parfois plus hauts qu'un homme, des cornes, des cymbales et des cloches de bronze émettent des signaux sonores. Ils transmettent le plus souvent des ordres de mouvement.



Ainsi, malgré le vaste espace couvert par un million d'hommes déployé au combat, l'armée devient capable d'agir uniformément. Si sur le champ de bataille tout semble confus, les signaux visuels et sonores assurent la cohésion de l'ensemble et le bon déroulement des opérations.

Sur les frontières de l'Ouest, du Nord et du Sud, de puissantes tours de terre érigées sur de hauts-plateaux permettent de surveiller l'horizon. Elles n'accueillent qu'une garnison réduite, rarement plus d'une demi-douzaine de soldats. Ils scrutent les alentours afin de prévenir tout mouvement suspect. En cas d'alerte, de grands feux sont allumés au sommet de ces tours s'élevant jusqu'à quinze mètres au-dessus du sol. La fumée est visible à des kilomètres à la ronde et le message se répète ensuite de poste en poste jusqu'à la cité où le casernement le plus proche.

Les tambours de guerre du Yan

Les armées du Royaume du Yan se déplacent toujours avec d'énormes tambours de guerre, certains plus haut qu'un homme, fixés verticalement sur des chariots tirés par quatre à huit chevaux. Leurs ennemis se sont habitués à entendre le martèlement régulier qui accompagne les mouvements de troupes. Leur son puissant parvient parfois à couvrir le fracas de la bataille. Les troupes de ce Royaume sont entraînées à réagir au moindre changement de rythme. Deux batteurs, quatre pour les plus grosses pièces, frappent les peaux brunes à l'aide de gros bâtons. L'effort ainsi demandé est considérable et ces hommes appartiennent à une sorte d'élite spécialement formée à la transmission des messages sur le champ de bataille. Les officiers reçoivent à Ji le même type de formation afin de reconnaître le code complexe employé dans ce but.

Avantage : Tout officier du Yan qui ordonne à son unité d'effectuer une Manœuvre bénéficie d'un bonus de +1 à son Niveau de Commandement.

Les fortifications

Sabre Fidèle finissait son tour d'inspection des remparts lorsqu'il découvrit une sentinelle en train de somnoler au sommet d'une tour d'angle. Il lança violemment son pied dans les côtes du garde qui sursauta en poussant un cri de douleur.

« Misérable chien ! hurla le lieutenant des mercenaires de Poing de Bronze. Je devrais te faire écorcher vif ! Je te souhaite de mourir demain à ce poste, en défendant vaillamment cette ville, sinon c'est moi qui t'enverrai en enfer. »

Le soldat tout penaud reprit son poste en tenant son flanc meurtri.

Sabre Fidèle repartit aussitôt vers le petit bâtiment près de la poterne qui abritait son quartier général. Ces miliciens ne valaient décidément rien... Par chance, l'enceinte était solide et les travaux entrepris depuis son arrivée l'avaient encore renforcée. Il n'y avait plus qu'à espérer que la muraille tiendrait assez longtemps pour laisser le temps au général Fong de disperser l'armée ennemie... et de voler au secours de Yuxing.

La plupart des cités du Zhongguo sont fortifiées. Si ces murailles dénotent symboliquement de la puissance de la place, elles répondent avant tout à une nécessité. Les régions hors des zones cultivées et habitées demeurent dangereuses. Brigands en maraude, déserteurs et pillards rôdent dans ces lieux isolés. L'état de guerre quasi permanent régnant dans tout le Zhongguo impose également ce besoin de protection d'une population de plus en plus urbaine.

Une grande muraille de pierre ou de terre damée entoure la ville, percée aux quatre points cardinaux d'une porte plus ou moins fortifiée. Dans les grandes agglomérations, ce rempart atteint plus de dix mètres de haut pour presque cinq mètres de large. Une barbacane renforce les accès et permet de contrôler toutes les entrées et sorties. Les immenses portes en bois, jusqu'à quatre épaisseurs de planches, sont renforcées de barres de métal et de clous plats. Un talus de terre s'étend parfois devant l'enceinte puis descend en pente abrupte dans un fossé. Des tours couronnent régulièrement le rempart pour surveiller les alentours. Une deuxième enceinte intérieure, et parfois une troisième, délimitent les quartiers des bâtiments officiels et du palais du magistrat, et celui des notables de la ville. La garnison est cantonnée dans un bâtiment fortifié bâti à l'intérieur de la muraille. Dans les grandes cités telles que Xianyang, des casernes sont postées régulièrement le long de l'enceinte. Des rampes d'accès larges et abruptes montent jusqu'en haut de la fortification et permettent de déployer rapidement des effectifs importants.

Dans les campagnes du Zhongguo, les villages se trouvent confrontés au même problème d'insécurité. Cependant, les moyens mis en œuvre restent bien moindres. Un talus de terre de la hauteur d'un homme tient ici lieu de muraille. Il est surmonté d'une palissade de bois ou d'un muret de pierres. Ici, ni tour ni barbacane, un portail de bois barre tout au plus les issues à la nuit tombée, gardées par un guet dans les régions les moins sûres.

Enfin, la plus grande réalisation des Royaumes du Zhongguo reste les grandes portions de muraille qui protègent leurs frontières extérieures et intérieures. En moyenne, ces fortifications larges de onze mètres et hautes de douze mètres, s'étendent sur des centaines de kilomètres, surmontant par endroit un talus de terre qui surélève encore cette construction de pierre. Le sommet encore large de plus de neuf mètres, et soigneusement pavé, permet le passage de troupes nombreuses à pied ou à cheval et même l'acheminement de chariots. Les créneaux dépassent cette voie d'environ un mètre en hauteur. Une petite galerie court à l'intérieur de la muraille, sur toute sa longueur. Elle ne permet le passage qu'en file indienne mais assure un abri couvert et relie des postes



éloignés. Accolés à la paroi interne et parfois en partie intégrés, ceux-ci accueillent les réserves des garnisons, leurs baraquements, etc.

Ces immenses murailles protègent les frontières du *Zhongguo* des raids des barbares des steppes. Mais d'autres, érigées entre les Royaumes, font réfléchir à deux fois les éventuels envahisseurs...

Les sièges

Les quelques trois mille hommes envoyés par le général Lu Wai Zheng pour prendre l'armée de Fong à revers ne rencontrèrent aucune résistance jusqu'à Yixing. Les cartes indiquaient qu'il ne s'agissait que d'une petite ville peu défendue. Mais les officiers découvraient à travers les brumes matinales une enceinte dont les remparts autrefois arasés avaient été hâtivement surmontés d'une solide palissade de rondins. Un fossé fraîchement creusé rendait malaisé l'accès aux murailles garnies d'une bonne centaine de soldats. La porte principale avait aussi été renforcée récemment : madriers et pieux de bois empêchaient tout accès direct. Le colonel Gu Ji qui commandait ce détachement était stupéfait. Toute la population de la petite cité avait dû se mobiliser jour et nuit, afin d'aménager ce nouveau dispositif défensif. Bien que sommaires, les travaux effectués rendaient tout assaut hasardeux et surtout coûteux en temps. Un privilège dont le jeune officier ne bénéficiait pas. Les ordres de son supérieur étaient clairs : rendez-vous le plus vite possible au point de convergence, harcelez toutes les troupes ennemies qui tenteront de s'interposer et surtout, assurez-vous le contrôle de la cité de Yixing afin de protéger nos lignes de ravitaillement. Mais face à la ville, Gu Ji se retrouvait plongé dans le doute le plus total. Il ne pouvait pas se permettre de contourner la ville et de laisser sur ses arrières cette épine empoisonnée. Mais le général Lu Wai Zheng l'attendait avant demain pour établir la jonction entre les deux corps d'armée. Gu Ji jeta un regard plus attentif sur les défenses qui lui faisaient face. Les archers ennemis se trouvaient bien protégés. Les murs ne devaient pas atteindre plus de quatre mètres de hauteur, mais il fallait d'abord compter avec le fossé bœux. Les voies menant aux portes ainsi encombrées ne permettraient pas à plus d'une dizaine d'hommes à la fois de s'y précipiter. En fait, son seul avantage résidait dans la faible garnison de la cité. Elle ne pourrait pas défendre efficacement plusieurs points d'assaut. Sa décision était prise, quitte à retarder l'avance de son détachement.

« Déployez les troupes en quatre forces d'assaut. Établissez un périmètre de sécurité et que tous les officiers me rejoignent immédiatement pour recevoir leurs nouveaux ordres. »

Cette journée promettait d'être sanglante, mais Gu Ji rêvait déjà au butin que sa victoire ne manquerait pas de lui rapporter. »

Les stratégies du *Zhongguo* tentent autant que possible de livrer bataille en terrain ouvert. Ils savent bien que le siège sous des murs ennemis immobilise l'armée et lui fait donc perdre sa capacité de manœuvre. De plus, un long

siège s'avère aussi risqué pour l'assaillant que pour le défenseur. L'assaut des murailles d'une cité entraîne toujours des pertes importantes dans les deux camps. Les généraux essaient alors de négocier la reddition d'une enceinte plutôt que de devoir l'assiéger. Cependant, à l'abri des remparts, la garnison et la population de la cité préfèrent compter sur leurs fortifications et une résistance acharnée pour décourager les desseins ennemis, et l'éventuelle arrivée d'une armée de renfort. Dans de tels cas, ils savent également qu'ils ne pourront attendre aucune clémence de la part de l'assaillant si la ville devait être prise. Plus d'une fois, des populations entières ont été passées au fil de l'épée à la suite d'un siège victorieux. La cité se transforme en amas de décombres et de ruines fumantes où s'entassent des monceaux de cadavres. On assiste alors à des scènes cruelles car les habitants terrorisés et affamés se battent avec férocity contre leurs agresseurs ou se suicident en masse lorsque le dernier espoir semble perdu.

L'organisation d'un siège requiert du temps et mobilise toutes les ressources de l'armée. Une fois le campement dressé aux abords de la place forte, le général s'assure que l'encerclement est bien total. Des sentinelles patrouillent le long des fossés défensifs qui protègent les assaillants des attaques d'une armée de secours ou d'une sortie des assiégés. Mais, petit à petit, la famine et les épidémies menacent les hommes des deux côtés des murailles.

Les engins de siège sont construits sur place. Cela peut prendre plusieurs semaines, mais il faut également du temps pour saper un rempart ou dresser des talus de fascines afin de les escalader. Le temps devient alors le facteur essentiel dans la gestion d'un siège.

Les soldats lancent des faisceaux de branchages au pied des murailles afin de faciliter leur approche. Ils peuvent être enflammés afin d'affaiblir le rempart et d'aveugler les sentinelles ennemies qui s'y postent. Des fantassins poussent les tours de siège contre l'enceinte extérieure, et donnent l'assaut sous un couvert relatif. Une douzaine de guerriers prend place sur la plateforme supérieure et arrose les créneaux d'un tir nourri. Puis, arrivés au contact, ils se jettent le bouclier en avant sur les défenseurs affaiblis. Cependant, les échelles de sièges restent couramment employées car bien plus rapides à fabriquer et à mettre en œuvre.

Les portes de la cité constituent le point faible des fortifications ennemies. Une dizaine de combattants propulse un lourd béliet de bois ou font rouler depuis une hauteur une volumineuse boule de bronze ou de pierre. Des groupes de fantassins équipés de boucliers les protègent des projectiles ennemis.

Au sein de la cité assiégée, le chef des défenseurs regroupe la population en trois armées. La première comprend tous les hommes valides, qu'il s'agisse de soldats ou de simples citoyens appelés à renforcer la garnison. Ils reçoivent les meilleurs équipements et la plus grande part des provisions. Leur rôle consiste à tenir les murailles contre l'assaillant.

Le deuxième groupe rassemble les femmes valides qui sont alors affectées aux travaux de terrassement et au renforcement de l'enceinte. Enfin, le troisième correspond aux enfants et aux vieillards qui veillent sur le bétail et combattent les incendies.



Les engins de siège

A l'assaut ! En plus des machines de guerre, les assaillants disposent de tout un arsenal leur permettant de s'approcher et d'escalader les murailles ennemies.

Tour de siège (Chong Che)

Elle constitue un élément essentiel de la guerre de siège, son nom (*Chong Che*) signifiant littéralement « chariot d'assaut ». Elle peut mesurer plus de neuf mètres de haut. Sur une structure de bois, des planches protègent les soldats qui prennent place à l'intérieur, plus d'une cinquantaine en moyenne. La tour est souvent recouverte de peaux de chèvres ou de vaches humidifiées afin de parer aux effets du feu. Muni de quatre, six ou huit roues, elle permet d'approcher les assaillants du haut des remparts sous une protection relative et de tirer à feu nourri sur les défenseurs. Seule une tranchée (ou un fossé) peut permettre de tenir à distance ces engins.

Protection : 6 **Solidité :** 45

L'échelle mobile (Yunti Che) ou « Chariot de l'Échelle des Nuages »

Cet engin consiste en un chariot à six roues sur lequel est montée une grande échelle en deux parties. Celles-ci sont reliées par des charnières et, lorsque la machine atteint le bas des murailles ennemies, un système de cordes, de poulies et de contrepoids permet de relever l'échelle. Des crochets bloquent l'extrémité contre les créneaux. Les soldats s'y précipitent alors pour prendre d'assaut le rempart.

Protection : 7 **Solidité :** 30

Bélier (Chong)

Il s'agit le plus souvent d'un simple tronc d'arbre dont la pointe est parfois renforcée d'une coque de bronze. Plus rare mais plus spectaculaire, le génie taille aussi d'énormes boules de pierre ou de bronze, hautes comme un homme, qui sont ensuite lancées contre les portes de la ville ennemie.

Solidité : 30

Dégâts : 7 contre une porte de bois, 4 contre un mur de pierre

Bélier sur roue (Zhuang Che)

Cette fois, le bélier est attaché à une potence et placé sur un chariot poussé par des soldats jusqu'aux portes de la cité. Le mouvement de balancier qu'ils lui impriment permet de fracasser les panneaux de bois. Un toit de planches plus ou moins renforcé protège l'engin et ses servants des missiles ennemis.

Protection : 4 **Solidité :** 40

Dégâts : 8 contre une porte de bois, 6 contre un mur de pierre

Echelles de siège

Il s'agit de simples échelles fabriquées rapidement par les troupes du génie ou les soldats eux-mêmes. Les fantassins les portent jusqu'au bas des murailles puis les redressent et grimpent à l'assaut.

Solidité : 15

Barricades mobiles

Souvent fabriquées à la hâte, les plus simples sont constituées de planches de bois fixées sur un support vertical. L'ensemble est muni de roues qui lui confèrent une certaine mobilité. Des barricades plus élaborées comprennent des plaques de bronze en renfort, des meurtrières pour les archers et arbalétriers ou des lances fichées à travers le bois et menaçant tous ceux qui s'approchent de trop près. Ces barricades mobiles, poussées par les soldats, protègent les assaillants à portée de tir des défenseurs de la cité. Ceux-ci en font également usage afin d'établir un second rideau défensif derrière une brèche ou une porte enfoncée, ou pour barrer les rues une fois l'assaut donné.

Protection : 7 **Solidité :** 45

Repoussez les assaillants ! La garnison de la cité possède également de quoi se défendre. Arbalètes lourdes, arbalètes à répétition, catapultes permettent de faire pleuvoir un feu meurtrier sur les assaillants. Mais d'autres équipements les empêchent de monter à l'assaut.

Lames mobiles

Il s'agit de larges lames de métal, ou de lourds boulets, qui sont attachés à une corde. Elles pendent dans le vide et les défenseurs les balancent devant les murailles, empêchant ainsi les ennemis de s'approcher. Elles permettent également de frapper les engins de siège protégés tels les béliers ou les chariots des sapeurs, et de renverser les échelles. Certains de ces « pendules » sont également fixés à des potences dépassant des remparts.

Solidité : 14 **Dégâts :** 5

Pots à feu

Des urnes pleines de braises ou autres substances (acides, gaz, etc.) sont lancées sur les assaillants depuis le haut des murailles.

Dégâts : variables selon le contenu

Brises-échelles

Il s'agit de lourdes lames montées sur une grande hampe et munies d'un crochet. Il faut au moins deux personnes pour les manipuler. La lame permet de briser les barreaux des échelles, le crochet de les bloquer et de les repousser en arrière.

Solidité : 15 **Dégâts :** 5

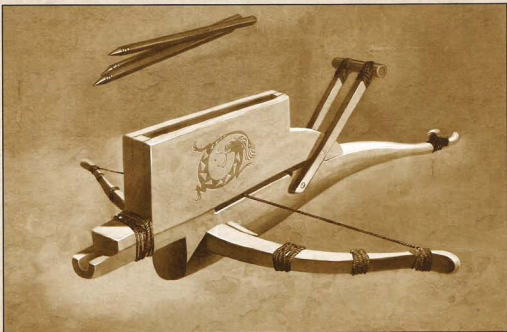




32

Les machines de guerre

Les choses paraissaient pour le moment plutôt bien engagées. Sabre Fidèle organisait la défense des murailles avec une telle efficacité que les officiers de la ville en étaient venus tout naturellement à obéir à ses ordres. Pour le lieutenant de Poing de Bronze, il fallait coordonner les différents postes de gardes et l'action de ses archers afin de contenir les attaquants. Expérimenté, le petit homme au visage de fouine n'en était pas à son premier siège. Et il semblait même s'amuser de la situation. Un sourire narquois tordait constamment ses lèvres fines. Voilà plus de six heures que les troupes du colonel Gu Ji étaient arrivées sous les murs de Yuxing et ils avaient déjà repoussé victorieusement trois assauts. Bien sûr, leurs pertes avaient été importantes, mais plus de quatre cents soldats du Wei gisaient dans les fossés. Bientôt, le prix à payer pour s'emparer de la ville deviendrait bien trop élevé. Sabre Fidèle savait bien que Gu Ji devrait alors soit renoncer et faire marche arrière, soit entamer un long siège. Mais dans ce cas, la bataille principale aurait déjà été livrée et il ne faudrait qu'une demi-journée pour qu'une armée de secours constituée des restes de l'armée de Fong n'arrive à Yuxing.



Sabre Fidèle arpentait les remparts. Dans deux heures, il ferait nuit. Malgré la fatigue, les sentinelles devraient alors redoubler de vigilance pour éviter toute intrusion nocturne. Le mercenaire interrompit soudain ses déambulations. Au loin, il apercevait la tente de l'Etat-major ennemi. Les officiers du Wei réorganisaient leurs unités en un va-et-vient incessant. Ils tenteraient certainement un nouvel assaut avant le crépuscule. Mais cette fois, Sabre Fidèle sentait qu'il se passait quelque chose. Puis il les vit. Des échelles rapidement construites avec du bois de la forêt. Et un énorme bélier. Des pavots aussi et quelques fascines. Malédiction, le contingent ennemi comprenait des ingénieurs. Pourtant, les rapports des espions n'en faisaient pas mention. Pendant que les soldats se jetaient sur les murailles, ils avaient eu le temps de fabriquer quelques engins destinés à leur redonner un certain avantage dans le bras de fer qui se jouait ici.

"Sonnez l'alarme, hurle Sabre Fidèle, tout le monde à son poste !"

Cette fois, les choses risquaient de se compliquer sérieusement.

Bien que la théorie militaire conseille d'éviter les sièges, ceux-ci restent fréquents. Le génie entre alors en action et doit livrer rapidement des engins capables d'abattre les défenses ennemies. Ceux-ci sont fabriqués sur place grâce aux matériaux locaux, et souvent abandonnés ou détruits lorsque l'armée se retire.

Les machines de guerre

Catapulte à traction

Elle consiste en un long bras monté sur un châssis fixe, sur un rempart ou sur roues pour un assiéger. Elle n'est guère utilisée que lors d'assauts contre les cités. Elle fonctionne sur le principe du levier, ses servants tirant le bras en arrière à l'aide de cordes puis le relâchant soudain. Les munitions chargées dans un panier sont alors expulsées vers l'ennemi. Il s'agit souvent d'urnes remplies de braises destinées à enflammer les maisons à l'abri des remparts ou de capsules de gaz visant à disperser les formations ennemies.

Solidité : 50	Dégâts : 8 (boulets)			
Portée	C	M	L	E
En mètres	/	100	150	250
Sur le Gabarit	/	10	15	25

Arbalète de siège

Il s'agit d'une version plus lourde d'une simple arbalète. Elle est montée sur un châssis fixe posé en haut des remparts. Aussi haute qu'un homme, elle permet d'expédier à plus de deux cents mètres des traits de bronze longs de quatre-vingt centimètres. Une hausse permet d'abaisser ou de relever la machine. Des roues facilitent son armement, et il faut au moins deux servants pour la mettre en oeuvre. Les armées du Qin en utilisent régulièrement sur les champs de bataille.

Solidité : 40	Dégâts : 7			
Portée	C	M	L	E
En mètres	60	150	250	400
Sur le Gabarit	6	15	25	40

Arbalète à répétition

Arme individuelle, sa vitesse de tir et son manque de précision la destinent pourtant à un usage défensif, plus particulièrement lors de sièges où elle peut être posée sur un rempart. Le tir s'effectue à la hanche. Un réservoir surmonte le corps de l'arbalète et peut contenir jusqu'à dix traits pouvant être relâchés en une vingtaine de secondes. Le tireur actionne un levier d'avant en arrière pour la recharger. Sa portée réduite limite son utilisation au combat rapproché. Elle est de fait particulièrement prise dans la guerre navale où son efficacité lors d'abordages est redoutable.

Solidité : 8	Dégâts : 4			
Portée	C	M	L	E
En mètres	20	50	75	150
Sur le Gabarit	2	5	7	15

Arbalète multiple (lian nu)

Il s'agit de grandes arbalètes pouvant tirer plusieurs traits à la fois. Il en existe diverses versions, certaines aux traits alignés, d'autres placés en éventail. Elle est parfois montée sur un chariot afin de pouvoir être déplacée sur le champ de bataille. Cette machine de guerre fait des ravages parmi les rangs serrés adverses. Par contre, la précision diminue au profit de cette puissance de feu supérieure. A partir d'une portée moyenne, les traits tendent à se disperser. En moyenne, une telle arme tire sept carreaux, elle est actionnée par une seule queue de détente en bronze. Plusieurs de ces engins peuvent être placés côte à côte et reliés à un unique dispositif de mise à feu (une corde passant par chacune d'elle), augmentant encore la puissance de ce tir de barrage.

Solidité : 35	Dégâts : 6 jusqu'à portée moyenne, 5 au delà			
Portée	C	M	L	E
En mètres	30	60	150	250
Sur le Gabarit	3	6	15	25

NB : N'effectuez qu'un seul Test d'attaque. En cas de succès, un carreau touche une cible, plus un par point de Marge de Réussite.

Chariot de guerre (dongwu che)

Il s'agit d'un chariot muni d'un toit de planches renforcé de plaques de métal et de peaux humides afin de protéger les soldats s'approchant des murailles ennemies. Il est parfois également utilisé sur le champ de bataille, mais sa mobilité réduite ne lui permet pas de faire la différence face à des chars ou des cavaliers. Il peut prendre des formes très variées, mais le principe reste le même. Muni de quatre roues, les dix hommes qu'il contient le poussent et brandissent leurs armes par les ouvertures ménagées sur toute sa surface. Des arbalètes prennent souvent place à l'intérieur, et des lances sont parfois fixées sur la structure donnant au *dongwu che* l'aspect d'un hérisson.

Protection : 8 Solidité : 50

Munitions spéciales

Pots de braises : Des urnes de terre remplies de tisons

Dégâts : 4 + dégâts par le feu

Pots de gaz : Ils contiennent des substances préparées par chimie ou alchimie

Dégâts : variables, selon le contenu



Le génie militaire

Le colonel Gu Ji enrageait. Ces maudits archers étaient à leur affaire dans cette situation. Rien ne venait bloquer leurs lignes de tir et ses soldats tombaient comme des mouches sous leurs traits acérés. Il en avait vite eu la confirmation : il ne s'agissait pas de simple miliciens ou de paysans peureux. Des mercenaires ! Vétérans de nombreuses batailles, cela ne faisait aucun doute.

« Que fait l'ingénieur en chef ? Faut-il que j'aille le chercher moi-même ? hurla Gu Ji. »

Un homme rondouillard fendit alors le périmètre de la garde personnelle du colonel et vint se présenter humblement devant lui.

« Ce siège ne se présente pas sous les meilleurs auspices, maître-ingénieur. Trouve quelque chose pour équilibrer nos chances, Xixing doit tomber avant ce soir. ! »

« Ce soir, mon colonel ? bredouilla le spécialiste. Mais c'est impossible, il me faudrait des jours pour construire ne serait-ce qu'une tour ou... »

« Qui te parle de tour, imbécile. Nous sommes dix fois plus nombreux qu'eux. Je veux des échelles pour escalader ces palissades de bois, et des pavois pour protéger mes archers afin qu'ils puissent s'approcher suffisamment et couvrir notre prochain assaut. »

Le petit homme se détendit aussitôt, mais un tic nerveux lui faisait plisser les yeux de manière irrégulière. « Ah, c'est différent. Donnez-moi deux heures. Il y a du bon bois dans la forêt toute proche... »

« Épargne-moi les aspects techniques et mets immédiatement tes hommes au travail, le coup a séché. »

« Bien colonel. Peut-être aurez-vous également l'utilité d'un bélier ? Même sommairement taillé dans un tronc, il devrait suffire à enfoncer la faible porte de bois qui barre l'accès de la cité. »

« Bonne idée. » Le colonel se gratta le menton. « Et tant que tu y es, vérifie que tes pots à feu sont prêts à être utilisés. Je souhaitais épargner la ville de la destruction, mais s'il le faut, je la réduirai en cendres et passerai sur ses ruines. Connais-tu une chose plus belle qu'une cité en flammes sous le ciel nocturne, maître-ingénieur ? »

Le colonel Gu Ji se mit alors à rire bruyamment.

Une fois la campagne engagée, les déplacements de l'armée s'appuient sur des positions fortifiées et des camps retranchés qui jalonnent son itinéraire. Dès qu'un emplacement favorable est choisi, les troupes du génie organisent le travail nécessaire à la construction de ces places temporaires. Ces fortins de campagne suivent l'agencement traditionnel des cités du Zhongguo. Un large fossé cerne un parapet de terre battue qui entoure le camp. Les voies sont orientées Nord-Sud et Est-Ouest, rectilignes elles permettent des tirs en enfilade en cas d'attaque. La tente de l'Etat-major occupe la place centrale de l'ensemble. L'étendard du général flotte haut dans le ciel et domine les autres cabanes de toile. Celles de ses conseillers et de sa garde d'élite l'entourent. Puis viennent celles des soldats, les enclos pour les chariots, les chevaux et les réserves.

Les armées du Zhongguo font également un usage intensif du feu et de projectiles incendiaires, aussi bien sur le champ de bataille que lors des sièges. Les troupes du génie préparent les pots à feu, des urnes de terre cuite où se consomment des braises à l'abri de l'humidité, et veillent à ce que ceux-ci soient toujours disponibles.

La guerre sur mer

Lors des dernières manœuvres, notre marine a déployé des tactiques semblables à celles utilisées sur terre pour un résultat des plus encourageants. Ainsi, les plus grands navires agissent comme des chars lourds, les voiliers de taille plus modeste comme des chars légers. Les galères, telles des béliers, enfoncent les lignes ennemies et les bateaux surmontés de plates-formes pour les archers sont mis en oeuvre comme le sont les tours de siège. Enfin, les navires rapides agissent comme de la cavalerie. ?

Le roi du Wu (514 - 496 Av J.C.)

Seuls trois Royaumes sont effectivement concernés par des opérations maritimes et possèdent donc une marine de guerre. Il s'agit du Yan, du Qi et du Chu. Chacun maintient une tradition militaire dans ce domaine, mais les combats en pleine mer demeurent occasionnels.

La marine se compose de différents types de navires. Parmi les voiliers, les plus gros peuvent emporter plus d'une centaine de marins. Ils pallient leur manque de vitesse par un armement lourd composé principalement d'arbalètes à répétition. Des voiliers plus légers les escortent, leur équipement se réduit alors à une quarantaine d'hommes. Seuls ces vaisseaux osent affronter la pleine mer. Des galères patrouillent le long des côtes du Zhongguo. Les plus grandes accueillent presque deux cents personnes, rameurs et combattants embarqués. Enfin, une flottille de navires de transport complète cette marine. Équipés pour emporter chevaux et soldats, ils permettent d'envisager des opérations amphibies contre des objectifs côtiers ennemis.

Les tactiques de combat maritimes se résument essentiellement à des escarmouches de rencontre. L'un des camps prend l'autre en chasse. Les manœuvres consistent en une course-poursuite, un échange de tirs nourris et éventuellement un abordage sanglant et meurtrier. Les affrontements majeurs restent très rares et tournent très vite à une mêlée enfiévrée entre des navires bord à bord.

Les marins du Zhongguo font un usage intensif du feu. Flèches enflammées et pots à feu sont projetés sur les navires ennemis afin d'embraser leurs voiles ou leur pont.

Pendant, la mission principale de la marine de guerre des trois Royaumes consiste à protéger les routes commerciales et les villages côtiers des attaques des pirates qui pullulent dans la Mer jaune. Ceux-ci préfèrent utiliser de petits voiliers rapides et légèrement armés mais capables de distancer la plupart des vaisseaux de guerre. La règle est : pas de quartier. Peu de bateaux peuvent accueillir des prisonniers à leur bord et les pirates savent qu'une exécution sommaire les attend, ils se battent donc jusqu'à la mort.



De grands travaux ont rendu navigable une bonne partie des fleuves et des canaux du Zhongguo. Des barges, de petits voiliers et des galères assurent un trafic fluvial important entre les Royaumes. Certains de ces navires sont donc tout naturellement modifiés afin de remplir des missions de surveillance, de protection et de contrôle de ces voies vitales. Les combats se résument ici aussi à des échanges de tirs et des abordages violents. Une arbalète lourde ou à répétition montée sur une plate-forme aménagée apporte une puissance de feu supplémentaire. La doctrine militaire préconise l'emploi individuel de ces « patrouilleurs », mais lors d'opérations amphibies d'envergure, plusieurs dizaines de ces navires sont rassemblées afin d'appuyer les troupes terrestres qui traversent un fleuve ou attaquent une cité portuaire.

Vie quotidienne des soldats

Xian s'assura immédiatement que le détachement qui venait à leur rencontre ne comportait aucun insigne le rattachant à Poing de Bronze. Mais il ne s'agissait que de miliciens locaux qui effectuaient une patrouille entre Yuxing et la capitale de la province. Depuis leur escarmouche contre les mercenaires, presque trois heures plus tôt, Cœur de Jade restait silencieuse, comme enfermée en elle-même. Mais ni le wu xia ni Trois Vérités ne souhaitaient prendre le moindre risque de la voir de nouveau plonger dans cet état de fureur qui faisait d'elle une redoutable tueuse assoiffée de sang.

Les soldats étaient nerveux et mirent de longues minutes à vérifier les identités des trois compagnons. Ils répondaient aux questions avec réticence, mais ils finirent par comprendre que le général Fong qui administrait ces terres était entré en rébellion contre son souverain. C'était la guerre. Une armée régulière avait pénétré au matin dans la province. La bataille devait déjà être engagée quelques li plus au Sud.

Cœur de Jade semblait plus attentive maintenant, mais elle ne disait toujours rien. Xian demanda alors aux miliciens si des mercenaires combattaient auprès de l'une ou l'autre des armées. Mais ceux-ci n'en savaient rien. Après tout, répondirent-ils, ils n'étaient que des réservistes mobilisés pour la circonstance. En temps normal, ils ne portaient les armes qu'une fois par semaine, afin de remplir des missions de police ou de s'entraîner. Ils avaient tous une ferme ou une échoppe, une famille et leurs propos trahissaient leur inquiétude pour leurs proches.

«La guerre en fait vivre peu mais en tue beaucoup.», affirma laconiquement l'un d'eux, un peu plus philosophe que les autres.

Synopsis : A l'abordage

Les personnages embarquent dans une cité portuaire afin de réaliser un périple de plusieurs jours par mer. La première partie du voyage se passe sans encombre, au rythme du vent et des manœuvres de l'équipage. Mais un matin, la vigie annonce la présence d'une fumée noire qui s'élève de la côte encore visible à l'horizon. Deux navires pirates viennent d'attaquer un village de pêcheurs et reprennent maintenant le large. Ils cherchent à éviter le combat contre le navire des personnages, lançant une nuée de flèches, dont beaucoup enflammées, vers eux puis s'enfuient vers la haute mer. Le capitaine du navire décide de s'approcher de la côte afin de porter secours aux villageois. Mais une surprise de taille attend les personnages, un petit navire très décoré en proie aux flammes gît sur le sable. Le petit village a été pillé et en grande partie détruit, mais des soldats royaux se trouvent parmi les cadavres.

En effet, Song We Zhu, ministre du Roi, effectuait une tournée d'inspection des côtes du Royaume. Il a été blessé dans le raid, mais sa fille, elle, a été enlevée par le chef des pirates, un nommé Zhong Sans Pitité. Il réquisitionne le navire des personnages, et eux aussi par la même occasion, afin de se lancer à la poursuite des pillards.

Ce qui les conduit jusqu'à un labyrinthe d'îlots rocheux qui constitue la cache des pirates. Leur base se trouve dans une petite crique entourée de hauts fonds. Song We Zhu envisage une action commando nocturne pour délivrer sa fille.

Le célèbre pirate Zhong Sans Pitité est en fait le fils de l'ancien haut-fonctionnaire Zhong Yuh Wa. Enfant, il a grandi avec la jeune fille et ils se sont jurés un amour éternel. Song We Zhu est un homme ambitieux et corrompu. Payé par le Roi du Qi, il organisa un complot contre le fonctionnaire et provoqua son arrestation et son exécution. Sa famille fut destituée et exilée. Zhong avait dix sept ans et, six ans plus tard, il se trouve à la tête d'une bande de pirates constituée d'hommes ayant tous une vengeance personnelle à exercer contre le Chu.

Comment délivrer une jeune fille qui ne veut pas quitter son ravisseur ? Les personnages pourront-ils réhabiliter la mémoire du fonctionnaire Zhong ou tomberont-ils dans les manipulations du ministre corrompu ?



Cette simple réflexion eut pour effet de faire rire Trois Vérités qui tout le reste de la journée se mit à discourir, au grand dam de ses compagnons, sur la grande sagesse des gens sans éducation.

Dans les régions les plus reculées du Zhongguo, et sur les zones frontalières, l'organisation administrative prend souvent la forme de colonies militaires. Cela permet aux soldats de s'y installer avec leurs familles et de partager leur temps entre le travail des champs, l'entraînement et le service dans l'armée. Ce double-emploi permet de valoriser et de maintenir une présence militaire dans des commanderies peu exploitées ou isolées. Hors période de guerre, le gouvernement engage l'armée dans la réalisation de projets d'utilité publique (creusement de canaux d'irrigation, renforcement des murailles, entretien des chaussées, etc.) ou des opérations de maintien de l'ordre.

Selon les codes militaires, le général, et dans une moindre mesure ses officiers, peuvent récompenser les soldats valeureux. Cela survient le plus souvent à la suite d'actes de bravoure sur le champ de bataille. La tradition envisage deux types de récompenses. Les premières sont pécuniaires et peuvent atteindre plusieurs centaines de pièces. Ces sommes sont prises sur le trésor de l'armée ou parfois payées par le général lui-même qui s'attache ainsi la fidélité de ses hommes. Une partie du butin de guerre sert également à financer ces gratifications. Enfin, le général distribue distinctions, honneurs et promotions aux héros du jour. Cette pratique tend à réduire encore l'influence des lignées aristocratiques dans l'armée.

La discipline militaire dépend directement des officiers et de leurs subordonnés. Les codes militaires en vigueur, aussi sévères soient-ils, correspondent à un besoin de professionnalisation de l'armée. Les soldats fautifs de manquement au règlement sont présentés devant un supérieur qui décide immédiatement de la sanction à appliquer. Celle-ci va du simple blâme ou des corvées pour une faute mineure jusqu'à un emprisonnement, le fouet ou la bastonnade pour une faute plus importante. Les crimes majeurs comme la désertion, le meurtre d'un officier ou la fuite devant l'ennemi sont jugés devant une cour martiale. La mort par décapitation ou le marquage du visage au fer rouge et le bannissement attendent le soldat reconnu coupable. Enfin, la trahison, considérée comme un crime capital, implique la présentation de l'accusé devant un tribunal spécial. Celui-ci réunit des juristes reconnus, le magistrat local et les officiers supérieurs dont dépend le soldat. Un tel crime se voit invariablement puni par une mise à mort cruelle et spectaculaire.

La professionnalisation de l'armée nécessite une plus grande vigilance quant au moral des troupes. Sanctions et récompenses sont distribuées avec équité. Certains généraux ont su si bien s'attacher la ferveur de leurs hommes que ceux-ci les suivent aveuglément sur le champ de bataille. Mais cette fraternité entre le commandant et ses soldats inquiète le souverain, toujours à l'affût du moindre signe de coup d'état.

Après la bataille

Le poste de péage avait été complètement dévasté par les combats. De la fumée s'élevait des toits de chaume du hameau proche. Sur la route, dans les champs et sur la place du village, des cadavres gisaient épars là où ils étaient tombés. Les corps des soldats en armure se mêlaient indistinctement à ceux des paysans qui avaient vainement tenté de protéger leurs maigres biens. Les trois compagnons mirent pied à terre, observant les signes du carnage. Selon les traces qu'il pouvait relever, Xian émit l'hypothèse que des cavaliers du Wei avaient dû débouler très tôt à l'aube dans le village encore endormi. Une dizaine de miliciens avait tenté de s'interposer. Ils avaient été tués ainsi que tous les villageois qui avaient essayé de se défendre. Les autres avaient fui et devaient encore se cacher dans les collines boisées. Les greniers avaient été pillés, les bêtes emportées.

« On ne peut pas laisser ces corps ainsi », déclara Trois Vérités. « Il leur faut une sépulture, ou du moins un bûcher funéraire. »

« Nous n'avons pas le temps de nous occuper de cela, fangshi », rétorqua le jeune Wu Xia. « Il y a au moins une quarantaine de cadavres rien que dans le village. Leur famille, ceux qui ont pu fuir, s'en chargeront lorsqu'ils reviendront dans leurs demeures. »

Cœur de Jade s'était accroupie dans l'embrasure défoncée d'une pauvre chaumière. Le corps sans vie d'une fillette gisait dans la poussière. Elle tenait encore serré contre elle un misérable jouet d'étoffe et de paille. Une larme brillante coula sur la joue de la jeune fille.

« Je te vengerai petite sœur », murmura-t-elle.

Les combats s'achèvent avec la nuit, la retraite ou la déroute d'une des deux armées. Les blessés sont rapatriés vers le camp de base, les ennemis capturés, ramenés sous surveillance. Il est de coutume que les prisonniers de guerre soient bien traités mais l'exemple de la bataille de Changping démontre que ce n'est pas toujours le cas. Par contre, il arrive souvent qu'ils soient ensuite incorporés dans les rangs de l'armée de leur vainqueur.

La médecine militaire est avant tout pragmatique, les blessures légères sont pansées et les soldats renvoyés rapidement vers leurs unités respectives. Les cas plus graves sont confinés aux campements ou renvoyés vers l'arrière. Les médecins pratiquent souvent des amputations des membres brisés ou mutilés. La fin d'une guerre s'accompagne toujours du retour vers leurs foyers de ces nombreux soldats estropiés qui deviennent pour beaucoup mendiants ou coupe-jarrets.

Les officiers doivent réorganiser les régiments éparpillés au cours des combats et assurer le repas et le repos de leurs soldats. Ces moments sont souvent critiqués car ils débouchent sur la possibilité ou pas d'exploiter une victoire ou de préparer une défense appropriée en cas de défaite.



L'intendance

« Il nous faut encore des boisseaux de flèches, cria le général Lu Wai Zheng à son officier d'ordonnance. Faites les déposer auprès des unités de tireurs. Et où sont les pavois ? J'avais exigé qu'ils soient déployés immédiatement par nos ingénieurs. Vous croyez peut-être que l'ennemi va nous laisser tout notre temps pour nous préparer avant de passer à l'assaut ? »

Le jeune soldat se racla la gorge et toussota. Il se balançait d'un pied sur l'autre, visiblement très mal à l'aise. Le vieux général lui lança un regard furibond.

« Mon général... En fait, il y a un petit problème avec l'approvisionnement... »

« Comment ça ? Quel problème ? » vociféra Lu Wai Zheng.

« Et bien, l'entrée de la vallée est si étroite que nos troupes peinent à y pénétrer pour se déployer en ordre. Et les chariots se trouvent encore loin derrière. La route ne nous permet pas de faire des allers-retours à notre guise. »

« Et pour vous, cela constitue un problème ? » s'emporta le général. « Mais c'est une catastrophe oui ! Comment pensez-vous que nos archers vont pouvoir tirer une fois leur carquois vidé ? Les hommes attendent une ration avant de livrer bataille, et un peu de vin. Ils sont fatigués et ils ont chaud. Et où sont les médecins ? Et les ingénieurs ? »

Lu Wai Zheng frappa violemment du poing la table où il avait étalé ses cartes. L'ensemble de son Etat-major sursauta.

« Si Fong donne l'ordre de nous attaquer, même à un contre cinq, il va bousculer nos lignes et nous renvoyer la queue entre les jambes à Daliang. Débrouillez-vous comme vous voulez, mais je veux que les soldats déjà en place soient immédiatement ravitaillés. »

L'officier d'ordonnance fit demi-tour et partit en courant vers l'arrière du dispositif. Le vieux général se sentit soudain très las et très abattu. Ce sacré Fong... Il avait décidément su mettre un grand nombre d'atouts dans sa manche. La partie promettait d'être très serrée. »

Une armée sans ressources ne peut mener la guerre. Et du coup, les lignes d'approvisionnement constituent une cible de choix pour les troupes adverses. Une armée isolée de ses bases a de grandes chances d'être battue et anéantie.

Le trésor royal finance les énormes dépenses engendrées par une campagne militaire. Sun Zi estime que celles-ci s'élèvent à mille pièces par jour pour une armée de cent mille hommes.

Le souverain aspire à une victoire rapide car une campagne prolongée épuise les ressources de l'Etat. Aussi, l'armée emporte son propre équipement, mais le général compte puiser en territoire ennemi les vivres et le fourrage nécessaires à son approvisionnement. Fourrager devient indispensable dès lors que les opérations militaires se déroulent loin du pays d'origine. Les troupes pillent et réquisitionnent les fournitures dont elles ont besoin au cœur des contrées traversées. Cette pratique à grande échelle entraîne des famines et des épidémies désastreuses.

D'un point de vue économique, les prix augmentent de manière importante dans les régions ravagées par la guerre (ceux fournis dans le Livre de Base de Qin p. 258 et suivantes peuvent se voir multipliés par deux ou trois, voire plus en cas de disette majeure).

Les chars et les chevaux capturés sont réutilisés dans l'armée du vainqueur. Les armes et pièces d'armures prises sur les prisonniers ennemis rejoignent les réserves de l'intendance.

Sur le terrain, de nombreux chariots aux roues cerclées de bronze suivent l'armée et emportent l'approvisionnement nécessaire à ses opérations. Tirés par des chevaux ou des boeufs, ils contiennent bien sûr des vivres, mais ils transportent également armes et pièces d'armures de rechange, matériel médical, tentes, outils et ustensiles permettant de dresser un campement. Enfin, le butin pris à l'ennemi voyage également avec l'armée.

Pour un groupe de soixante-quinze soldats et leurs officiers (un char et les fantassins qui l'accompagnent), l'intendance compte normalement vingt-cinq cuisiniers et serviteurs, soit une compagnie complète de cent hommes.

L'importance du réseau routier et fluvial du Zhongguo prend ici toute sa valeur. Bien entretenu, desservant la plupart des points stratégiques, il permet un cheminement rapide des troupes mais aussi de leur approvisionnement. Des convois sillonnent les routes terrestres, mais de nombreux bateaux assurent également cette mission sur les fleuves et canaux navigables. L'un et l'autre représentent, bien entendu, des cibles tentantes pour les troupes adverses.



Les armées des Royaumes combattants

38

Malgré leurs ressemblances, chacun des sept Royaumes est unique, d'un point de vue politique, culturel, législatif et bien sûr militaire. Cela signifie que les diverses armées des Etats du *Zhongguo* possèdent leurs forces et faiblesses, des avantages qui leur sont propres et des carences que ne partagent pas forcément les autres.

Le but de ce chapitre est de détailler les armées de chaque Royaume afin de fournir au Meneur de Jeu une idée bien précise des forces en présence sur l'échiquier militaire du *Zhongguo*.

Effectifs des armées

Les champs de bataille du *Zhongguo* voient bien souvent s'affronter plusieurs dizaines de milliers d'hommes. Certaines batailles opposent même des armées de plusieurs centaines de milliers de soldats. Voici une approximation des effectifs des armées régulières des différents Royaumes. Il faut y ajouter les milices urbaines, les mercenaires et les levées de paysans rapidement rassemblés.

- **Qin** : Environ un million de soldats à l'apogée de sa puissance guerrière
- **Qi** : 500.000 soldats
- **Zhao** : 700.000 soldats
- **Chu** : 850.000 soldats
- **Yan** : 350.000 soldats
- **Wei** : 150.000 soldats
- **Han** : 200.000 soldats

Le Qin

Préserver pendant des années des troubles qui agitaient le reste du *Zhongguo*, le Qin, pourtant longtemps considéré comme barbare, a su profiter de son isolement relatif pour rattraper son retard et initier les grandes réformes légistes qui en ont fait un Royaume à la pointe de la modernité, dans le domaine militaire comme dans presque tous les autres.

Seules les batailles de Huayang, de Changping et la prise du dernier fief de la lignée impériale des Zhou ont permis aux plus visionnaires de comprendre que quelque chose était en train de se passer et qu'il était plus que temps d'appréhender à se méfier du Qin. Mais il est peut-être trop tard : son armée est maintenant la plus puissante du *Zhongguo* et il semblerait que sa force s'accroisse de jour en jour.

L'armée

L'infanterie

Comme pour toutes celles du *Zhongguo*, l'infanterie est la colonne vertébrale des armées du Qin. Organisée en larges et puissants régiments lourdement équipés, avec plus d'un million de fantassins de métier auxquels il faut encore rajouter les conscrits, elle surpasse en nombre celles de tous les autres Royaumes. A tel point que bien des enne-

mis fuient en voyant arriver cette véritable marée noire de soldats indissociables avançant en formations parfaites et frappant en rythme leurs boucliers avec leurs sabres, battant la cadence dans un bruit de tonnerre.

Si la plupart des autres armées comptent des régiments d'élite autour desquels s'organisent l'essentiel des forces du Royaume, celle du Qin comporte excessivement peu de troupes de ce genre. Son organisation est basée sur des préceptes légistes et il n'existe que peu de différences entre les unités d'un même corps d'armée. En théorie, à part les honneurs accumulés, rien ne les différencie mais dans la pratique deux principaux critères prévalent : l'expérience et l'origine des soldats. En effet, le Qin ayant parfois des méthodes de recrutement un peu « dures », on peut croiser des fantassins venant d'horizons très divers. Le soldat de métier, surtout si c'est un vétéran, est de loin le plus auréolé de superbe, puis viennent ensuite les conscrits, les engagés de basse extraction, et enfin les mendiants et les criminels issus de rafles n'ayant guère eu le choix qu'entre la mort, les travaux forcés sur les grands chantiers royaux ou l'armée.

La tradition de promotion au mérite et les énormes réserves de fer dues aux précédentes conquêtes du Royaume permettent de recruter de nombreux soldats parmi les couches les plus modestes de la société qui n'ont ainsi pas à acheter leur équipement et qui voient dans l'armée un facteur de progression sociale. Bien entendu, le rang d'officier est très dur à atteindre pour eux et il leur faut redoubler d'efforts pour y parvenir, mais même les anciens criminels et les plus pauvres se voient rapidement rattachés à des unités plus prestigieuses si leur efficacité sur le champ de bataille est remarquée. Car si elles sont censées être toutes égales, certaines unités, généralement composées de vétérans, jouissent d'une réputation telle que les autres soldats les considèrent comme des troupes d'élites, quand leurs ennemis eux-mêmes ne connaissent pas déjà leur renommée.

Les armées du Qin sont donc essentiellement composées de grandes unités faisant la part belle à l'infanterie lourde et à ses troupes de fantassins supérieurement disciplinés, entraînés et encadrés par une chaîne de commandement claire et très efficace. Leur équipement n'est bien entendu pas en reste et ces régiments sont généralement dotés d'une armure de qualité, d'un sabre en fer et d'un bouclier ou d'une hallebarde quand, pour les plus prestigieux, ce n'est pas les trois à la fois.

Bien sûr, une telle armée ne peut faire l'impasse sur les unités d'infanterie légère mais elles sont en fait considérées comme des pis-aller ou des réserves mobiles de troupes sacrificiables. On y trouve surtout les soldats issus des rafles ou qui ne manqueront à personne et leurs officiers n'hésitent pas à les envoyer au massacre pour protéger les flancs de leur infanterie lourde ou faire écran à une charge de chars. Encore plus qu'ailleurs, la discipline y est écrasante, mais tous savent que s'ils survivent assez longtemps et réussissent à se faire remarquer, ils monteront inmanquablement en grade ou iront rejoindre d'autres unités. Comme on peut s'y attendre, l'équipement des fantassins y est beaucoup plus sommaire et ils sont en général uniquement dotés de protections légères, le plus souvent un tablier de cuir, et de sabres.



La cavalerie

Le Qin réserve un rôle réduit mais extrêmement stratégique à sa cavalerie : celui d'éclaireur et de messager. Traditionnellement, son objectif n'est donc presque jamais de frapper l'ennemi sur le champ de bataille ou d'en investir un point particulier mais au contraire de faciliter l'avancée de l'infanterie, d'en soutenir les manœuvres et d'en augmenter l'impact face à l'ennemi.

Les éclaireurs sont organisés en de nombreuses petites unités très mobiles, dont la mission est le plus souvent de repérer les mouvements adverses, de surveiller certains lieux stratégiques et de trouver les points où le reste des troupes pourra se ravitailler. Il leur est parfois demandé de servir d'avant-garde et de tenir une position avant l'arrivée de l'armée, mais cela reste très rare. En général lorsque cela se produit, plusieurs unités d'éclaireurs se rassemblent et, selon la distance de l'objectif et la discrétion nécessaire, on peut leur adjoindre des troupes d'infanterie légère.

Les messagers agissent par contre généralement seuls ou par paires et ils permettent à la chaîne de commandement d'être beaucoup plus efficace. Fanatiques et habitués à porter des ordres aussi bien d'un bout à l'autre du Royaume que jusqu'au cœur des combats, ils permettent aux officiers de réagir très rapidement aux changements stratégiques ou aux mouvements de l'ennemi et de s'adapter presque instantanément.

Toutefois, depuis l'arrivée au pouvoir de Lu Buwei, les choses sont en train de changer à grands pas. L'ancien marchand a fait construire des haras de milliers de chevaux et a amené avec lui tout le savoir-faire du Zhao en matière d'élevage. Le Royaume dispose donc depuis peu de suffisamment de montures de qualité pour envisager d'étendre l'usage de sa cavalerie et d'ainsi doter son armée d'un nouveau type de troupes régulières. Il s'agit désormais du seul Royaume avec le Zhao à compter des unités de cavaliers lourds à même de charger l'ennemi dans une confrontation directe. Mais les mentalités n'évoluent pas aussi rapidement que le premier ministre le voudrait et il va falloir du temps avant que l'idée fasse son chemin. En attendant, ces unités sont rares et les armées du Qin font encore largement appel aux mercenaires barbares *Dong Hu* pour combler les manquements de leur propre cavalerie.

A l'opposé, les chars sont largement utilisés. A la fois symboles de prestige des officiers les plus gradés et de la famille royale qu'authentiques machines à dépecer les rangs compacts des fantassins ennemis, l'armée du Qin s'en sert presque chaque fois que le terrain est favorable. Ces armes, pourtant archaïques, sont si populaires parmi les officiers et ce qu'il reste de la noblesse que certains des théoriciens en art de la guerre du Qin tentent de recréer des formations de chars. Mais jusqu'à présent, l'efficacité sur le terrain n'est pas suffisamment au rendez-vous pour que cette option soit envisagée sérieusement.

L'artillerie

Si l'infanterie est la base même des armées du Qin, c'est bien souvent son artillerie, très probablement la meilleure du *Zhongguo* ou peu s'en faut, qui cause le plus de pertes à ses ennemis et lui permet les plus terribles victoires. Elle aussi organisée le plus souvent en grandes unités, son potentiel de destruction est tel qu'un grand nombre d'unités adverses n'arrivent jamais au corps à corps, les survivants préférant fuir que rejoindre leurs camarades dans la mort en allant se fracasser sur les régiments d'infanterie lourde du Qin.

L'arc n'est pas pour autant tombé en désuétude, mais l'arbalète et ses variantes, bien que venant du Chu, reste l'arme-reine de l'artillerie du Royaume. Sa portée supérieure, la possibilité de tirer facilement en cloche sur de longues distances ainsi que sa puissance d'arrêt lorsque elle est utilisée en rangs serrés, y compris face à des troupes moins traditionnelles (comme la cavalerie légère), compensent largement son temps de rechargement.

La popularité de l'arbalète a d'ailleurs rejailli sur les multiples variations de cette arme, et lorsqu'il se retrouve à devoir tenir une position, le Qin n'hésite pas à faire appel à nombre d'engins de mort y ressemblant comme le terrible *lian nu* capable de tuer plusieurs flèches à la fois, l'arbalète de siège où la tristement célèbre variante à répétition (cf. page 33).

La recherche toute légiste du meilleur moyen de tirer parti de ce genre d'armes ainsi que la discipline de fer régnant dans les rangs des unités du Qin ont permis aux officiers et stratèges du Royaume de mettre en place des tactiques avancées pour en multiplier l'efficacité. La plupart repose sur des formations mixtes de fantassins et d'arbalétriers ou d'archers permettant selon la combinaison choisie d'affaiblir considérablement l'impact d'une charge adverse, de garder les troupes ennemies à distance pendant que les tirs continuent à pleuvoir sur l'arrière ou leurs flancs, etc. Les autres Royaumes possèdent des escouades mixtes d'archers et de fantassins, mais aucun n'a autant développé l'action conjointe d'un grand nombre de fantassins et de tireurs combinant leurs tirs à une échelle aussi importante.

Ce genre de formation est d'ailleurs une des principales raisons du maintien de régiments d'archers dans les armées royales. Lorsqu'il devient important de combiner tirs à courte et moyenne portée et que la mobilité devient plus importante que la puissance d'arrêt, l'arbalète est bien trop longue à recharger et bien trop encombrante. Aussi pour ce genre de tactique, les officiers préfèrent utiliser des archers en support de leurs fantassins.

Le génie

Au Qin, les ingénieurs n'ont certes pas le même prestige que certains militaires, mais leur tâche est reconnue, appréciée et la cour fait les efforts nécessaires pour s'assurer que ses armées en disposent et qu'ils soient suffisamment qualifiés.



L'arbalète, symbole de la réussite du Qin

Tout citoyen du Qin ayant fait son service militaire a été habitué à manier toutes ces variantes de l'arbalète. Aussi, même si le personnage est Inexpérimenté (0) dans le Talent Nushu, on le considérera comme ayant un Niveau d'Apprenti (1). Et ceci s'applique aussi aux variations moins répandues comme le *lian nu*, l'arbalète de siège ou à répétition. Par contre, si jamais le personnage souhaite progresser dans ce Talent, il devra payer les Points d'Apprentissage nécessaires à l'obtention du Niveau Apprenti (1) comme n'importe quel personnage.

De même, lorsqu'une unité d'arbalétriers reçoit un Ordre ou une Manœuvre de tir, son commandant reçoit un bonus de +1 à son Test de Commandement.

Leur tâche consiste principalement à servir de support à l'infanterie et à l'artillerie en leur permettant de bénéficier de l'équipement nécessaire pour franchir les rivières et autres obstacles naturels à la progression de l'armée ou, lors des sièges, de tout le matériel nécessaire à la construction d'échelles ou de machines de guerre, l'excavation de tunnels, etc.

L'université de Xianyang travaille donc main dans la main avec la garnison du palais non seulement pour déceler au plus tôt les meilleurs potentiels mais aussi pour s'assurer que tous les hommes du génie soient à la fois compétents, courageux et poussés par une dévotion sans borne envers le Qin. Ces arrangements sont parfaitement menés et font que ce corps d'armée est particulièrement performant et à part le Qi, peu de Royaumes peuvent s'enorgueillir de mieux faire.

Autres types de troupes et unités d'élite

Il peut arriver que le Qin fasse appel à des mercenaires, mais à part les cavaliers *Dong Hu* des steppes du Nord, cela reste exceptionnel et en général les officiers qui ont un besoin de faire appel à eux préfèrent ne pas l'ébruiter. Par contre, rien n'empêche un brillant tacticien étranger de venir faire carrière au Qin en rejoignant l'armée.

De même, si on excepte les gardes personnels du Roi et ceux affectés au palais, il n'y a pour ainsi dire aucune unité d'élite dans l'armée. Les dirigeants du Qin ont coutume de penser que le combattant de base est aussi entraîné, formé et équipé qu'il doit l'être et est donc déjà à sa façon, un soldat d'élite. Donc, ils ont davantage tendance à remarquer les troupes qui échouent face à leurs objectifs que celles qui les atteignent.

Par contre, il n'est pas rare que le terme même de troupes d'élites soit employé pour des unités de vétérans ou qu'on l'utilise au coup par coup pour certains aspects beaucoup moins conventionnels de la guerre (cf.

le scénario « Le Prince félon » dans l'Ecran), mais il ne s'agit pas à proprement parler d'un régiment entraîné et entretenu uniquement dans ce but.

Le commandement

À l'image de leurs hommes, les officiers des armées royales sont particulièrement bien formés dans la plupart des composantes de l'art de la guerre et ils font régner une discipline de fer dans leurs régiments. Les manquements à cette dernière sont très sévèrement punis en dehors des combats et bien souvent de façon définitive sur le champ de bataille. Tous craignent ces sanctions mais elles permettent aux diverses unités de garder une cohésion et un vitesse de réalisation de manœuvre exceptionnelle pour des hommes du rang.

Comme la plupart des officiers et sous-officiers sont eux-mêmes d'anciens soldats promus au mérite, ils savent généralement quand et comment exiger le meilleur de leurs hommes qui voient en eux le symbole de la réussite et l'espoir d'une carrière future. C'est surtout le cas de ceux qui sont d'une origine modeste et ont choisi ou subi le métier de soldat pour échapper à leur condition. L'idée que l'armée est une maîtresse exigeante mais qu'elle sait rétribuer les hommes de valeur est répandue parmi les troupes et il faut bien avouer que pour le Qin au moins, elle est en grande partie vraie.

Par contre, cette discipline et cette pression permanente ne vont pas sans créer quelques effets pervers, négligeables la plupart du temps, mais qu'un ennemi particulièrement inspiré pourrait exploiter à son avantage.

Si les officiers sont très bien formés, ils ne le sont malheureusement tous de la même façon et le modèle d'éducation légiste leur apprend plus à connaître la solution à priori à tout problème qu'à l'analyser, s'y adapter et innover. Ainsi, on peut être certain qu'à de très rares exceptions près, ils choisiront la solution censée être optimale à la situation de combat dans laquelle ils se trouvent. Dans la plupart des cas, cette stratégie sera victorieuse mais prévisible, et pourra manquer de génie face à un général réellement talentueux, imprévisible et capable d'improvisation.

Exactement selon la même logique, les chefs des différentes unités sont entraînés à penser que tous leurs hommes sont interchangeables et indissociables, et sanctionnent toute volonté de se singulariser ou de prendre des initiatives personnelles. Ainsi ils pourront commander en toute situation mais ils ne pourront exploiter au mieux les forces de leurs soldats ou faire appel à leur réactivité dès que quelque chose d'imprévu se produira.

Enfin, les officiers ne peuvent maintenir constamment cette tension sur leurs hommes sans prévoir des moments de défolement pour ces derniers. Traditionnellement, ces exutoires ont lieu après la bataille et ceux des soldats du Qin sont à la hauteur de la pression qu'ils subissent constamment : les hommes massacrent, pillent, tuent et violent sous le regard complice de leurs commandants. La réputation de ces sinistres nuits de victoire n'est plus à faire et nombreuses sont les vaincues qui préfèrent se suicider plutôt que subir mille outrages. Les paysans redoutent d'efforts et préfèrent se battre jusqu'à la mort plutôt que laisser leurs familles aux mains du Qin.



Forces et faiblesses

Le Qin possède l'armée la plus vaste et la plus puissante du *Zhongguo* et, si tous n'en sont pas forcément conscients, c'est un état de fait indiscutable à l'heure actuelle. Mais cette puissance est due à bien d'autres facteurs que le nombre de soldats ou leur discipline.

Les immenses réserves de fer venant des territoires conquis du Ba et du Shu constituent une opportunité majeure pour l'armée du Roi. Non seulement cela permet d'équiper les soldats et de recruter y compris parmi les franges les moins riches de la population - et donc les plus motivées à s'illustrer par des prouesses martiales pour avoir une chance de faire carrière -, mais surtout cela leur permet de gagner énormément de temps sur l'entretien de leur matériel et de le consacrer plutôt à l'entraînement, aux manœuvres ou à reprendre des forces.

Et le fer n'est pas la seule ressource dont les armées du Qin disposent en quantité. Depuis Shang Yang, les réformes légistes ont permis de créer une véritable industrie orientée vers la production de guerre. De vastes complexes manufacturiers ont été construits dans lesquels des milliers d'artisans aux services de l'Etat s'éreintaient à fabriquer l'équipement des soldats alors que dans les plaines, tout autant de paysans travaillaient tous les jours à les nourrir. Certaines régions sont réaménagées en ensembles d'étangs artificiels pour fournir les soldats en poisson frais.

Mais au-delà de tout ça, une des deux principales forces du Qin est sa capacité à faire le lien entre ses centres de production (greniers, étangs, manufactures) et son armée. Son organisation logistique, bâtie par des années de légisme et encore renforcée par l'arrivée de Lu Buwei et son expérience de marchand gérant de convois, ne souffre aucune rivale au sein du *Zhongguo*. Où qu'elle se trouve, même en dehors de ses propres frontières, l'armée sera à même de recevoir rapidement le matériel, les hommes et les vivres qu'il lui faut. Le plus souvent, les approvisionnements sont faits pour suivre son rythme de progression et ne pas le ralentir. Bien que discret et difficilement perceptible par un Roi au milieu de ses courtisans, cet avantage est déterminant pour un général en terrain ennemi.

L'autre secret de la force du Qin est son légendaire réseau d'espions et d'agents secrets : le Censorat. Nul autre Royaume n'a su autant développer ses services de renseignements, pas même le Han ou le Qi qui forcent pourtant le respect en ce domaine. Associé au Bureau des Rumeurs, une officine rivale chargée de faire plus ou moins office de police politique et de service de contre-espionnage sur le territoire royal, le Censorat ne rend des comptes qu'à deux personnes : Li Si le ministre des noms et des lois, et Ying Zheng son Roi, qui ne se prive d'ailleurs pas pour faire secrètement espionner ses propres ministres. Même le régent Lu Buwei n'a pas accès à cette précieuse ressource et elle est un enjeu majeur dans la lutte d'influence larvée que se livrent Li Si et le marchand. Ce dernier attise d'ailleurs l'inimitié entre le ministre des armées Feng Chieh et Li Si pour tenter de faire éclater un désaccord public et pouvoir ainsi faire main-basse sur le Censorat.

Car son efficacité n'est plus à prouver : on prétend qu'il a au moins un homme, sinon une cellule, dans tous les districts du *Zhongguo* et les histoires d'espions

d'autres Royaumes qui se feraient manipuler ou tomberaient amoureux d'un agent du Censorat avant de divulguer tous leurs secrets et de se faire assassiner sont légion. Il y a sûrement une part de légende, mais il ne fait aucun doute que le Qin possède le réseau d'espions le plus efficace quand il s'agit de se tenir au courant d'informations stratégiques, de pénétrer quelque part pour voler des documents, ou tout simplement d'assassiner un gêneur. S'ils ne sont pas aussi doués pour la manipulation que peuvent l'être les hommes du Han, ils le compensent dans presque tous les autres domaines, dont la capacité à faire voyager très vite leurs messages codés d'un bout à l'autre du *Zhongguo* sans pour autant risquer leur couverture.

Agent polyvalent

Ils sont recrutés le plus souvent parmi les soldats de l'armée régulière. Une loyauté sans faille envers le Qin, des capacités individuelles supérieures et avoir fait preuve d'exploits en service, tout cela attire immanquablement l'attention des agents du Censorat. Après une observation plus ou moins longue et une mise à l'épreuve, ils sont approchés directement et incorporés à ce service.

- **Talents** : Discrétion, Calligraphie, Perception
- **Taos** : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de l'Esprit clair, Tao des Six Directions

Agent infiltrée

Cette jeune femme a été recrutée pour son aisance sociale et sa capacité à se fondre dans tous les milieux. Menant une double vie, elle risque la sienne tous les jours en travaillant pour le Censorat mais elle sait que son sort serait bien pire si elle désertait que si elle était simplement découverte.

- **Talents** : Etiquette, Diplomatie, Comédie
- **Taos** : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de la Présence sereine, Tao de l'Oeil intérieur

Ombre

La plupart des membres du Censorat ne prennent que très peu de risques directs pour ne pas nuire à leur couverture. Mais parfois, certaines informations critiques nécessitent qu'on change de tactique et que l'on s'immisce chez quelqu'un pour le voler ou l'assassiner par exemple. Cet agent est essentiellement un support pour le reste de sa cellule lorsqu'ils ont besoin de ce genre d'assistance.

- **Talents** : Discrétion, un Talent martial, Herboristerie
- **Taos** : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao du Yin et du Yang, Tao de la Foudre soudaine



Mais l'armée du Qin possède quand même quelques sérieux handicaps qui l'ont jusqu'ici empêchée de se lancer dans le projet d'unification du *Zhongguo*. Le principal est probablement le désordre politique qui règne depuis la mort de Bai Qi et la succession de rois n'ayant peu sinon aucun intérêt pour les affaires d'Etat. Ainsi pendant des années, Xianyang a été le lieu d'incessantes luttes de pouvoir entre eunuques, fonctionnaires et autres princes. Jusqu'à présent, le Qin possédait une armée exceptionnelle mais paralysée par les turpitudes même de ceux censés la diriger. Et c'est encore une fois l'arrivée de Lu Buwei et son accession au titre de régent qui mirent un terme à ces pratiques en restaurant le pouvoir royal.

Le second handicap du Qin n'en est pas réellement un, mais son armée a de grandes difficultés à gérer les sièges de façon mesurée et subtile. Malgré son équipement et ses machines de guerre, ses officiers sont habitués à gérer des actions rationnelles et optimales et de ce fait, l'armée a énormément de mal avec les opérations de sabotage sur des défenses qui ne seraient pas gérées à la mode légiste ou de façon non rationnelle. Ainsi le degré de fanatisme des paysans que les hommes de Mo peuvent inspirer est la hantise de tous les officiers du Qin, sauf peut-être de ceux dont la personnalité est la plus forte.

C'est pourquoi les sièges sont presque toujours menés de la même façon : en coupant toutes les lignes de ravitaillement, puis en mettant la population et la ville à bout par l'usage des armes de sièges et de pots à feu avant de lancer, si besoin est, d'implacables assauts. Les pertes sont terribles pour les assiégés et les assiégeants, les villes prises finissent bien souvent en flammes, mais la plupart des officiers du Qin n'arrivent même pas à envisager une autre option.

Enfin la dernière faiblesse qu'un général avisé pourrait exploiter est l'existence de troupes au moral beaucoup moins élevé que celui du reste de l'armée. En effet, si la plupart des soldats en ont fait leur profession et voient dans l'armée un ascenseur social, il existe toujours un certain nombre d'insatisfaits de leur sort, soit parce qu'ils étaient des bagnards ou des mendiants capturés lors d'une rafle, soit plus simplement des habitants de territoires nouvellement conquis par le Qin. En théorie, ces hommes sont traités comme n'importe quel autre soldat mais dans les faits, ils rejoignent souvent les rangs de l'infanterie légère et sont envoyés au cœur des combats pour ne pas en revenir. Un fin stratège qui serait capable d'amener ces hommes à se soulever la nuit précédant une bataille et de coordonner cette mutinerie avec une attaque rapide pourrait ainsi désorganiser toute une armée du Qin, voire la forcer à se replier.

Personnalités

Dao

Responsable des opérations du censorat

Pour presque tous les habitants et visiteurs du palais royal de Xianyang, Dao est le très affable et serviable responsable des serviteurs. Proche de l'intendant et de Zhao Gao, le chef des eunuques, il s'assure que le travail des domestiques soit fait et que tous accomplissent leur besogne. Il est donc à la tête d'une véritable armée de petites mains qui se déplacent partout dans le palais et à

qui personne ne fait réellement attention. Il est aussi avec Zhao Gao le premier au courant des moindres problèmes des grands du Royaume ou des visiteurs qui sont pour la plupart incapables de faire quoi que ce soit tout seuls.

Mais sous ses airs de courtisan débonnaire, Dao est bien plus que cela. Il est le responsable des opérations du Censorat. Il est en outre spécialement affecté à la protection du palais. Concrètement, cela veut dire que c'est lui qui envoie les agents en mission et les chefs de cellule viennent lui rendre des comptes. Parce qu'il lui est facile de rencontrer tout le monde au palais, et de faire à peu près ce qu'il y veut dans la plus grande discrétion, il est le soutien logistique et l'agent de liaison de la majeure partie des membres du Censorat se trouvant à Xianyang. Si nécessaire, il n'hésite d'ailleurs pas à aller lui-même sur le terrain et on peut alors voir que ses rondsurs n'ont en rien entamé l'excellente condition physique qui était la sienne lorsqu'il n'était qu'un simple agent du Censorat.

Mais même si la plupart de ses hommes pensent le contraire, Dao n'est pas la tête pensante des services secrets du Qin. Bien que très bien placé, il n'est que celui qui relaie les ordres et fait remonter les rapports et les informations glanées par les divers agents. Toutefois il n'est pas rare qu'il parle avec Li Si ou le Roi au nom du Censorat, mais il ne fait généralement que l'intermédiaire avec ceux qui dirigent vraiment les services secrets du Qin.

Il est au courant de la plupart des secrets et indiscretions du palais mais n'a aucune idée de ce que peut être la Carapace noire, même si le nom lui est familier.

1 m 65 / 65 kg / 37 ans

Aspects : Métal 2, Eau 3, Terre 4, Feu 4, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 40, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Discernement de la Kilin / Curieux comme le Rat

Talents : Bureaucratie 3, Calligraphie 2, Investigation 3, Loi 3, Perception 2, Comédie 2, Eloquence 3, Etiquette 5, Empathie 2, Boxe 1, Daoshù 2 (Deux armes, Feinte), Discrétion 4, Esquive 2

Taos : Tao de la Présence sereine 4, Tao de l'Esprit clair 3, Tao du Yin et du Yang 3, Tao de l'Oeil intérieur 3, Tao de l'Ombre dissimulée 2

Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 90

Wang Jian

Général et chef de la garnison de Xianyang

Wang Jian est le digne successeur d'une grande lignée de militaires de premier rang au service du royaume. A quarante ans passés, il a reçu, il y a peu, la charge particulièrement honorifique de commandant de la garnison de Xianyang. Ainsi, même s'il a plutôt l'habitude de mener ses troupes contre l'adversaire, il assure désormais la sécurité de son roi et veille au calme de sa capitale. Le général prend bien sûr son rôle particulièrement à cœur et l'exerce non sans un certain talent, mais il aspire à autre chose.

Visé par Qin Long qui apprécie tout particulièrement de se servir de lui, Wang Jian ne rêve que de venger son ami mort quelques mois auparavant, le général Meng Ao, et de mener ses troupes à la conquête des autres Royaumes. Il se sent de plus en plus sous-exploité à son poste car il sait, à la différence de la plupart des stratèges





44



de sa génération, posséder ce grain de génie et d'initiative qui lui permettrait de tirer le meilleur des puissants soldats du Qin et rendre leur avance implacable.

Pour son roi et son Royaume, il sera l'un des principaux artisans du projet *Tiān Xiā*. Il en a la conviction et attend de moins en moins patiemment (mais il est bien trop intelligent pour le montrer) qu'on lui en donne l'ordre.

1 m 75 / 67 kg / 43 ans

Aspects : Métal 4, Eau 4, Terre 5, Feu 4, Bois 5

Aspects secondaires : Chi 75, Défense passive 11

Don et Faiblesse : Héritier de Sun Zi / Loyauté du Chien

Talents : Bureaucratie 1, Calligraphie 2, Histoire 1, Savoir (histoire militaire) 3, Diplomatie 3, Etiquette 1, Héraldique 3, Intimidation 4, Art de la Guerre 5 (Toutes les manœuvres jusqu'au niveau 3, Encerclement, Feinte, Esquive, Le Marteau et l'enclume, La Carapace de bronze), Commandement 5, Jiānshù 4 (Coup précis, Feinte, Combat monté, Désarmer, Combinaison), Gongshù 3 (Tir rapide, Double trait, Tir indirect), Qiāngshù 4 (Repousser, Double parade, Coup précis, Harcèlement), Nushù 3 (Tir lointain, Embuscade, Perforation), Equitation 4, Esquive 3

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao de la Foudre soudaine 3, Tao du Bouclier invisible 3, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Présence serein 2, Tao des Dix Mille Mains 4

Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 3 / -3, 2 / -5)

Renommée : 240

Wang Ben

Capitaine du Qin

Wang Ben est le fils de Wang Jian et il apprécie tout particulièrement d'être placé sous ses ordres, même s'il imaginait que ce dernier serait beaucoup moins dur avec lui.

Issu donc d'une longue lignée de généraux, le jeune Ben a suivi les traces de ses aïeux et est parti étudier à la principale académie militaire de Xianyang. Sorti depuis peu avec le grade de capitaine, il pensait pouvoir profiter de son statut quelque temps dans le régiment de son père, mais Wang Jian semble déçu de cet état de fait. Après avoir tenté en vain de convaincre son fils de rejoindre une armée certes moins prestigieuse, mais où il pourrait faire ses armes de façon concrète, il s'est désormais mis en tête de lui chercher une bonne épouse afin de faire rejaillir la gloire d'une union profitable sur sa famille et lui permettre de marcher à nouveau sur les ennemis du Royaume. Mais cette perspective semble encore moins plaire à Wang Ben et il pourrait partir, dans les jours à venir, pour un régiment beaucoup plus dangereux pour enfin prouver sa valeur à son père.

1 m 76 / 70 kg / 22 ans

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 4, Feu 3, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Masque du Démon / Obnubilé (prouver sa valeur à son père)

Talents : Calligraphie 1, Histoire 1, Perception 2, Eloquence 2, Etiquette 2, Intimidation 3, Séduction 1, Art de la Guerre 3 (Assaut féroce, Défense acharnée, Assaut enragé, Rassemblement, Réception de charge, Harcèlement, Regroupement, Tir de barrage, Carré, Débordement, Attaque en échelon), Commandement 2, Jiānshù 3 (Parade totale, Charger, Désarmer), Gongshù 1, Nushù 3 (Tir rapide,

Combinaison, Coup de maître), Qiangshù 2 (Combat monté, Parade tournoyante), Equitation 2, Esquive 2
Taos : Tao de la Foudre soudaine 2, Tao du Souffle destructeur 3, Tao des Mille Abeilles 2, Tao du Yin et du Yang 2, Tao de la Force insufflée 2
Souffle vital : 19 (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)
Renommée : 120

Le Qin et les Styles de combat

Les conceptions légistes et l'organisation de l'armée du Qin tendent à niveler les capacités individuelles et à mettre l'accent sur la prédominance du groupe. Les écoles militaires, les camps d'entraînements de l'armée et les instructeurs des miliciens ne dispensent l'enseignement d'aucun style de combat. Attention, ceci n'implique pas qu'aucun officier du Qin n'en pratique. Cela correspond à une démarche plus personnelle, et rarement encouragée. Les cadres de l'armée issus d'autres Etats ont appris en général un style dans leur Royaume d'origine.

En lieu et place, l'armée du Qin développe des doctrines de combat faisant la part belle à des petits groupes de soldats agissant de concert sous les ordres d'un sous-officier ou d'un commandant d'unité gérant la cohésion de l'ensemble.

NB : Ces règles ne s'appliquent qu'aux soldats de l'armée régulière du Qin. Une même unité ne peut pas choisir d'appliquer en même temps les doctrines «Mur de boucliers» et «Attaque suicide générale».

Tir de volée : Par tranche de dix arbalétriers faisant feu sur une même cible, 1D10 traits la touchent automatiquement, sans avoir besoin de réaliser un Test d'attaque.

Mur de boucliers : Si une unité d'infanterie comprend au moins dix fantassins équipés de boucliers, la Défense Passive de chacun d'eux augmente de +2.

Attaque suicide générale : Une unité d'au moins dix fantassins se rue sur l'ennemi. Appliquez la règle «Tous ensemble», mais les soldats infligent 1D10 points de dégâts supplémentaires. Cependant, ce même chiffre correspond aux soldats mis hors de combat dans le même temps.

Discipline de fer : Tant qu'un sous-officier ou un officier accompagne l'unité, tous les soldats bénéficient d'un bonus de +1 afin de tester leur Résistance à la Terreur ou leur moral face à leurs ennemis.

Enfin, tous les fantassins du Qin possèdent automatiquement la Manœuvre Attaque suicide, quelque soit leur Niveau de Maîtrise en Jiànshù ou en Qiangshù. L'équipement supérieur de ce Royaume ne compte que des armes et des armures de bonne qualité et en fer.

Le Qi

Depuis sa création et l'apparition des premières hégémonies, le Qi est un Royaume riche, doté d'une économie et d'une armée puissante. A tel point qu'il y a une cinquantaine d'années, bien avant la fin de la lignée des Zhou, on surnommait déjà ses rois les «Empereurs de l'Est». Mais si le faste de sa cour et son prestige sont restés intacts au cours des siècles, il n'en est rien de la puissance relative de son armée qui a très sensiblement baissé au cours de ces dernières décennies. Le choix de faire du Royaume une figure de proue en matière de culture et de savoir n'a pas à proprement parler nui à la qualité de l'appareil militaire, mais ces autres priorités de la cour l'ont empêché de garder son avantage sur d'autres Royaumes qui, à l'image du Qin, ont, eux, fortement évolué.

Avec près d'un demi-million d'hommes, l'armée royale reste efficace, avec les officiers les mieux formés du Zhongguo et une capacité défensive impressionnante, mais bien en deçà de celle du Qin et du Zhao. De nombreux problèmes internes l'empêchent de conserver son mordant loin de ses bases et cela suffit à faire du Qi un Royaume particulièrement difficile à conquérir mais presque sans aucune réelle prétention expansionniste à court terme.

L'armée

L'infanterie

Chose étonnante pour un Royaume aussi riche et puissant, l'infanterie du Qi est, peut-être après sa cavalerie, son principal point faible. Pourtant les soldats sont équipés très convenablement et reçoivent un entraînement supérieur à ce qu'on trouve généralement ailleurs, mais elle est surtout composée d'unités très spécialisées qui ont le plus grand mal à se coordonner et à se battre les uns pour les autres. Il n'y a guère que lorsqu'il s'agit de défendre le Royaume d'invasisseurs potentiels ou grâce au talent de certains de leurs officiers que ces soldats mettent de côté leur différences.

Pourtant, comme partout l'infanterie est la principale composante de l'armée et toutes les stratégies consistent à l'utiliser au mieux pour occuper le terrain et engager l'ennemi. Et il est vrai également que tous les soldats sont compétents dans ce qu'ils ont à faire. Mais l'infanterie du Qi est à l'image du pays : cruellement divisée sous des oripeaux clinquants et pourtant redoutablement efficace. Son organisation est basée sur des préceptes légistes et chaque type d'unité est spécialisé dans un certain type de combat pour lequel il est spécialement entraîné et endoctriné dans une logique élitiste et une rivalité communautariste. Ainsi, les fantassins se battant au sabre auront tendance à railler l'attitude défensive des lancers, qui eux-mêmes auront tendance à les considérer comme quantité négligeable. Et les uns comme les autres considéreront les arbalétriers comme des lâches. Pourtant, tous ont des raisons d'être fiers de leur entraînement et de leur équipement et leurs ennemis savent pourquoi ils commencent à trembler quand s'avancent à perte de vue les fantassins lourds du Qi dans leur uniforme vert.





Conformément à la logique de sur-spécialisation qui règne au Qi, les soldats sont regroupés dans de nombreux types d'unités. Les infanteries lourdes et légères comprennent en général des détachements de sabreurs dotés de boucliers, de sabreurs équipés de javelots (censés surprendre ainsi les troupes ennemies, voire les désorganiser), de porteurs de pavots, de lanciers et d'hallebardiers. Les soldats sont regroupés dans ces grandes unités en fonction de leur équipement et on est très loin des unités mixtes des autres Royaumes.

Javelots, javelines, lances

Armes à distance	Dégâts	C/M/L/E	Solidité	Prix
Javeline	2	8/25/50/75	5	10
		1/3/5/8		
Javelot	3	8/20/30/60	6	15
		1/2/3/6		
Lance	3	5/8/10/15	9	60
		-/-/1/2		

La cavalerie

La cavalerie du Qi est l'une des plus mauvaises du *Zhongguo*. Composée d'à peine quelques milliers d'hommes, elle se cantonne au rôle de messager et d'es-

corte des personnalités importantes, généralement des experts qui doivent rapidement traverser le champ de bataille. Totalement inutile dans les nombreuses guerres de siège que livre le Royaume, la cavalerie n'a que peu d'intérêt aux yeux des stratèges du Qi. Moins résistante que l'infanterie et moins destructrice que l'artillerie et les machines de sièges, elle est le parent pauvre des armées du Royaume.

Toutefois, certaines unités d'élite utilisent abondamment les chevaux pour amener leurs compétences là où elles seront les plus efficaces. Ainsi, les ingénieurs, les saboteurs et autres infiltrateurs en font une grande utilisation pour gagner en flexibilité et compenser ainsi leur nombre réduit par leur disponibilité immédiate presque partout sur le champ de bataille.

Pour à peu près les mêmes raisons, les chars sont encore utilisés mais tombés en désuétude. Tout aussi inutiles que les cavaliers dans une guerre de siège, ils sont toutefois appréciés pour les diversions et pour contrer les attaques de chars adverses qui feraient sinon de terribles percées dans les unités de l'infanterie royale. En effet, à cause du manque de cavalerie, cette dernière n'a que peu de recours face à de telles armes lorsqu'elle avance sur le champ de bataille et, sans eux, elle se retrouverait rapidement désorganisée. Lorsqu'elle tient ses positions par contre, le génie prépare généralement le terrain pour que celui-ci soit impraticable par les chars et la cavalerie ennemie.

L'artillerie

L'artillerie du Qi possède les mêmes qualités que son infanterie mais sans en avoir les défauts. Ses troupes sont très efficaces, complémentaires, et ont l'habitude de travailler de concert. En effet, grâce aux efforts du conseiller aux artilleries royales, la rivalité entre les différentes unités appartient désormais au passé. Il y a bien parfois quelques rixes, mais le légiste originaire du Qin a su rétablir la discipline au sein de ce corps d'armée.

Les principaux régiments sont les arbalétriers lourds (associés à leurs porteurs de pavots), les archers et les rares unités de marins équipés d'arbalètes à répétition. A cause de leur équipement, ces dernières ont une portée très réduite, surtout si on les compare aux unités d'arbalétriers lourds ou d'archers, mais elles ont un potentiel de destruction à courte portée tellement impressionnant (principalement sur de l'infanterie en rangs serrés) et peuvent accomplir de tels tirs de barrage que les unités adverses qui ne fuient pas ou ne se mettent pas à couvert sont bien souvent totalement désorganisées.

Mais le vrai atout de l'artillerie du Qi est son nombre inégalé de machines de guerre et l'utilisation qu'elle en fait. Grâce au nombre et à la qualité de ses ingénieurs, ainsi qu'à la proximité et aux relations, certes parfois tendues, entretenues avec les disciples de Mo, l'armée a donc non seulement à sa disposition toutes les machines de guerre connues à ce jour mais elle multiplie leur efficacité en les regroupant en batteries.

Le génie

Tout comme la marine de guerre, le génie du Qi est le meilleur du *Zhongguo* et ne souffre aucune comparaison. Les nombreuses universités et académies du Royaume fournissent de nombreux ingénieurs capables à la fois de partir à l'avant des troupes pour faire un travail de sape ou de construire de puissantes machines de guerre.

Mais si ce corps d'armée reste proportionnellement bien plus important et qualifié que dans la plupart des autres Royaumes, il n'en est pas moins épuisable. En effet, contrairement à l'enseignement ou les autres métiers réputés plus distingués, faire carrière dans l'armée n'est pas considéré comme spécialement prestigieux au Qi et c'est donc rarement le premier choix des jeunes ingénieurs.

Autres types de troupes

A part pour sa marine, le Qi fait parfois appel à des mercenaires mais c'est relativement rare et ils sont traités de telle façon qu'il ne reste que très peu de personnes à rémunérer à la fin de la bataille. Cette habitude est connue et seuls les mercenaires les plus affamés ou les plus confiants en leurs capacités travaillent donc pour le Qi.

Unités d'élite

Par contre, le Royaume, fidèle à sa réputation de havre de connaissances et de cloisonnement des savoirs, utilise un grand nombre d'unités d'élite :

- Des groupes de soldats surentraînés et suréquipés pour aller au milieu du camp ou des villes ennemies afin d'éliminer un gradé, de récupérer un otage ou de voler de précieux renseignements.

- Des saboteurs particulièrement efficaces, formés à l'architecture et la stratégie pour être sûrs de provoquer un maximum de destruction, et à qui l'on fournit chaque fois que possible de la poudre-tonnerre.

- Des infiltrateurs dont le rôle est de se cacher sur les champs de bataille près des positions ennemies, le plus souvent la nuit précédant le début des hostilités, pour pouvoir empêcher tout mouvement de contournement ou de réserve en prenant les troupes adverses par surprise et de disparaître après avoir ruiné le plan du général adverse.

- Des sapeurs rendant le terrain hostile aux ennemis en fabriquant de nombreux pièges ou fortifications avant l'arrivée des troupes adverses sur le champ de bataille.

Récupérateur

Ancien soldat plusieurs fois récompensé pour sa détermination au combat et repéré pour sa loyauté, ce jeune homme a été surentraîné dans toutes les techniques permettant de rentrer discrètement dans le camp adverse et de n'en ressortir qu'une fois sa mission remplie.

- **Talents** : Discrétion, Perception, un Talent martial au choix
- **Taos** : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de la Poudre soudaine, Tao des Six Directions

Saboteur

Il a sa façon à lui de mener les guerres, cause parfois de nombreux morts mais le fait avec style. Mais plus que tout, il adore le spectacle d'un camp qui prend feu à la nuit tombée, alors que ses occupants le fuient dans tous les sens, en s'agitant de façon désordonnée.

- **Talents** : Discrétion, Architecture, Art de la Guerre
- **Taos** : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao du Souffle destructeur, Tao de l'Esprit clair

Sapeur

Il se destinait à une carrière d'ingénieur mais n'avait en rien imaginé celle-ci. Cela fait trois ans maintenant qu'il va sur les champs de bataille à la nuit tombée pour fabriquer des pièges mortels, ou qu'il dirige l'excavation de tunnels permettant de déboucher juste sous les fortifications des villes ennemies.

- **Talents** : Sciences, Discrétion, Art de la Guerre
- **Taos** : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de l'Esprit clair, Tao des Six Directions





Le commandement

Les officiers du Qi sont formés dans les meilleures académies militaires et reçoivent donc un entraînement de première qualité dans la plupart des manœuvres et tactiques martiales. Mais contrairement à leurs homologues du Qin, leur formation est beaucoup moins académique et on leur apprend notamment à s'adapter au cours de la bataille et à varier leurs stratégies.

Pourtant, un problème majeur les empêche d'exploiter au mieux cet avantage. En effet, les relations avec les hommes du rang sont souvent tendues, car si les soldats sont tous issus du peuple, les officiers viennent des grandes familles du Royaume et sont généralement affectés au commandement de soldats plus expérimentés qu'eux et avec lesquels ils n'ont presque aucun point commun. Cette tension est d'autant plus forte chez les soldats vétérans qui n'ont presque aucune chance de devenir un jour officiers, quels que soient leurs mérites.

Aussi, si les hommes évitent de désobéir à leur officier (mais plus pour s'éviter des ennuis que par réelle confiance), ils ne prennent pas non plus de risques pour lui et n'iront probablement pas à une mort certaine uniquement parce qu'il l'ordonne.

La marine

Le Qi est avec le Yan et le Chu, un des trois Royaumes à avoir accès à la mer. De loin le plus riche et le plus avancé en sciences maritimes, sa flotte est donc logiquement la plus puissante du *Zhongguo*.

Une grosse partie de l'économie du Royaume et des échanges se faisant par voie maritime entre les quatre commanderies portuaires, le Qi a toujours eu le souci de construire une marine forte, à même de protéger ses ports et son commerce. De ses voisins d'abord, mais aussi et surtout des pirates qui infestent la Mer jaune et le Bohai.

Aussi, des chantiers navals de Linzi et Donghai sortent sans cesse des navires réputés pour leur résistance, leur taille et leur puissance de feu impressionnante fournie par des machines de guerre embarquées et des équipages

entiers équipés d'arbalètes à répétition. Les bâtiments du Qi sont connus pour être sans rivaux lors d'un affrontement direct et nombreux sont ceux qui préfèrent fuir plutôt que de tenter leur chance. Pourtant, de temps à autres, des marins du Yan réussissent à prendre le dessus grâce à des manœuvres audacieuses à bord de bateaux certes plus fragiles mais surtout plus rapides et maniables. Ces quelques escarmouches malheureuses auraient été sans conséquence dans un autre Royaume, mais la cour du Qi ne saurait tolérer que sa suprématie maritime soit remise en cause. La marine royale est donc en train de mettre au point une flottille de navires plus légers, capables de contrer les tactiques du Yan. Mais pour l'instant ceux-ci restent encore rares et la cour cherche à pallier temporairement à cette faiblesse en engageant des pirates du Joseon comme mercenaires.

Forces et faiblesses

Le Qi possède de très nombreux atouts et reste, dans bien des domaines, meilleur que tous les autres Royaumes du *Zhongguo*. Pourtant, bien que plutôt élevée, sa puissance militaire n'a rien d'exceptionnelle et il semblerait qu'à chacun de ses atouts corresponde un handicap qui l'empêche d'en tirer pleinement parti.

Parmi les forces du Royaume, on peut compter son importance diplomatique qui lui permet d'éviter la plupart des conflits majeurs depuis plusieurs décennies et son service de renseignement qui, s'il ne vaut pas ceux du Qin ou du Han, est loin d'être ridicule. Les nombreuses informations soutirées aux étudiants étrangers ou envoyées par les fonctionnaires formés sur place ou les professeurs détachés dans les autres cours sont formalisées en rapports codés par des Scribes de Wen Chang. Ainsi le ministère des armées a su forger un réseau de renseignement solide et très efficace. S'il n'a pas l'efficacité brutale du Censorat du Qin ou le pouvoir de manipulation des parasites du Han, il reste néanmoins particulièrement discret et bien implanté.



Personnalités

Bahuogun

Guerrier légendaire du Qi

Lorsqu'une armée est en marche, les soirées sont parfois très longues et les soldats passent le temps en se racontant de nombreuses histoires. Celle de Bahuogun est l'une des plus populaires parmi les fantassins du Qi. Si on en croit la légende, il serait un guerrier du Qi puni par Wen Chang lui-même pour avoir brûlé ou laissé brûler la première bibliothèque de ses disciples. Depuis, Bahuogun serait condamné à combattre sans cesse sur les champs de bataille du Zhongguo pour défendre le Qi et ses formidables richesses intellectuelles. Lame au clair, sortant de nulle part dans son uniforme vert et son armure de cuir, il apparaîtrait avec son unité lors des conflits tournant au désavantage du Royaume pour aider ses armées à reprendre le dessus. On lui prête un grand nombre de capacités, on le dit immortel, capable de sauter par dessus dix hommes, plus rapide que l'éclair et on prétend même qu'il serait devenu un des maîtres de l'Ecole de l'Épée Céleste de la Foudre...

Mais comme bien souvent, la réalité est très éloignée de la légende, même si le destin de Bahuogun est tout sauf commun. Le Roi Xiangwang, père de l'actuel souverain du Qi, souffrirait d'une terrible maladie qui le rendait agressif envers tous ceux qui l'approchaient. Pris de folie et de haine envers son propre Royaume, il nomma comme héritier Tian Jian, le seul de ses fils qui n'avait pas d'enfant, et uniquement à cette condition expresse. Il l'espérait stérile et que son règne se conclurait par une guerre civile. Mais l'une des suivantes du fils en question lui donna un fils alors que le vieux Roi était sur son lit de mort.

Risquant de perdre le Royaume, le prince chacha l'enfant aussi longtemps qu'il put mais il dut, suite à la pression d'intrigants, le faire envoyer au loin et le spolier de son destin d'héritier. Pour s'assurer de sa sécurité, il chargea un de ses plus fidèles gardes du corps de protéger l'enfant et, pour justifier son départ, le fit passer pour un criminel et marquer au fer rouge. Pendant des années, alors qu'ils vivaient à la tête d'une petite bande de mercenaires, le garde protégea l'enfant et ce dernier, à la mort du vieil homme, prit le nom de Bahuogun (Tisonnier) en l'honneur de celui qu'il considérait comme son père.

De son côté, Tian Jian eut d'autres enfants mais il ne se remit jamais vraiment de la perte de son premier-né et du gâchis de sa vie sans lui. C'est une des nombreuses raisons qui l'ont poussé à vouloir construire une école dans chaque bourg : pour que, perdu parmi tous ces enfants du peuple, le sien puisse avoir accès à une partie de l'éducation à laquelle il avait droit. Et peu importe s'il fallut construire des centaines d'écoles et engager autant de professeurs.

Une fois mis au courant du secret de ses origines, Bahuogun partit sur les routes du Zhongguo en espérant faire la paix avec lui-même. Il en revint beaucoup plus aguerri, maîtrisant les enseignements de l'Épée Céleste de la Foudre, et il reforma alors sa vieille compagnie de mercenaires. Depuis, il les mène dans toutes les batailles pour lesquelles on le paye assez et n'hésite pas à intervenir de son propre chef et sans ordre dans celles qui pourraient changer le sort du Royaume qui aurait dû être



De plus, même s'ils ne veulent, en théorie, rien avoir à faire avec l'armée du Royaume, les disciples de Mo sont basés au Qi. Au fil des années, une bonne partie de leurs machines et autres stratégies défensives ont filtré. De ce fait, et à cause de la grande proportion d'ingénieurs, les principales villes du Qi sont particulièrement difficiles à prendre car fortifiées et lourdement équipées en machines de siège. Les défenses ne sont bien évidemment pas aussi solides que si elles étaient tenues directement par des mobistes, surtout à cause de la distance entre le peuple et ces élites, mais il ne fait aucun doute que si le Royaume était attaqué, des dizaines d'entre eux viendraient défendre les villes assiégées du Qi, les rendant réellement impenables.

Parallèlement, le Royaume jouit d'une économie florissante largement capable de financer ses efforts de guerre et de fournir les matières premières nécessaires à l'entretien de son armée. Ses experts formés dans les universités du pays assurent les meilleurs rendements possibles, que ce soit dans les domaines agricoles, miniers et logistiques afin de transporter toutes ces richesses. A tel point que ce ne sont pas des militaires qui se chargent d'organiser la logistique mais des érudits spécialisés dans le domaine, à priori les meilleurs du Royaume. Ce système garantit une efficacité totale au sein des frontières du Qi mais se révèle vite un frein à une quelconque expansion territoriale.

En effet, si ces érudits rivalisent entre eux et déploient des trésors d'ingéniosité pour exhiber leur talent devant la cour, ils méprisent les chefs militaires qui n'ont pu faire une carrière aussi prestigieuse que la leur et font donc bien peu d'efforts pour leur faciliter la vie une fois loin des yeux de la capitale. De plus, leur méconnaissance de la science militaire, du terrain une fois les frontières franchies et leur incapacité à s'y adapter les empêchent d'être réellement efficaces. Les soldats et sous-officiers sont donc bien souvent obligés de gérer comme ils peuvent, au jour le jour, et de se confronter aux pires absurdités administratives pouvant aller parfois jusqu'à coûter la vie de plusieurs hommes.

Cette gestion catastrophique de la logistique à l'étranger a non seulement un effet désastreux sur le moral des hommes mais elle empêche tout simplement les armées du Qi d'étendre le Royaume hors de ses frontières.

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, le Qi est donc un territoire particulièrement difficile à envahir et néanmoins incapable de grignoter durablement celui de ses voisins.

Un parfait contrôle de son territoire

L'armée du Qi bénéficie d'une logistique extrêmement performante tant qu'elle assure la défense de ses frontières. Par contre, et comme exposé ci-dessus, elle n'est pas aussi apte à s'engager dans des campagnes militaires loin de ses bases. On applique donc les modificateurs suivants, spécifiques à ce Royaume :

- Si l'armée du Qi se bat sur son territoire : +1 lors du Test d'initiative.
- Si l'armée du Qi se bat en dehors de ses frontières : -1 (difficulté de ravitaillement). Ce malus est cumulé avec celui lié à une éventuelle marche forcée.

le sien. Mais jamais pour très longtemps car ce dernier continue de le considérer, lui et ses hommes, comme des hors-la-loi.

1 m 80 / 76 kg / 25 ans

Aspects : Métal 4, Eau 3, Terre 3, Feu 4, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 48, Défense passive 8

Don et Faiblesse : Cuirasse de Bronze / Recherche

Talents : Histoire 2, Perception 3, Héraldique 2, Intimidation 4, Art de la Guerre 3 (Assaut féroce, Défense acharnée, Assaut enragé, Rassemblement, Engager la réserve, Regroupement, Tir de barrage, Carré, Débordement, Flanc refusé), Commandement 3, Boîte 2 (Projeter, Etrangler), Jiànshù 3 (Coup précis, Aveugler, Coup double), Gongshù 2 (Tir rapide, Embuscade), Discretion 3, Equitation 3, Esquive 2

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 2, Tao du Corps renforcé 3, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Présence sereine 1

Souffle vital : 27 (11 / 0, 7 / 0, 4 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)

Renommée : 85

Chen Qi

Conseller aux artileries royales

Originaire d'une des familles les plus influentes de Linzi, Chen Qi a souffert très jeune d'un accident aux jambes l'empêchant de se mouvoir sans assistance. Ce handicap fit de lui un paria au sein même de sa propre famille et, malgré ses efforts, son père n'arrivait pas à lui renvoyer autre chose que l'image de ses propres espoirs déçus. Plus que mal à l'aise auprès des siens et incapable de sortir, le jeune homme resta des journées entières dans la bibliothèque familiale à tenter de chasser l'ennui en lisant tout ce qu'il trouvait. A tel point que les connaissances qu'il accumula étaient sans comparaison avec celles des gens de son âge. Conscient de cet état de fait, Chen Qi demanda à son père le droit de tenter de rentrer à l'université pour y devenir ingénieur mais ce dernier répugnait à montrer au grand jour son enfant difforme. Sa mère par contre, trop ravie de voir enfin son fils s'intéresser à quelque chose, joua de son influence pour provoquer une rencontre avec le tout nouveau recteur, Po Jin-Che. L'adolescent impressionna tellement l'érudit, allant même jusqu'à se permettre de le reprendre, qu'il décida de se charger personnellement de son éducation.

Vingt ans plus tard, les deux érudits entretiennent encore de très bonnes relations et Chen Qi a gravi les échelons, s'élevant au titre de conseiller aux artileries royales soit pour ainsi dire vice-ministre des armées. Il y lance régulièrement de nouvelles réformes pour tenter de rendre aux armées du Qi cette cohésion qui leur fait si cruellement défaut, en plus de superviser des programmes de recherches centrées sur l'amélioration de l'arbalète et le développement de nouvelles machines de guerre.

1m 45 / 50 kg / 39 ans

Aspects : Métal 1, Eau 1, Terre 5, Feu 3, Bois 5

Aspects secondaires : Chi 20, Défense passive 8

Don et Faiblesse : Faveur de Wen Chang (Littérature) / Malediction des Cinq Venins (paralysé des jambes)

Talents : Bureaucratie 3, Calligraphie 4, Histoire 3, Littérature 3, Savoir (balistique) 4, Diplomatie 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Méditation 3, Art de la Guerre

4 (Assaut féroce, Défense acharnée, Assaut enragé, Rassemblement, Réception de charge, Harcèlement, Engager la réserve, Regroupement, Tir de barrage, Carré, Flanc refusé, Attaque en échelon, Tir de concentration, L'éventail, Feinte, Esquive)

Taos : Tao de l'Esprit clair 5, Tao de la Présence sereine 3, Tao du Yin et du Yang 4, Tao de la Création inspirée 4

Souffle vital : 15 (5 / 0, 4 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 125

Yu Xiaping

Amiral

Yu Xiaping est un vieil amiral du Qi qui force le respect. Elevé dans la tradition martiale des anciens nobles, il est connu de ses alliés comme de ses ennemis pour être non seulement un commandant expérimenté, un stratège impitoyable, un combattant féroce mais aussi et surtout un homme d'honneur. Cette réputation, accompagnée d'une longue liste de victoires navales contre les pirates, lui a permis d'être nommé amiral de sa propre flotte et d'être l'un des responsables de la guerre maritime contre le Chu, qu'il mène avec une détermination et une motivation rares.

En effet, si Yu Xiaping combat les navires du Chu, ce n'est pas vraiment par loyauté envers le Qi mais parce qu'il s'agit d'un homme de paille du Censorat du Qin dont les exploits contre les pirates ont été arrangés grâce à un lourd tribut payé au fameux boucanier au service du Yan, Voile Rouge. Ceci lui a permis de se hisser au rang d'amiral qui est le poste rêvé pour déclencher un conflit entre le Qi et le Chu. L'objectif du Censorat est d'occuper le puissant Royaume du Sud pour pouvoir continuer ses efforts expansionnistes contre le Zhao sans pour autant craindre une invasion venue du Chu.

1m 59 / 60 kg / 52 ans

Aspects : Métal 3, Eau 4, Terre 3, Feu 4, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 48, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Béné des Rois-Dragons / Code d'Honneur (servir le Qin)

Talents : Histoire 2, Navigation 4, Eloquence 2, Héraldique 3, Intimidation 3, Art de la Guerre 3, Commandement 3, Jiànshù 4 (Coup précis, Double parade, Deux armes, Mise à distance), Gongshù 3 (Tir rapide, Double trait, Tir indirect), Improvisation 3, Lancer 2 (Tir indirect, Rebond), Acrobatie 2, Esquive 2

Taos : Tao du Pas léger 4, Tao du Souffle destructeur 3, Tao des Mille Abeilles 3, Tao de la Présence sereine 2, Tao du Bouclier invisible 2

Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)

Renommée : 100

Le Style des Griffes des Rois-Dragons (daoshù (poignard))

Histoire : A force de s'entraîner et de combattre sur le pont en perpétuel mouvement d'un navire, les marins du Qi ont fini par mettre au point un style de combat mettant à profit leur mobilité et leur sens de l'équilibre. Ce style utilise la dague ou le poignard, une arme que tous les marins portent,



Le Zhao

Le puissant Royaume du Cheval a engagé une grande partie de ses ressources dans la reconstruction de son appareil militaire depuis la terrible défaite de Changping contre les armées du Qin. Malgré tout, le Zhao reste dangereux pour ses voisins et demeure sans doute le plus grand rival du Qin pour la conquête de tout le Zhongguo.

L'armée

L'infanterie

Bien que conséquente et tout aussi bien équipée que son homologue du Qin, l'infanterie du Zhao ne bénéficie pas de la même considération. Elle représente toujours le principal corps de l'armée, à la fois en effectif et au niveau de son rôle tactique. Cependant les réformes entreprises par Fei Yi visent à moderniser la cavalerie du Royaume ont eu un effet pervers. L'infanterie a été quelque peu délaissée à cette occasion et les doctrines d'utilisation de ce corps n'ont quasiment pas évolué depuis des années. Elles ne sont pas pour autant devenues obsolètes, mais, les officiers du Zhao, par manque de formation essentiellement, restent attachés à des stratégies éprouvées certes, mais prévisibles. Cela conduit parfois à les mettre en situation difficile face à une tactique inattendue ou innovante. La désastreuse campagne aboutissant à la bataille de Changping a permis de comprendre ce défaut et les responsables de l'académie militaire de Handan se sont mis en relation avec plusieurs théoriciens du Qi afin de réformer leur enseignement et de l'adapter aux mutations en cours.

En temps de paix, l'infanterie assure un rôle de contrôle du territoire et de surveillance des vastes espaces qui constituent le Royaume. Cette mission est héritée de l'habitude de raids menés par les barbares des steppes, même si aujourd'hui une muraille quasi continue bloque les voies d'accès par les passes septentrionales.

La puissante cavalerie du Zhao constitue le fer de lance de ses armées. L'infanterie s'organise alors en gros blocs de fantassins. Formés en rangs serrés, ils encaissent le choc des charges ennemies, fixent les lignes adverses et figent le front autour de mêlées sanglantes. Ce rôle permet ainsi de libérer des espaces sur le champ de bataille pour la cavalerie afin qu'elle profite au maximum de sa mobilité.

Les effectifs actuels demeurent bien moindres qu'ils ne le furent avant la guerre contre le Qin. Les ressources humaines du Zhao n'ont pas encore permis d'y pallier : une demi-génération au moins est encore nécessaire. Aussi, ce corps d'armée emploie, comme tous les autres, une masse importante de mercenaires. La loyauté de ces troupes peut toujours être remise en question, et leurs appointements grèvent le budget de l'Etat, mais dans la situation actuelle le monarque du Zhao n'a pas le choix. Face au Qin et ses innombrables légions, ou dans l'exécution de son plan d'invasion du Yan, l'armée a besoin d'effectifs plus importants. Ces mercenaires sont constitués pour plus de la moitié d'archers *xiongnu* mais également de nombreux régiments dont les fameux «Poings de Bronzes».

parfois en plusieurs exemplaires, à leur ceinture ou dans les manches de leur *chang pao*. Toutefois, seuls les meilleurs officiers maîtrisent ce style, qui demande un équilibre parfait et une grande dextérité, et réclame un entraînement draconien auquel les simples matelots n'ont pas le temps de se soumettre, occupés qu'ils sont aux diverses tâches constituées par le quotidien d'un navire.

Base : Le personnage ne subit aucun malus lorsqu'il se tient ou combat sur un sol instable (comme le pont roulant d'un bateau) et ce sans utiliser le niveau 1 du Tao du Pas léger. Si le personnage possède ce Tao, l'utiliser lui fait bénéficier d'un bonus de +1 à tous ses Tests dans les situations d'équilibre précaire durant un nombre de minutes égal à son niveau d'Eau.

La Morsure des Rois-Dragons

Pré-requis : Daoshù (Apprenti), Manœuvre Coup précis, Tao des Six Directions 2, Tao du Pas léger 1, Tao du Souffle destructeur 1

Coût en Chi : 5

Effet : (attaque) Le personnage se jette au sol et effectue une roulade ou une glissade à même de l'amener dans les jambes d'un adversaire situé au maximum à dix mètres. Là, il porte un rapide coup de poignard afin de le frapper au tendon d'Achille. En cas de réussite du Test d'Attaque, son adversaire subit, en plus des dégâts habituels, un malus de -3 à tous ses Tests Physiques qui perdurera jusqu'à ce qu'il se soit fait soigner spécifiquement le tendon.

Effets secondaires : Lorsque le personnage se déplace au ras du sol, une sorte d'écume jaillit derrière lui.

La Vague se dérobe

Pré-requis : Daoshù (Confirmé), Manœuvres Feinte et Deux armes, Tao du Pas léger 2, Tao du Bouclier invisible 2

Coût en Chi : 6

Effet : (défense) En parant un coup, le personnage se sert de sa capacité à maîtriser son équilibre pour se positionner de façon à immédiatement prendre l'avantage. S'il réussit un Test de Défense Passive contre un adversaire, il gagnera l'initiative contre lui pour le reste du combat (il sera considéré comme ayant toujours un point de plus au résultat de son Test d'initiative face à cet adversaire) et bénéficiera contre lui, lors de ses Tests d'Attaque d'un bonus égal à son Niveau d'Eau.

Effets secondaires : Les mouvements défensifs du personnage s'accompagnent du bruit typique d'une vague déferlant sur des rochers.

Dragon insaisissable

Pré-requis : Daoshù (Expert), Acrobatie (Confirmé), Manœuvre Réduire la distance, Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 3, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 8

Effet : (action) Au début du combat, avant même le Test d'Initiative, le personnage peut faire un Test d'Eau + Acrobatie contre un SR de 7. Sa Marge de Réussite constituera alors un bonus pour tous ses Tests durant un nombre de tours égal à son Niveau d'Eau (ce bonus sera effectif sur les Tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense Active, etc.).

Effets secondaires : Le personnage effectue des mouvements paraissant totalement incohérents et donc imprévisibles pour ses adversaires.





La Guilde des marchands de Handan entretient également une milice qui assure la sécurité de ses biens. Escorte de convois, surveillance d'entrepôts, représailles contre des brigands ou des pillards, sécurité des riches marchands constituent ses principales missions. Composée de vétérans et de mercenaires, cette milice peut en cas de danger renforcer une garnison urbaine. Elle compte par exemple presque mille hommes rien qu'à Handan.

La cavalerie

Elle représente la fierté et la meilleure arme du Zhao. Inspirée en partie par les traditions guerrières des barbares des steppes, pensée comme le fer de lance de l'armée, la cavalerie du Zhao ne connaît aucun équivalent dans le reste du *Zhongguo*. Si l'usage de chars de guerre demeure d'actualité, les cavaliers plus légers et mobiles se substituent de plus en plus à ces lourds engins moins souples d'utilisation.

La doctrine militaire du Zhao implique l'engagement de la cavalerie dans le plus fort du combat et ne la cantonne pas à un rôle de harcèlement ou de poursuite comme c'est le cas dans la plupart des autres Royaumes. Pour cela, son organisation a été entièrement repensée et de nombreuses innovations ont vu le jour.

En plus des messagers et des éclaireurs, elle se divise en trois grands corps :

- **La cavalerie légère** : Héritée de la tradition militaire du *Zhongguo*, elle a également beaucoup pris aux cavaliers des steppes. L'uniforme en particulier intègre des éléments typiques de ces populations : fourrures et bandes de cuir, petit bouclier rond porté dans le dos ou contre la jambe gauche, casque avec couvre-nuque, bottes de peau, etc. Il en résulte une grande aisance pour le cavalier qui peut manœuvrer plus facilement sa monture. Il est en général armé d'un sabre ou d'une masse d'arme et d'une lance courte ou d'une javeline. La cavalerie légère charge les rangs ennemis et stoppe à quelques mètres afin de lancer sur eux ses armes de trait. Elle réitère cette tactique plusieurs fois et lorsque la ligne adverse commence à se disloquer, la cavalerie lourde prend sa place pour engager le combat au corps à corps.

Combattre à cheval

N'oubliez pas que, quelque soit le Niveau dans le Talent martial du cavalier, celui-ci ne peut excéder son Talent Équitation lorsqu'il combat à cheval. Les unités de cavaliers du Zhao sont spécialement entraînées et tous leurs membres connaissent la Manœuvre Combat monté.

- **La cavalerie lourde** : Elle s'appuie sur la même base que la légère, mais les cavaliers abandonnent la javeline pour une lance ou une hallebarde à la hampe courte et munie d'une lame en forme de croissant. L'armure est également un peu plus conséquente et un plastron de cuir, des épaulettes et des protections sur les cuisses la complètent. Les chevaux sont revêtus d'un caparaçon court qui couvre le col, la croupe et les flancs. Un masque facial de cuir protège sou-

vent le front de la monture. Ces unités sont formées à charger en rangs compacts les lignes ennemies et à bénéficier de leur vitesse pour augmenter l'effet d'impact.

Caparaçon

Seule la cavalerie lourde du Zhao fait usage de ces protections, mais les chevaux d'attelage du Chu en particulier en sont parfois équipés. Assez léger, il ne gêne pas les mouvements du cheval.

Protection : 3 Solidité : 9 Prix : 700

- **Les archers à cheval** : Ces unités sont nées de l'expérience des stratèges du Zhao dans la guerre contre les barbares des steppes. D'ailleurs, la majeure partie de ces cavaliers est issue des rangs des mercenaires *xiongnu*. Ils ont un rôle de harcèlement, allant et venant sur le champ de bataille, décochant leurs tirs meurtriers sur les unités les plus vulnérables et sapant la cohésion de l'armée adverse. Leur équipement plus léger ne les destine pas au corps à corps. Ces cavaliers ne portent qu'une armure légère mais attachent souvent un bouclier dans leur dos pour se protéger de la riposte ennemie lorsqu'ils fuient devant les lignes qu'ils viennent de frapper, parfois à bout portant, de leurs traits.

Les hauts-plateaux herbeux et les plaines du Sud du pays sont particulièrement propices à l'élevage des chevaux. L'armée dispose toujours de réserves de montures fraîches et en bonne santé, un avantage non négligeable au vu de la stratégie générale du Zhao.

Les chars restent employés conjointement à la cavalerie lourde ou en réserve pour exploiter une faille dans le dispositif adverse. Cependant, même les officiers ont abandonné ce moyen de transport sur le champ de bataille et lui préfèrent le cheval.

L'artillerie

La quasi-totalité des tireurs de l'armée régulière du Zhao a adopté l'arbalète, arme particulièrement adaptée à la défense des fortifications. Mais elle se montre également redoutable contre la cavalerie ou les chars adverses, ce qui permet aux troupes du Royaume du Cheval d'accentuer encore leur supériorité dans ce domaine. Par contre, les imposants contingents de mercenaires *xiongnu* continuent d'utiliser leur arc traditionnel et apportent un soutien considérable en étant déployés entre les masses de fantassins. Dans cette position, ces unités peu fiables déversent leurs flèches sur l'ennemi en approche, puis se retirent derrière la ligne, l'infanterie élargissant son front afin de colmater la brèche. Cette tactique classique résume bien la tactique générale du Zhao.

Avec une armée préconisant une grande mobilité, il n'est pas étonnant de voir les machines de guerre systématiquement montées sur des chariots tractés. Elles peuvent ainsi se déplacer sur le champ de bataille et soutenir l'action principale. Il s'agit essentiellement d'arbalètes lourdes ou à répétition. Une tactique fréquente consiste à les déployer



derrière les unités de cavalerie légère. Celles-ci partent en avant et harcèlent la cavalerie ennemie. Lorsque celle-ci se lance à la poursuite des cavaliers du Zhao, ils repartent vers leurs lignes et contournent les machines de guerre. Les poursuivants se trouvent alors face à ces engins qui délivrent leurs tirs multiples et meurtriers sur leurs victimes désorganisées. La cavalerie du Zhao revient alors à la charge pour achever le travail.

Les murailles des cités du Zhao sont équipées d'engins défensifs : catapultes, arbalètes lourdes ou à répétition, etc. Mais la doctrine militaire du Royaume préconise cependant d'affronter les armées ennemies à l'extérieur de l'enceinte. Les assiégeants s'attendent donc à devoir contrer de nombreuses sorties de la cavalerie du Zhao visant à briser l'étreinte de ses troupes.

Le génie

Fondant leur stratégie sur la mobilité, les armées du Zhao ne sont pas particulièrement adaptées à la guerre de siège. Face à des remparts, la cavalerie perd tout son avantage. Les généraux du Zhao évitent autant que possible, de s'engager dans une telle entreprise quitte à mimer une retraite pour pousser la garnison à effectuer une sortie et livrer ainsi bataille en terrain ouvert.

Par contre, toujours dans ce souci d'assurer la plus grande mobilité possible à l'armée, les unités du génie du Zhao se sont spécialisées dans le franchissement des rivières et autres bras d'eau. Elles sont toujours accompagnées de chariots rapides chargés en conséquence. Ils contiennent des éléments de bois pré-assemblés par un système ingénieux de charnières, tenons et mortaises, et des flotteurs. En moins d'une heure, le génie peut ainsi déployer un pont provisoire suffisamment solide pour supporter le poids des cavaliers avec leurs montures. Cette passerelle peut mesurer jusqu'à cinquante mètres de long. Au-delà, il convient de construire un pont de barques comme de coutume.

L'armée du Zhao est sans doute celle qui fait le moins usage du feu sur le champ de bataille. La présence de nombreux chevaux l'explique aisément. Même s'ils sont habitués au feu lors du dressage, la fumée et les zones en flammes réduisent les possibilités d'action de la cavalerie. Par contre, les chariots du génie emportent également de nombreuses jarres d'eau et de sable afin de limiter les effets des flammes adverses.

Autres types de troupes

L'armée du Zhao emploie massivement des unités mercenaires. La plus célèbre reste celle des Cavaliers qui Chevauchent la Tempête, mais celle-ci est considérée par beaucoup comme une unité régulière tant elle est associée au Royaume du Cheval. Mais beaucoup d'autres groupes campent sur le territoire du Zhao. À la fin de leur engagement, ils restent en général sur place, en attendant qu'un magistrat ou le ministère de la Guerre fasse de nouveau appel à eux. Cette réserve de guerriers vétérans dans les cités a tout de même son inconvénient. Des centaines de soldats traînent dans les rues et se trouvent bien souvent à l'origine de plus d'une échauffourée ou de problèmes avec les habitants. En planifiant l'invasion du Royaume du Yan, et en massant ces troupes mercenaires au Nord de la commanderie de Handan, le Roi espère également éloigner ces

soudards et leur donner bientôt une occupation. Après tout, un mercenaire qui combat vos ennemis ne s'ennuie plus, et un mercenaire mort coûte moins cher.

La milice de la Guilde des marchands porte mal son nom. On pourrait croire qu'il ne s'agit que d'un ramassis de conscrits sans expérience et prompts à fuir au moindre danger. Il n'en est rien tant Sung Cho-kuan et ses collègues ont pris bien soin de ne recruter que des soldats vétérans attirés par un emploi bien rémunéré et somme toute assez tranquille. Ils accomplissent surtout des missions de surveillance et de protection. Les bandes de pillards sont fréquentes sur les routes : *Xiongnu*, bandits ou mercenaires sans engagement. Ils ont appris à se méfier de ces gardes à l'uniforme orange et bleu si caractéristique. Leur nombre ne cesse de croître et il devient difficile de ne pas les trouver en faction devant la demeure ou le magasin d'un marchand, ou escortant un convoi en route pour une cité du Zhao ou d'un autre Royaume. Sung Cho-kuan sait bien qu'il s'organise là un autre moyen de pression sur le gouvernement : une force armée privée mais apte à défendre les murailles d'une cité et à renforcer ainsi sa garnison. De plus, si leur vocation reste pour le moment défensive, le chef de la Guilde des marchands du Zhao commence à imaginer comment les employer pour gêner les intérêts de ses concurrents. Sans bien sûr se faire prendre...

Par choix personnel, Sung Cho-kuan refuse d'intégrer des *Xiongnu* à ce groupe. La loyauté de ces mercenaires pourrait sembler douteuse, cependant la solde qu'ils reçoivent est bien supérieure à ce qui est d'usage de payer (en moyenne cent pièces par jour pour un officier, soixante-quinze pour un milicien). Un bon moyen d'acheter leur dévouement...

Unités d'élite

Comme dans tous les autres Royaumes, la garde royale qui veille sur la sécurité du monarque et l'accompagne dans tous ses déplacements constitue une troupe d'élite à part entière. Mais au Zhao, ces soldats sont en plus des cavaliers émérites. Leur uniforme mêle des pièces de fourrures et des plaques de cuir leur donnant un aspect assez barbare. Tous les chevaux de la garde royale sont gris et caparaçonnés de blanc, ce qui confère à l'ensemble un effet visuel saisissant. Ils portent accroché à leur ceinture le petit modèle d'arbalète adapté aux cavaliers. Enfin, une tête de cheval blanche stylisée orne le bouclier noir de ces soldats.

Parmi la cavalerie lourde, l'unité Frappe-Tonnerre est sans doute la plus réputée. Elle est constituée pour moitié d'élèves officiers issus de l'académie militaire de Handan ayant exprimé leur désir de rejoindre ce corps d'élite, et de vétérans d'autres régiments de cavalerie pour l'autre moitié. Cet escadron bénéficie des meilleurs équipements et du meilleur encadrement possible. Mais surtout, elle a sa tête un méti *xiongnu*, le colonel Dorken. On dit que nul homme dans tout le *Zhongguo* ne connaît mieux les chevaux que lui. De fait, il a obtenu le privilège de s'occuper lui-même de l'achat des montures pour son unité. Elle dispose ainsi des meilleurs chevaux du Zhao, et donc par extension sans doute de tout le *Zhongguo*. Il s'est également entouré d'excellents dressieurs *xiongnu*. L'entraînement suivi à la fois par les cavaliers et les montures crée une osmose entre les deux et a



permis à cette unité de s'illustrer dans de nombreuses escarmouches par la puissance de ses charges. Chaque cavalier emporte une oriflamme, un triangle de tissu noir et rouge au bout de sa lance. Les caparaçons et les armures ornées de clous plats de métal finissent de donner à l'escadron comptant cinq cents hommes une allure inoubliable sur le champ de bataille.

La Cavale de Ziang est une unité de cavaliers légers apparentés aux éclaireurs. Ils sont spécialisés dans les missions de reconnaissance en territoire ennemi. La plupart, en plus d'être d'excellents cavaliers, possède une formation en cartographie et en stratégie. Leur but n'est pas le combat, mais le renseignement et la préparation du terrain pour la bataille.

Officier de la milice de la Guilde des marchands

Tous sont d'anciens soldats ayant combattu pour l'un ou l'autre des Royaumes du *Zhongguo*. Vétérans de plusieurs campagnes, ils possèdent une expérience non négligeable et ils sont en charge du recrutement des hommes qu'ils auront sous leur commandement.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 7

Talents : Perception 1, Intimidation 2, Art de la Guerre 1 (Rassemblement, Réception de charge), Commandement 2, Jiànshù 2 (Coup précis, Parade totale), Dunshù 2 (Repousser), Esquive 2, Equitation 1

Souffle vital : 19 (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)

Renommée : 8

Équipement : épée, uniforme renforcé (protection 2), bouclier

Milicien

Tous anciens soldats réguliers, ils doivent faire preuve de leurs qualités martiales autant que morales lors de leur recrutement.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 1, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 7

Talents : Intimidation 1, Qiāngshù 2 (Mise à distance, Coup double), Jiànshù 2 (Bloquer), Dunshù 2 (Bloquer), Esquive 2

Souffle vital : 17 (6/0, 5/0, 3/-1, 2/-3, 1/-5)

Renommée : 6

Équipement : hallebarde, épée, uniforme, bouclier

Le commandement

La majorité des officiers du Zhao est formée dans l'académie militaire de Handan. Le cursus implique quatre années d'étude puis une affectation de deux ans dans l'une des garnisons du Royaume. L'avantage est que les jeunes officiers apprennent ainsi les « ficelles du métier » sur le terrain et auprès de commandants expérimentés. La contrepartie est que cette méthode tend à transmettre des acquis dépassés et à figer les jeunes officiers dans des doctrines traditionnelles et parfois désuètes.

Les chefs d'unités sont uniquement recrutés au mérite dans les rangs des soldats. Ce mode de promotion entretient une forte émulation au sein des troupes régulières et pousse les soldats ambitieux aux actes guerriers les plus héroïques. Tous les officiers sont des cavaliers et connaissent bien cette arme même s'ils commandent d'autres types de troupes. Cette expérience de la cavalerie permet une plus grande cohérence dans les manœuvres d'ensemble toujours fondées sur la mobilité des cavaliers.

Le Roi Zhao Daoxiangwang délègue à son ministre de la Guerre la nomination des généraux et autres officiers supérieurs. Or le ministre actuel, Fu Wang Chi, est un adversaire personnel de Sung Cho-kuan. Parmi les réformes dont il a la charge, il doit réorganiser les milices urbaines et rurales. Nommant à ces postes des officiers partageant ses propres griefs, il espère à terme diminuer l'influence de la milice des marchands en renforçant la présence de l'armée régulière. Ce projet implique une conscription plus importante en temps et en effectif ce qui soulève des mouvements de protestation dans la population du Zhao. Rancœur que la Guilde des marchands compte bien exploiter à son profit.

Forces et faiblesses

Le point fort des armées du Zhao repose à l'évidence sur sa cavalerie impressionnante et à nulle autre comparable. La mobilité qui en résulte permet de surprendre les troupes ennemies et de bénéficier quasi systématiquement de l'initiative des opérations stratégiques. Les charges rapides et les tactiques de harcèlement employées déstabilisent les lignes adverses et suffisent la plupart du temps à remporter la victoire.

La contrepartie de cette vitesse sur le champ de bataille réside dans l'inadéquation de cette armée à soutenir une guerre de sièges ou à tenir des positions dans la durée. Le désastre de Changping l'a bien démontré : les troupes du Zhao surprises à l'arrêt ou bloquées en position défensive se trouvent aussitôt en grande difficulté.

Le ministère de la Guerre bénéficie également d'un budget conséquent. La richesse commerciale du pays apporte des ressources considérables au trésor de l'Etat. L'approvisionnement en armement de qualité, en pièces d'armure, et en chevaux a été multiplié par deux depuis la fin de la guerre contre le Qin. La solde des mercenaires, palliant au manque d'effectifs actuels de l'armée régulière, représente un autre poste important de dépense. Les préparatifs d'invasion du Yan, les réformes engagées, et la reconstruction d'une armée régulière suffisante grèvent éga-



lement le budget. Le ministre Fu Wang Chi insiste chaque jour auprès du souverain, et de ses collègues, pour obtenir des rallonges. Des dissensions apparaissent ainsi au sein du gouvernement entre les intérêts divergents des différents ministères, tensions entretenues à loisir par la puissante Guilde des marchands qui a su acheter quelques conseillers influents afin de peser dans ce jeu de pouvoir.

Sur les registres, l'armée du Zhao compte bien plus de soldats que celle du Qin, son éternel rival. Cependant, depuis la bataille de Changping, la moitié de ces effectifs correspond à des mercenaires soldés à l'année ou pour des missions ponctuelles. Ils assurent une présence militaire sur tout le territoire, mais leur loyauté ne dure, au mieux, que le temps de leur engagement.

La lutte d'influence que se livrent la Guilde des marchands et le corps des fonctionnaires d'Etat sclérose l'appareil exécutif du Zhao. L'énergie et les ressources dépensées dans cette querelle intestine grippent les rouages du pays. Cependant, en cas d'invasion ou de menace des intérêts de la Guilde, sa milice constitue alors un soutien militaire non négligeable. Elle joue en parallèle un autre rôle très important dans le contre-espionnage. En effet, surveillant les cités du Zhao, ces miliciens combattent bien souvent les tentatives de recueil d'informations des espions ennemis.

Comme le Yan, le Royaume du Cheval a derrière lui des siècles de lutte contre les barbares des steppes. Si à leur contact, la cavalerie du Zhao a pu devenir la meilleure du *Zhongguo*, cette menace a également abouti à la construction d'une longue muraille sur la frontière nord. Les relations avec les *Xiongnu* tendent à se normaliser, et l'incorporation de mercenaires de cette ethnie à l'armée régulière devient plus importante.

Les cités disposent de fortifications anciennes et conséquentes. Malheureusement, celles-ci tendent à perdre de leur efficacité par manque d'entretien. Les doctrines militaires du Zhao et l'allocation de budget réduit à cette tâche en sont les principales causes. Enfin, tout un réseau de camps retranchés et de casernes fortifiées jonchent le territoire du Royaume, constituant autant de points d'appui pour une armée défendant le pays.

Personnalités

Fu Wang Chi Ministre de la Guerre

Cet homme déjà âgé occupe ce poste prestigieux depuis moins d'un an. La mort accidentelle (par noyade) de son prédécesseur a alimenté de nombreuses rumeurs qui valent à ce fonctionnaire des inimitiés redoutables avec certaines grandes familles du Zhao. Sa nomination a été l'enjeu de batailles occultes au sein de la cour entre diverses factions antagonistes qui maintiennent *statu quo* fragile aujourd'hui. Ancien magistrat de Zhongshan, il mesure avec précision la menace que fait peser le Qin sur son Royaume. Par contre, originaire du Qi, il mésestime l'influence de l'alliance *xiongnu* et méprise ces barbares dont il sait finalement assez peu de choses. Cette origine, et une conception légiste rigide, l'ont amené à s'opposer plusieurs fois à Sung Cho-kuan et à la Guilde

des marchands. Fu Wang Chi est partisan de ceux qui voudraient briser l'influence des riches négociants au profit de l'Etat et contrôler les immenses ressources commerciales qui transitent entre leurs mains. De plus, il n'accepte pas le rôle grandissant que la milice soldée par ces marchands prend dans les cités et sur les routes du Zhao.

Accaparé par sa charge et le projet énorme consistant à refondre l'armée du Royaume, ambitieux mais zélé et honnête, Fu Wang Chi néglige les forces qui sont à l'œuvre autour de sa position, et déjà de nombreux opposants murmurent contre ses directives. Le ministre lui-même se plaint de l'attitude de son souverain et tente actuellement de nommer en poste des généraux proches de son mode de pensée. Il n'envisage pas encore un coup d'Etat mais craint que le Zhao ne coure à sa perte si le roi Daoxiangwang ne prend pas son rôle plus au sérieux. De fait, le commandement de l'armée est actuellement confié à des officiers en qui le ministre de la Guerre a confiance, mais il écarte ainsi nombre de stratèges de valeur en vue de l'invasion programmée du Yan. Enfin, défaut rédhibitoire pour beaucoup, Fu Wang Chi est un très mauvais cavalier.

1 m 74 / 58 kg / 47 ans

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 2, Feu 4, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 16, Défense passive 8

Don et Faiblesse : Langue de Tsai Chen / Sourd

Talents : Architecture 1, Bureaucratie 4, Calligraphie 3, Loi 3, Savoir (légisme) 3, Diplomatie 2, Danse 2, Eloquence 3, Etiquette 3, Séduction 1, Empathie 2, Art de la Guerre 2 (Assaut féroce, Défense acharnée, Assaut enragé, Rassemblement, Regroupement, Tir de barrage), Boxe 2 (Réduire la distance, Etrangler), Esquive 1, Equitation 1
Souffle vital : 15 (5 / 0, 4 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : Tao de la Présence sereine 2, Tao de l'Esprit clair 2, Tao du Yin et du Yang 2, Tao du Souffle destructeur 1
Renommée : 180

Sabre Furieux

Chef des Cavaliers qui Chevauchent la Tempête

À la tête de l'unité de mercenaires la plus célèbre du Zhao, Sabre furieux construit sa légende au rythme des combats qu'il mène sur tous les fronts où luttent les armées du Zhao. Jeune et vigoureux, tacticien et cavalier émérite, adulé par ses hommes et craint par ses ennemis, il représente un symbole romantique du guerrier du *Zhongguo*. Plus d'une dame de la cour, ou une paysanne d'un village secouru par ses cavaliers, rêve en secret du beau capitaine. Et plus d'une a fait arranger une rencontre qu'il s'est empressé d'honorer. Une revanche qu'il savoure contre les notables de ce Royaume qui le méprisent pour ses origines. Il ne ressent rien pour ces femmes volages mais s'amuse à satisfaire leurs fantasmes alors que leurs maris vantent à la cour ses prouesses martiales.

Mais la rumeur commence à le rattraper, et de plus en plus de hauts-fonctionnaires nourrissent un grief contre lui. Il a également réussi à s'attirer la haine farouche de Fu Wang Chi après un échange de propos violents. Pour le moment, Sabre Furieux bénéficie de la protection du général Xin Mao, un vieil officier attaché au ministère et proche du monarque. Mais l'aristocrate sait bien que lui aussi se trouve dans la liste noire du ministre de la Guerre et qu'il ne pourra pas toujours modérer les ressentiments que son ami suscite.





Hormis le général et les cavaliers *xiongnu* sous ses ordres, Sabre Furieux n'a aucun ami. Farouchement indépendant, il est resté de nature sauvage et méfiant. Il n'aime rien de plus que le combat et le carnage. Pourtant loyal envers le Royaume du Cheval, il a déjà livré la tête d'un espion du Qin venu lui demander de trahir son engagement. Zhao Daoxiangwang admire cet homme qui a déjà remporté tant de victoires pour lui, mais il ne sait pas comment lui faire confiance lorsqu'il aperçoit cette lueur meurtrière luire dans l'œil du mercenaire.

1 m 73 / 75 kg / 26 ans

Aspects : Métal 4, Eau 4, Terre 3, Feu 3, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Beauté troublante / Sang impur (méti *xiongnu*)

Talents : Herboristerie 1, Perception 3, Savoir (géographie du Zhao) 3, Héraldique 2, Intimidation 2, Jeux 2, Art de la Guerre 3 (Assaut féroce, Défense acharnée, Assaut enragé, Rassemblement, Engager la réserve, Regroupement, Débordement, Flanc refusé, Attaque en échelon), Commandement 3, Jiànshù 3 (Coup précis, Combat monté, Charger, Feinte), Gongshù 3 (Tir rapide, Embuscade, Double Trait), Esquive 3, Acrobatie 2, Artisanat (sellerie) 2, Equitation 4, Survie (steppes) 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : Tao des Six Directions 2, Tao du Pas léger 2, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao de l'Œil intérieur 2, Tao du Yin et du Yang 1

Renommée : 100

Les Cavaliers qui Chevauchent la Tempête (sbires)

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7

Talents : Equitation 3, Perception 2, Intimidation 2, Jiànshù 2 (Combat monté, Charger), Gongshù 3 (Tir rapide, Embuscade), Esquive 2, Survie (steppes) 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Equipement : sabre, armure de cuir et de fourrures (protection 3), arc

Le Style du Seigneur des Chevaux Célestes (Equitation)

Historique : Ce style de combat très particulier ne fait pas référence à une arme spécifique, mais s'adresse plutôt à des cavaliers émérites. En développant le nombre et le rôle de ses unités de cavalerie lourde, le Zhao s'est doté d'une arme puissante. Cependant il est très vite apparu que, les doctrines de leur emploi sur le champ de bataille évoluant sans cesse, il fallait définir l'art et la manière de combattre de ces cavaliers. Xan Ho Ju, l'un des premiers officiers formés dans cette optique, reçut ainsi pour mission de mettre au point ce style de combat. Pendant onze années, il voyagea à travers une bonne partie du *Zhongguo* et bien au-delà de ses frontières nord afin d'observer les tactiques des barbares des steppes, spécialistes incontestés de l'art du combat monté. Une fois revenu, il travailla encore pendant trois ans pour finaliser cet enseignement. Aujourd'hui Xan Ho Ju, âgé de 81 ans, est le plus ancien professeur de l'académie de Handan. Il a de nombreux disciples qui poursuivent son enseignement.

NB : Ce style n'est enseigné qu'à Handan et aux officiers de la cavalerie lourde.

Base : Les adeptes de ce style sont des experts. Ils peuvent toujours relancer une fois par scénario un Test d'Equitation raté, mais doivent se conformer au second résultat.

La Morsure céleste

Pré-requis : Equitation (Expert) Jiànshù (Confirmé), Manœuvres Combat monté et Coup précis, Tao du Souffle destructeur 3

Coût en Chi : 4

Effets : (attaque) Le personnage charge son adversaire et lui assène au passage un coup puissant et précis. Celui-ci ne peut pas être esquivé. Si l'attaque porte, elle ignore totalement la Protection de l'armure éventuelle de sa cible. Si elle est parée, la Solidité du bouclier ou de l'arme utilisée à cette fin est aussitôt réduite de moitié (ou à zéro en cas d'Equilibre Yin/Yang contrôlé).

Effets secondaires : Des jets de vapeurs blanches s'échappent des naseaux de la monture.

Le Dard céleste

Pré-requis : Equitation (Expert), Gongshù (Expert), Manœuvre Coup de Maître, Tao de l'Œil intérieur 3, Tao du Pas léger 1

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage décoche sa flèche en plein galop, guidant sa monture avec ses cuisses. Il peut choisir n'importe quelle cible à portée et à 360° autour de lui. Il n'applique aucun malus à son tir (mouvement de la cible, couverture, son propre galop, etc.).

Effets secondaires : Le cheval du personnage semble littéralement flotter au-dessus du sol.

La Ruade du Destrier céleste

Pré-requis : Equitation (Maître), Qiangshù (Confirmé), Manœuvres Double parade et Combat monté, Tao de la Force insufflée 2, Tao de la Présence sereine 3

Coût en Chi : 9



Effets : (attaque) Le personnage utilise son cheval comme une arme et attaque ainsi ses adversaires. Cette technique dévastatrice possède trois effets cumulés.

- Pour ce tour, il émane du cavalier et de sa monture une aura équivalente au pouvoir surnaturelle de Terreur à 7 que doivent surpasser, sur un Test de Résistance, les ennemis qui voudraient l'attaquer.

- Une fois au contact de l'ennemi, le personnage ordonne à son cheval de se cabrer. Il frappe avec ses deux sabots antérieurs un adversaire en face de lui (avec un Niveau de Talent égal à 3 et des dégâts de base se chiffrant à 3).

- Le personnage peut dans le même temps parer en une seule action jusqu'à deux attaques portées contre lui ou sa monture. Il ne souffre d'aucun malus à cause de sa position ou des mouvements de sa monture.

Effets secondaires : Des flammes semblent surgir brièvement de sous les quatre sabots du cheval.

Le Chu

A cause de la taille de son territoire, ses ressources et ses ambitions hégémoniques affichées, le Royaume du Chu se place dans le trio de tête des Etats les plus puissants du *Zhongguo*. Sa position géographique, son histoire et de subtiles différences de culture lui confèrent un statut particulier parmi ses rivaux. Le Royaume du Chu, après plusieurs phases alternées d'expansion et d'humiliation, se prépare aujourd'hui à revendiquer un rôle majeur dans le jeu d'influence et les conflits qui menacent d'embraser prochainement le *Zhongguo*.

L'armée

L'infanterie

Disposant de vastes ressources humaines et d'une industrie du fer performante, le Chu organise son armée autour d'une infanterie importante et bien armée. Les régiments de fantassins incorporent essentiellement des lanciers et des épéistes, tous équipés de petits boucliers de cuir renforcés et ovoïdes, ou pour les contingents alliés, ronds et en bois. Cette masse de soldats ne constitue cependant qu'une infanterie légère, certes mobile mais moins apte au choc que ses homologues du Qin ou du Zhao. Les unités d'infanterie lourde comptent en majeure partie parmi les troupes d'élite, ou les garnisons des principales cités du Royaume. Ce choix établi par les stratèges du Chu correspond au besoin d'une infanterie capable de parcourir rapidement de grandes distances et de rester opérationnelle. Car s'ils disposent sous leurs ordres d'effectifs pléthoriques, ils doivent également prendre en considération l'étendue du territoire à défendre.

Le fantassin du Chu ne porte donc qu'un simple tablier de cuir, un casque de cuir et le plus souvent des bracelets protégeant les avant-bras. Le bouclier reste petit comparativement à ceux des autres Royaumes, ovale ou bilobé et très décoré (peintures, ornements de bronze, tresses de crin, colifichets) car les soldats ont pour habitude de le personnaliser. L'usage de la lance est généralisé au détriment de la

hallebarde plus lourde. Chaque fantassin porte une épée courte au côté, la tradition de l'escrime demeurant très forte dans ce Royaume. Bien entraînée, une unité d'infanterie légère en campagne parcourt soixante li quotidiennement.

L'infanterie lourde constitue le point fort dans la ligne de bataille. L'armure s'alourdit et incorpore un plastron de cuir renforcé d'anneaux ou de plaques de bronze, un casque de fer et des épaulières. Ces unités sont armées de hallebardes et de boucliers plus larges. Plus lentes que le reste des troupes, elles occupent essentiellement des postes de garnison. L'infanterie lourde ne rejoint le champ de bataille que lorsque les opérations ont été programmées longtemps à l'avance car le temps pour les déployer reste considérable par rapport au reste de l'armée.

Cette infanterie incorpore de nombreuses unités issues des Royaumes mineurs absorbés au cours de l'expansion du Chu vers le sud et l'est. Si la plupart ont adopté l'équipement et les tactiques de leur vainqueur, il reste plusieurs contingents spécifiques ayant conservé leurs traditions militaires, en particulier les guerriers des tribus du Sud.

Enfin, mais sans doute dans une proportion moindre que les autres Royaumes, l'armée du Chu complète ses effectifs à l'aide de mercenaires recrutés dans le cadre d'opérations ponctuelles.

Les magistrats des cités, particulièrement aux frontières du Royaume, maintiennent une milice permanente fondée sur la conscription. Malheureusement, par manque d'organisation, de motivation parmi ses membres et d'encadrement valable, celle-ci se révèle à peine assez efficace pour maintenir le guet nocturne.

La cavalerie

Malgré l'étendue de plaines du Chu, cet Etat ne possède aucune tradition dans le domaine de l'élevage des chevaux. Les races présentes au Sud du *Zhongguo* sont soit des animaux de monte plus fins et moins robustes que les petits chevaux des steppes, soit de lourds palefrois destinés aux chars. Aussi, le nombre de cavaliers demeure peu élevé proportionnellement aux autres corps qui composent l'armée. De plus, les stratèges restent cantonnés à une vision archaïque de son emploi : reléguée à des missions de reconnaissance ou de poursuite uniquement. Il n'existe aucune cavalerie lourde comparable aux troupes de choc du Qin ou du Zhao.

Par contre, et toujours en suivant des doctrines tombant pourtant en désuétude, le nombre de chars présents dépasse largement celui d'une armée ennemie équivalente. La caste des officiers du Chu recrute la quasi totalité de ses membres parmi l'ancienne aristocratie du Royaume. Ils perpétuent ainsi une tradition ancestrale. De plus, les chars apportent l'impact nécessaire pour exploiter les manœuvres d'une infanterie légère pléthorique mais fragile.

Les chars du Chu présentent un spectacle unique sur le champ de bataille. Bien que tous peints en rouge et arborant de grands étendards chamarrés et flottants au vent, chaque officier et chaque aigreur personnalise son engin. Boucliers peints, ornements de bois laqué représentant des faces de démons ou d'animaux, toupets de crins ou de plumes colorés agrémentent le char lui-même et le timon. Les chevaux sont également parés pour la bataille de protections richement décorées. Des pointes de bronze fixées aux roues,





à l'avant du timon et parfois sur les caparaçons renforcent l'aspect redoutable de l'ensemble. Des soldats équipés de cors prennent place sur les chars et font résonner leurs instruments en chargeant au cœur de la bataille. L'effet saisissant suffit à remplir d'effroi les soldats les moins courageux. Les guerriers montés sur les chars manient la hallebarde *fu* et la hache *yue*. Le charrier se divise équitablement entre chars lourds et chars légers.

Les chars-démons

L'apparence redoutable des chars du Chu, et la férocité bien connue de leurs attaques, leur confèrent l'équivalent du pouvoir surnaturel de Terreur au niveau 7. Un fantassin ou un cavalier s'appêtant à recevoir la charge des chars du Chu doit donc réussir un Test de Résistance contre un SR de 7 ou s'enfuir. Lorsque vous jouez une bataille avec les règles de ce supplément, réalisez simplement un Test de Valeur de l'unité + Dé Yin/Yang contre ce même SR. En cas d'échec, l'unité ciblée est désorganisée avant le choc.

Caparaçon

Les chevaux d'attelage des chars du Chu en particulier sont en général protégés par de courts caparaçons qui protègent le dos, les flancs et le sommet du crâne de l'animal. Faits de cuir léger, ils ne gênent pas les mouvements du cheval. Certains aristes protègent également les pattes de leurs chevaux à l'aide de bandelettes de tissu ou de cuir. L'ensemble reste dans des teintes rouges et s'orne de nombreuses décorations.

Protection : 3 Solidité : 9 Prix : 700

L'artillerie

Avec une base d'infanterie légère et des chars pour remporter la victoire, l'armée du Chu s'appuie également sur une importante puissance de feu. L'arbalète s'impose peu à peu au sein des unités régulières et concerne plus de la moitié d'entre elles. L'arc reste omniprésent parmi les contingents alliés des tribus du Sud. Tous emportent sur leur dos un bouclier généralement rectangulaire. En cuir ou en bambou tressé, les tireurs le déposent devant eux et le maintiennent verticalement en appui sur leur jambe avant. Cette protection les couvre jusqu'à mi-cuisse. Tout aussi colorés que le reste de l'armée, ces petits pavois forment une ligne spectaculaire sur le champ de bataille. L'autre type de grand bouclier n'est pratiquement pas en service dans l'armée du Chu, hormis au sein des unités de garnison auxquelles il apporte un surcroît de protection.

Les généraux du Chu complètent la puissance de feu de leurs troupes par un appui conséquent en engins de guerre. Arbalètes multiples et à répétition sont fixées sur des chariots et suivent l'armée dans ses déplacements. Afin d'accroître leur vitesse de tir, le nombre de servants affectés à ces machines est généralement doublé par rapport au quota habituel.

Pavoi portable du Chu

Rectangulaire, il mesure environ soixante centimètres de large sur un mètre de haut. Il fonctionne comme un obstacle et augmente le SR du Test d'Attaque d'un tireur adverse de +1. Assez léger pour être transporté facilement, ce pavoi demeure trop encombrant pour être manié efficacement en combat rapproché. De même, lorsque l'unité doit faire retraite, elle l'abandonne généralement derrière elle. Il est souvent personnalisé par chaque tireur, peint et décoré.

Solidité : 7 Prix : 40

Le génie

Les conditions climatiques qui affectent le sud du Royaume ont amené les troupes du génie du Chu à parfaire leurs techniques de franchissement de rivières et de maîtrise du feu. Lors des moussons violentes qui s'abattent sur ces régions, de nombreux cours d'eau en crue coupent les voies de communication. Le génie compte parmi ses hommes quelques-uns des pontonniers les plus habiles du *Zhongguo*. Le pont mobile inventé par leurs homologues du Zhao ne s'adaptant pas aux courants tumultueux des rivières en crue, ils ont développé leur propre système basé sur des cordages et des barques lestées lancées en travers du bras d'eau. Inutile de préciser que les membres de cette unité spécialisée sont tous d'excellents nageurs et font preuve d'un courage exceptionnel. Leurs chariots emportent un tablier de bois roulé qu'ils déploient ensuite sur les barques. Ce pont de fortune reste fragile et instable, mais il est assez large pour permettre aux chars de traverser en file indienne. Et les pontonniers se jettent immédiatement à l'eau au moindre signe de rupture de l'ouvrage afin de le consolider. Cette compagnie est considérée comme une unité d'élite et la solde des soldats est au niveau des périls encourus.

L'extrême humidité qui règne, a amené le génie du Chu à développer un nouveau système de pots à feu. Les vases de terre cuite restent d'actualité, mais ils utilisent également des tubes de métal recouverts d'un treillis d'osier et scellés à la cire. Les brandons s'y trouvent parfaitement à l'abri.

L'étendue du territoire complice le système de communication. Les armées du Chu utilisent pour les longues distances un système de feu d'alarme. La couleur de la fumée indique le type de message à transmettre (blanc : ennemis en vue, noir : poste attaqué).

Enfin, considérant la mobilité requise par les armées du Royaume, les machines de guerre sont systématiquement adaptées sur des chariots tractés. Afin de faciliter leur transport, la majorité de ces pièces d'artillerie sont démontables. Une conception astucieuse permet à un groupe de quatre soldats du génie de remonter chacune d'elle en moins de dix minutes.

Autres types de troupes

Le Chu a réalisé son expansion territoriale en grande partie au détriment de plus petits Royaumes situés à ses frontières. Vers le sud et l'est, il a vaincu et annexé



des clans et des tribus barbares aux coutumes et à la culture souvent différentes et plus primitives que celles des Etats du *Zhongguo*.

Quelques-uns de ces Etats-satellites se sont retrouvés avec un gouverneur provincial à leur tête et rendent hommage au Roi du Chu. Mais ils ont pu conserver une certaine part de leurs traditions, en particulier martiales. Des contingents de soldats issus de ces tribus rejoignent régulièrement l'armée en campagne. Il s'agit pour l'essentiel de régiments d'infanterie légère qui renforcent encore l'aspect exotique et chamarré des troupes du Chu.

Les plumes, peaux de bêtes (tigres et panthères des jungles du Sud, rhinocéros, etc.), et peintures corporelles sont fréquentes. Les armures sont par contre beaucoup plus rares, se limitant en général à quelques pièces de cuir portées sur les épaules et un casque, ou le plastron de bambou typique des tribus des côtes de la Mer du Sud. Ces contingents sont accompagnés de chamanes dont les imprécations et les démonstrations mystiques ajoutent un peu plus de couleur à l'ensemble.

Un autre groupe spécifique de l'armée du Chu est constitué par les veneurs. La plupart des armées du *Zhongguo* utilisent des chiens dressés au combat, mais les veneurs du Chu capturent, élèvent et combattent à l'aide d'animaux plus exotiques. Tigres et loups sont les plus fréquents, mais certains dressent également des faucons.

Rarement engagés sur le champ de bataille, les veneurs interviennent généralement en solitaires lors de missions de maintien de l'ordre ou lors d'escarmouches le long de la frontière.

Unités d'élite

Comptant souvent plus sur sa supériorité numérique que tactique, le Royaume du Chu privilégie les alignements massifs de soldats, au détriment de régiments plus combattifs mais également plus restreints. Du moins c'est ainsi que les stratèges ennemis considèrent l'armée du Chu. A contrario, les stratèges de cet Etat considèrent que leur importante charrierie constitue à elle seule l'élite de leurs troupes. Selon ce point de vue, l'armée du Chu comporte plus d'unités d'élite que toute autre.

Pendant, considérant les critères communément admis dans le *Zhongguo*, seules deux compagnies méritent cette appellation : la garde royale et le régiment *Yue*.

La première regroupe un millier de soldats surentraînés et vétérans de nombreuses campagnes. Ses officiers comptent parmi les meilleurs bretteurs de l'armée. La sélection des hommes rejoignant cette unité d'élite repose plus sur des critères martiaux individuels que sur une aptitude au commandement. Le Roi Kaoliewang dispose ainsi d'une garde personnelle composée de guerriers talentueux capables de tenir tête à la plupart des héros du *jiang hu*. Ils sont aisément identifiables à la couleur brune et noire de leur uniforme et au toupet rouge qui surmonte leur haut casque conique de fer et de bronze. La garde royale ne quitte jamais le palais de Shoucun sauf pour suivre le souverain dans ses rares déplacements. Les Douze Sacrés du Ciel sont membres d'honneur de cette garde.

On raconte que le régiment *Yue* fut fondé il y a mille ans. Actuellement, ses casernements se trouvent dans la ville de Zhou. Il n'accepte parmi ses rangs que les soldats les plus forts physiquement et les plus endurants. Le

Chef de tribu du Sud

La tribu peut compter plusieurs milliers de personnes et comporter une force armée importante. Ce chef est un commandant militaire désigné par son Roi, lui-même vassal du monarque du Chu. Il commande le contingent de troupes envoyé combattre auprès de ses alliés.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 3, Bois 1

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 6

Talents : Perception 2, Intimidation 2, Art de la Guerre 1 (Rassemblement), Commandement 2, Chuishu 3 (Assommer, Mise à distance, Charger), Dunshu 2 (Charger, Repousser), Esquive 2

Souffle vital : 19 (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)

Renommée : 15

Equipement : *Ba Chui*, plastron de bambou, bouclier

Guerrier d'une tribu du Sud

Ils vont au combat en hurlant et en frappant leur bouclier dans un vacarme effroyable. Intrépides et indisciplinés, ils compensent leur petit nombre par leur féroce au combat.

Aspects : Métal 2, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 1

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 6

Talents : Intimidation 2, Chuishu 2 (Assommer), Gongshu 2 (Embuscade), Dunshu 2 (Charger), Esquive 2

Souffle vital : 17 (6/0, 5/0, 3/-1, 2/-3, 1/-5)

Renommée : 10

Equipement : *Ba Chui*, plastron de bambou, bouclier



concours d'entrée, des épreuves organisées tous les deux ans dans la cité, attire des centaines de candidats, militaires d'autres unités et aventuriers désireux de rejoindre le prestigieux régiment. Une vingtaine d'entre eux seulement sont retenus à chaque fois. Les tests exigent de faire preuve d'une force musculaire considérable et d'une détermination toute aussi importante. Blessures et accidents ne sont pas rares durant ces épreuves, qui s'accompagnent de festivités durant toute la semaine de leur déroulement.

Le régiment *Yue* doit son nom à l'énorme hache à deux mains que manipulent les soldats qui le composent. Ces guerriers se sont fait une spécialité du maniement de cette arme peu commune et dévastatrice. Ne pouvant alors s'équiper d'un bouclier, ils portent une armure lourde com-



plète qui les protège de la tête aux pieds. Revêtus ainsi, de laque couleur rouge sang, rehaussé de bronze, ces soldats massifs et féroces chargent les lignes ennemies. Leurs officiers s'enorgueillissent de n'avoir jamais capitulé en combat. Le potentiel destructeur de cette unité d'élite n'est plus à prouver. Malheureusement son nombre d'hommes assez faible (environ quatre cents individus) ne permet pas à lui seul de renverser le cours d'une bataille.

Le commandement

Chacune des grandes cités du Chu possède sa propre école militaire, relevant souvent d'une tradition ancestrale. Les réformes ayant aboli la prédominance de la noblesse, une transition toute naturelle s'est mise en place, ouvrant les portes de ces académies à tout un chacun. Théoriquement... Mais en réalité, la plupart n'acceptent leurs élèves que sur recommandation, ce qui signifie en général un parrainage par un membre de l'ancienne aristocratie qui contrôle encore ce secteur. Cela implique également une grande inertie face à tout changement ou proposition de modernisation de l'enseignement ou de la formation des futurs cadres de l'armée. Cet effet se ressent sur le champ de bataille où les stratégies du Chu demeurent assez figées.

La tactique la plus répandue parmi les généraux ainsi formés s'avère assez simpliste. L'artillerie ouvre le feu sur l'armée ennemie afin de désorganiser au maximum ses manœuvres, et ce jusqu'au dernier moment avant le contact. Ensuite, l'infanterie compte sur la supériorité numérique pour fixer le front. Les chars se lancent alors à l'assaut des points faibles du dispositif ennemi. La cavalerie poursuit les fuyards et tente de bloquer les flancs et les arrières de l'armée adverse.

Soldat d'élite du régiment Yue

Les officiers et les soldats possèdent les mêmes caractéristiques, hormis le Talent Commandement 3 en plus pour les premiers. Tous ces hommes mesurent au moins 1 mètre 75 et possèdent une carrure supérieure à la moyenne des habitants du Zhongguo. Sûrs de leur force, chaque fois qu'ils doivent effectuer un Test pour éprouver leur moral ou leur résistance à la terreur, ils bénéficient d'un bonus de +2.

Aspects : Métal 4, Eau 4, Terre 2, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 8

Talents : Intimidation 2, Qiangshù 3 (Charger, Repousser, Attaque suicide, Parade tournoyante), Jiànshù 2 (Bloquer, Charger), Esquive 2

Souffle vital : 21 (10 / 0, 5 / 0, 3 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Tao : Tao du Corps renforcé 2, Tao du Souffle destructeur 2

Renommée : 25

Équipement : yue, armure complète.

Cette même tradition pousse les officiers, montés sur leurs chars, à se placer en première ligne lors de la bataille. Les prouesses martiales et le nombre de têtes prises à l'ennemi semblent parfois compter plus pour eux que la victoire ou la défaite finale. Cet élan guerrier, et ce manque de recul pendant le combat, se répercutent sur leurs troupes. Celles-ci ont tendance à être moins disciplinées que les autres soldats du *Zhongguo*. Le combat individuel est prisé une fois la mêlée engagée et chacun tente de réaliser la plus belle prise (tête, étendard ou prisonnier de valeur). La professionnalisation de l'armée tend à effacer lentement cette caractéristique dans l'infanterie. Mais la charrierie s'en tient sans faillir à cette tradition.

La Marine

Le Chu perpétue une tradition maritime forte et dispose d'une marine conséquente. De nombreux ports fortifiés gardent ses côtes particulièrement infestées de pirates qui se cachent dans la multitude d'îles proches ou dans des criques au Sud de la frontière du Royaume. La cité de Wu accueille la majeure partie de la flotte combattante et peut déployer une armada de plus de cent navires. Cependant, tous ne sont que rarement opérationnels au même moment, les travaux d'entretien des bateaux retenant à quai et en alternance une grande partie de cette flotte. Les typhons qui balayaient parfois ces régions prélèvent également un lourd tribut parmi les marins et leurs navires et endommagent aussi ceux pourtant à l'abri d'un port. Le Roi du Chu a toutefois commandité quelques expéditions vers le Sud, mais les résultats se sont révélés peu encourageants par rapport au budget investi dans ces entreprises.

La marine de guerre remplit donc des missions de protection des routes maritimes, des navires de commerce, effectue des expéditions punitives contre les pirates et combat occasionnellement les flottes du Qi et du Yan.

Les amiraux du Chu adoptent des formations de trois, cinq ou sept navires. L'un d'eux est toujours un gros vaisseau de guerre, les autres constituant son escorte plus légère. Des galères patrouillent le long des côtes et d'autres voiliers sillonnent seuls la Mer de l'Est.

Le port de Wu verra s'achever bientôt un chantier titanesque. Le Dragon Céleste de Jade sera le plus gros navire jamais construit dans le *Zhongguo*. Long de quatre-vingt-dix mètres, large de trente, équipé de quatre mâts principaux, il pourra emporter six cents marins sur ses trois ponts. Le Roi Chu Kaoliewang comptait en faire un symbole de puissance de son pays lorsqu'il commanda sa construction il y a plus de six ans. Mais aujourd'hui, tout à sa haine du Qin, il néglige le théâtre d'opération maritime au profit d'actions terrestres qui l'opposent directement à son dangereux rival.

Forces et faiblesses

Les points forts de l'armée du Chu peuvent se résumer ainsi : effectifs importants, grande combativité, charrierie supérieure, bonne mobilité et troupes exotiques. À l'inverse, elle souffre de quelques points faibles dont savent tirer parti ses adversaires : commandement moyen, stratégies obsolètes, peu d'unités lourdes ou d'élite, effectifs faibles si l'on considère l'étendue du territoire à défendre.

La Confrérie du Tigre Blanc

L'académie militaire de Chansha dans le Royaume du Chu est parmi les plus réputées de tout le *Zhongguo*. En effet, bien qu'éloignée de la capitale, elle perpétue une tradition militaire millénaire et l'on raconte même qu'elle fut créée sous la dynastie Yin. En tout état de cause, elle est reconnue pour son excellence et la qualité des cadres qui y sont formés. A tel point que des étudiants provenant des sept Royaumes s'y rendent chaque année. Pourtant et en vertu d'une charte ancestrale, y ont accès seulement ceux qui peuvent se targuer d'appartenir à une lignée aristocratique remontant au moins à la période des Zhou de l'Ouest. Aussi, le cursus militaire s'échelonnant sur six années, l'académie n'accueille qu'une dizaine d'élèves par promotion.

Hun Gong Xue, colonel intrinsèque et dirigeant de cette école, est également le chef de la Confrérie du Tigre Blanc. Il ne recrute que les meilleurs éléments de son établissement et les plus nobles, quelle que soit leur nation d'origine. Ce groupe secret compte actuellement une centaine de membres répartis dans toutes les armées du *Zhongguo*. Leur but dissimulé est de nature politique. Hun Gong Xue et ses disciples refusent que le légisme écarte du pouvoir les anciennes familles nobles. Cette confrérie cherche donc à établir un réseau de relations et d'influences visant à soutenir les positions des aristocrates du *Zhongguo*. Ses membres, grâce à leur formation et leur origine sociale, se trouvent eux-mêmes placés dans les hautes sphères du pouvoir. Appartenir à la Confrérie leur assure le soutien de tous les autres et l'accès à des ressources mises en commun. Une loyauté sans faille les unit et s'attaque à l'un d'eux revient à les attaquer tous. Chaque membre vise le pouvoir personnel et la richesse pour lui mais également pour ses confrères. Ils se reconnaissent entre eux grâce à un pendentif de jade blanc représentant la tête d'un tigre.



En mettant en balance les uns et les autres, il apparaît que le potentiel militaire du Chu s'élève quand même parmi les meilleurs. Comme le Qin ou le Zhao, ce Royaume dispose théoriquement des moyens militaires suffisants pour conquérir le *Zhongguo* dans son ensemble. De plus, le souverain du Chu engage sa nation dans une véritable politique d'expansion et de conflits contre ses voisins. Le puissant Royaume du Qin reste sa cible prioritaire, et il cherche à nouer des alliances dans ce sens. Mais Kaoliewang envisage à terme de se retourner contre tous les autres États et de les assujettir au sien. Cette obsession à vouloir détruire le Qin mobilise une grande partie des ressources et des énergies du Royaume, détournant l'attention du monarque d'autres pro-

bièmes. Ses conseillers sont de plus en plus nombreux à s'inquiéter, encore en silence pour le moment, de ce projet unique. Mais des voix ne sauraient tarder à s'élever pour ramener le vieux Roi vers d'autres préoccupations de sa charge. En attendant, des factions se forment autour de ses successeurs potentiels afin d'anticiper la politique future du pays.

L'immensité du territoire du Chu lui confère des ressources importantes : humaines, agricoles ou industrielles. Mais le revers de la médaille, c'est la difficulté de défendre tous les points stratégiques existants. Le Chu ne peut pas se permettre une guerre sur plusieurs fronts et doit mobiliser ses forces contre un seul adversaire à la fois. Sa diplomatie s'active à maintenir et à alimenter les alliances nécessaires aux projets de guerre contre le Qin.

Hormis la puissance de ses armées, le Chu possède un autre avantage concret. La culture du riz lui assure des approvisionnements réguliers et en quantité pour les greniers du ministère de la Guerre. Cette denrée se conserve longtemps, se transporte facilement et bénéficie d'une forte valeur énergétique et nourrissante.

Enfin, il existe parmi l'aristocratie, mais aussi une grande partie de la population du Royaume, une longue tradition martiale. Beaucoup d'hommes et de femmes ont reçu une formation familiale au maniement des armes. De nombreux groupes et sectes fleurissent dans le Royaume et perpétuent ces enseignements. L'immensité du territoire permet également d'accueillir de nombreux guerriers se réclamant du *jiang hu*.

Personnalités

Chang Su Ko

Emissaire du Roi Kaoliewang

Cet eunuque se trouve au service du vieux monarque depuis plus de quarante ans. Il est devenu au fil du temps le confident, mais aussi le porte-parole du souverain. Chang Su Ko est sans doute l'homme en qui Kaoliewang a le plus confiance actuellement. C'est pourquoi, après avoir occupé divers postes auprès du maître du Chu, il s'est vu confier une nouvelle mission. L'eunuque sillonne les routes du *Zhongguo* à la recherche d'alliances et de soutiens pour son Royaume, dans son projet de guerre contre le Qin. Après avoir passé plus d'un mois à Linzi, il se rend maintenant dans les capitales du Wei et du Han afin de négocier de nouveaux traités ou du moins recueillir le soutien informel de ces Etats. Habile diplomate, à la fois rusé et conscient des réalités, Chang Su Ko a pour le moment plutôt bien rempli sa mission. Il espère recevoir le même accueil de la part des monarques du Han et du Wei, et a récemment écrit à son Roi pour lui faire part de son désir de rencontrer le souverain du Zhao. Si une alliance pouvait être signée entre leurs deux Etats, le Qin se retrouverait alors en mauvaise posture, bloqué entre deux puissants voisins.

Les espions du Qin n'ont pas tardé à découvrir l'existence de cette ambassade du Chu et ses motivations. Mais Kaoliewang a doté son fidèle ami d'une escorte impressionnante, soixante soldats de sa propre garde royale ainsi que le Sacré du Ciel, Serpent sans Âme, nouveau témoignage de la confiance qu'il lui accorde. Jusqu'à présent, Chang Su Ko est resté inapprochable,

parfaitement protégé. Il profite d'ailleurs de ce voyage pour remplir une seconde mission plus secrète. Nombre de ses suivants sont des espions et recueillent un maximum d'informations afin de compléter les plans de conquête du *Zhongguo* du vieux Roi.

1 m 68 / 67 kg / 59 ans

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 2, Feu 3, Bois 5

Aspects secondaires : Chi 16, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Présence du Phénix / Ascèse (végétarien)

Talents : Bureaucratie 4, Calligraphie 3, Histoire 2, Investigation 2, Loi 2, Savoir (politique du *Zhongguo*) 4, Comédie 2, Diplomatie 5, Eloquence 3, Etiquette 4, Séduction 2, Empathie 3, Daoshu 2 (Coup précis, Feinte), Esquive 1, Equitation 1

Souffle vital : 15 (5 / 0, 4 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : Tao de la Présence sereine 4, Tao de l'Esprit clair 3, Tao des Dix Mille Mains

Renommée : 110

Fléau des Tigres

Chef de la tribu Suo

Le royaume gouverné par Fléau des Tigres s'étend dans la vallée du Fleuve bleu, au sud de Zhi. Il compte plus de douze mille sujets répartis dans des villages accrochés aux pentes des contreforts montagneux. Ce peuple essentiellement pastoral possède une forte tradition guerrière, et tous les hommes âgés de plus de treize ans manient les armes.



Fléau des Tigres se souvient que le père de son père avait dû rendre hommage au Roi du Chu, les armées de celui-ci ayant envahi la vallée. La résistance fut acharnée, mais dérisoire face aux moyens militaires ennemis. Pourtant, l'armée fut bientôt appelée ailleurs et l'émissaire du Roi du Chu se contenta de cette soumission. La vallée demeura indépendante, une magistrature ayant juste été établie à la frontière dans une petite ville nommée Gon. Mais tous les cinq ans, le monarque des Suo doit se rendre dans la capitale du Chu pour renouveler l'hommage et payer tribut. Depuis qu'il est devenu à son tour roi, Fléau des Tigres est à chaque fois impressionné par la puissance de son voisin. Mais pas cette fois-ci. Les revers militaires subis contre le Qin ont fait germer un doute dans sa tête. Il doit bientôt se mettre en route pour Shoucun avec trois cents de ses guerriers afin de rejoindre l'armée du Chu. Il pense en profiter pour bien observer la situation. Au moindre signe de faiblesse, le roi des Suo envisage bien de rentrer chez lui et de reprendre sa totale souveraineté.

Fléau des Tigres doit son nom à sa passion pour la chasse de ce prédateur en particulier. Il porte d'ailleurs en permanence sur ses épaules la peau d'un grand mâle ce qui lui donne un aspect sauvage renforcé par sa barbe tressée et ses cheveux longs qu'il laisse flotter derrière lui.

1 m 76 / 70 kg / 27 ans

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 3, Feu 3, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 48, Défense passive 8

Don et Faiblesse : Cuirasse de bronze / Sang impur (Suo)

Talents : Perception 3, Savoir (culture Suo) 4, Intimidation 3, Eloquence 2, Légendes 2, Art de la Guerre 3 (Défense acharnée, Assaut enragé, Rassemblement, Regroupement, Tir de barrage, Carré, Attaque en échelon, Tir de concentration), Commandement 4, Qiāngshù 4 (Repousser, Coup double, Parade tournoyante, Combinaison), Lancer 3, Esquive 3, Survie (jungle) 3

Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 3 / -3, 2 / -5)

Taos : Tao du Pas léger 3, Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Bouclier invisible 2

Renommée : 60

Le Style de l'Implacable Charge du Rhinocéros (Qiāngshù (gue))

Historique : Ce style fondé sur la force brutale et la puissance de la hache à deux mains a été développé au sein du célèbre régiment *Yue* du Chu, une unité d'élite dont seuls les membres peuvent apprendre les techniques. Les officiers de cette unité prétendent que ce style de combat est aussi ancien que le régiment lui-même, pourtant il n'en existe aucune trace dans les archives et les chroniques des temps anciens. En réalité, ce style fut créé il y a moins de trente ans par un officier qui venait de rejoindre ce groupe. Nommé Zhu Fu Ling, il était l'héritier d'une tradition martiale familiale remontant elle, à plusieurs siècles. Cet enseignement concernait spécifiquement la hallebarde *fu*, et il se contenta de l'adapter aux spécificités de la hache et au physique des soldats.

Il en résulte un style brutal et énergique, requérant une grande force. Individuellement, le Style de l'Implacable Charge du Rhinocéros montre rapidement ses faiblesses face à un adversaire rapide et agile. Mais sur le champ de bataille, lors d'une attaque coordonnée de tous les membres de l'unité, il se révèle particulièrement dévastateur.

Base : Les adeptes de ce style apprennent à utiliser leur force physique supérieure pour asséner à leurs adversaires des coups dévastateurs. Une fois par combat, le personnage peut réclamer le bonus aux dégâts même si le Dé Yin est supérieur au Dé Yang sur son Test d'Attaque.

Le Rhinocéros broie tous les obstacles

Pré-requis : Qiāngshù (confirmé), Manœuvres Charger et Repousser, Tao du Souffle destructeur 3

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage se jette sur son adversaire. Il doit pour cela pouvoir bénéficier d'au moins trois mètres d'élan avant de frapper. Il libère alors au contact une formidable énergie qui fait trembler sa cible. Contre un adversaire vivant, celui-ci recule immédiatement sous l'impact d'un nombre de mètres égal au double du Niveau du personnage en Qiāngshù. Il doit également réussir un Test d'Eau + Esquive contre un SR de 11 ou tomber au sol. Enfin, s'il portait un bouclier ou une armure, ceux-ci sont immédiatement détruits (Solidité réduite à 0), mais leur bonus s'applique tout de même. Contre une cible inerte, les dommages occasionnés à sa Solidité sont doublés, ainsi que la masse pouvant être détruite telle qu'elle est indiquée dans la description du Tao du Souffle destructeur. Si l'objet est détruit, le personnage emporté par son élan passe aussitôt au travers et se retrouve environ un mètre derrière.

Effets secondaires : Au moment de l'impact, un souffle violent et bref se dégage soudainement dans toutes les directions.

Le Rhinocéros ne craint pas la lame du Chasseur

Pré-requis : Qiāngshù (Expert), Manœuvres Attaque suicide et Parade totale, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 6

Effets : (défense) Les soldats du régiment *Yue* maîtrisent tous la Manœuvre Attaque suicide. Dans ce style, ils développent en plus une technique leur permettant de se protéger lorsqu'ils se lancent en avant afin de frapper leur ennemi. Dans le même mouvement, ils repoussent l'attaque adverse et plongent leur arme vers sa poitrine. L'adversaire attaque normalement, mais ne peut pas se défendre activement contre cette riposte. La Défense Passive du personnage est augmentée de +2. Lui-même contre-attaque dans le même temps et ne peut pas non plus faire appel à une Défense Active lors de cette passe d'arme.

Effets secondaires : La longue hache du personnage glisse le long de l'arme adverse, faisant jaillir durant ce contact des étincelles orangées.

La Corne du Rhinocéros empale le Chasseur imprudent

Pré-requis : Qiāngshù (Maître), Manœuvres Coup Double, Tao de l'Oeil intérieur 3 et Tao du Yin et du Yang 2

Coût en Chi : 9



Effets : (attaque) Cette technique particulièrement puissante n'est pratiquée que par les meilleurs combattants de l'unité. En général, ils ne l'utilisent pas sur le champ de bataille et la destinent plutôt à des duels ou des combats durant lesquels ils se trouvent en infériorité numérique. Le personnage peut alors frapper deux fois dans la même action sur le même adversaire ou sur deux cibles différentes et ce quelle que soit leur position par rapport à lui (sur le côté, dans son dos, etc.) sans le malus inhérent. De plus, il ajoute toujours le résultat du dé le plus élevé aux dégâts occasionnés, qu'il s'agisse du Dé Yin ou du Dé Yang.

Effets secondaires : Les muscles du personnage semblent se contracter au point que des veines bleues se dessinent sur les zones où la peau est visible.

Le Yan

Érigé en fief à l'époque de la dynastie Zhou, le Yan s'appuie sur une tradition et des coutumes militaires ancestrales. Sa position géographique en fait le premier rempart du *Zhongguo* contre diverses tribus barbares du Nord et les royaumes de la péninsule de l'Est.

Ce Royaume reste fièrement attaché à son rôle et, plus que tout autre, perpétue depuis des siècles son mode de fonctionnement militaire.

L'armée

L'infanterie

Le Yan possède une armée importante et puissante. Elle s'appuie sur de vastes régiments de fantassins issus pour la plupart de la conscription. Chaque village, chaque cité et chaque port entretient ainsi une milice permanente ; les hommes adultes et valides doivent y effectuer, à tour de rôle, un mois de service par an. Tous restent mobilisables à tout moment, ce qui permet de rassembler en un temps record de grandes formations de soldats directement affectés à la défense de la zone où ils se trouvent. Dans la ville de Dai, les femmes reçoivent également une formation spécifique en cas de nécessité, afin de défendre les remparts contre un envahisseur (venu du Zhao ou des steppes). Bien que leur rôle se limite à pourvoir en munitions les archers ou à éteindre les incendies, elles permettent ainsi de dégager autant de soldats pour tenir efficacement les murs.

Chacun de ces soldats occasionnels achète et possède son propre équipement qu'il doit donc entretenir avec soin. Aussi, la plupart ne dispose que d'armes de qualité médiocre et de protections légères car la solde versée en compensation de leur mois de service militaire est plus que modeste. Les armes les plus affûtées et les armures les plus imposantes restent donc réservées aux plus riches citoyens (qui évitent en général la conscription grâce à leur fortune ou leurs relations), et bien sûr aux officiers issus des rangs de l'antique noblesse qui possède toujours un pouvoir certain au Yan.

L'armée régulière du Royaume, quant à elle, s'organise autour d'unités d'élite comme les sombres gardes royaux ou les gardes-frontières. Quelques régiments et contingents de militaires de carrière occupent également les places fortes et patrouillent le long des murailles qui protègent les limites du territoire du Yan. Ces soldats professionnels reçoivent leur équipement du Royaume, sont nourris et logés dans des casernes et forteresses et perçoivent une solde dépendant de leur grade.

Les fantassins utilisent une lance, une épée, et parfois un petit bouclier rond de bois décoré. Ils ne portent que des protections légères, casque conique et tablier de cuir. Les unités régulières bénéficient de vestes de cuir, parfois renforcées de métal, d'épaulettes et de jambières de cuir. Beaucoup emportent également un arc avec eux. Les soldats du rang utilisent en général des armes de bronze et les officiers portent des épées en fer.

La cavalerie

Les villages des plaines élèvent une race de chevaux originaires des steppes, petits mais rapides et endurants, et fournissent à l'armée une cavalerie réduite mais efficace. Formée à l'école des cavaliers *xiongnu*, elle utilise les mêmes tactiques de harcèlement, ne participant que très occasionnellement au choc des batailles.

Ce rôle d'unité lourde reste réservé aux chars, encore assez nombreux car toujours associés "à une noblesse très présente dans ce Royaume. Le plan de bataille des généraux du Yan, lorsqu'il ne s'agit pas de défendre une position préparée, s'appuie encore énormément sur ces chars et sur leur puissance d'impact. Les fantassins accompagnent ces unités et exploitent les brèches créées par leurs charges dévastatrices. Les cavaliers du Yan sont essentiellement des archers montés rompus aux tactiques d'embuscade et de frappe en profondeur. Connaissant parfaitement la configuration du terrain où ils doivent livrer bataille, ils harcèlent les voies de communication et d'approvisionnement, assaillent les détachements ennemis et traquent les éclaireurs.

Les cavaliers du Yan adoptent les tenues de cuir et de fourrures des barbares des steppes, permettant ainsi d'utiliser à leur avantage la terreur qu'inspirent les farouches *Xiongnu*...

La noblesse militaire du Royaume, qui occupe l'essentiel des postes hauts-placés, combat traditionnellement sur de puissants chars de guerre richement ornements. Ces officiers bénéficient ainsi des meilleurs équipements et soldats disponibles : chevaux puissants, chars cuirassés de bronze, conducteurs et lanciers parfaitement entraînés.

L'artillerie

Dans un royaume aussi conservateur, l'arbalète a du mal à s'imposer et moins d'un tiers des tireurs en est équipé. Ils lui préfèrent encore l'arc des steppes à double courbure, en os et en bois. Bien que puissante, rapide et adaptée aux cavaliers, cette arme montre ses limites face aux arbalétriers adverses. L'arc est particulièrement surclassé dans la guerre de siège, autour d'une position où la cadence de tir compte bien moins que la puissance d'impact.

Légèrement protégés, les archers du Yan ne sont réputés ni pour leur talent ni pour leurs exploits. Ce corps d'armée ne joue que rarement un rôle prépondérant dans



les batailles livrées par les généraux de ce Royaume, et leur utilité se borne le plus souvent à défendre les murailles des cités fortifiées.

Le génie

Bien que ne pouvant se comparer en la matière à la légendaire Secte de Mo Zi, les officiers du génie du Yan sont particulièrement compétents lorsqu'il s'agit d'élaborer une défense efficace lors du siège d'une cité.

Déjà particulièrement fortifiées, les villes du Yan possèdent toutes en leurs murs au moins une unité du génie, composée d'ingénieurs militaires maîtrisant les secrets de la guerre de siège et sachant utiliser toutes les ressources disponibles pour tenir en échec un assiégeant. L'éventail de leurs techniques leur permet de porter de rudes coups à une force armée sous les murailles de la ville : raids ponctuels localisés, défense efficace des remparts, sapement du moral adverse, démasquage des espions ennemis, etc.

Ces ingénieurs n'ont pas leur pareil pour motiver les habitants d'une cité et empêcher leur motivation de s'effriter si le siège se prolonge. Ils savent également organiser un rationnement efficace et égalitaire, utilisant au mieux les ressources à disposition pour tenir le plus longtemps possible.

Pour tout général du *Zhongguo*, se retrouver enlisé dans un siège long et fastidieux au pied des remparts d'une cité du Yan est une situation à éviter à tout prix. Bien des armées ennemies ont préféré ainsi faire retraite plutôt que de prendre un tel risque.

Autres types de troupes

Afin de renforcer ses troupes, l'usage de contingents de mercenaires par le Yan s'avère courant. Il peut s'agir d'unités entières intégrées à l'armée régulière ou de groupes d'individus dispersés dans diverses garnisons selon les besoins du moment. Il n'est ainsi pas rare de voir des cavaliers *xiongnu* patrouiller sur les frontières avec le Qi et le Zhao. Leur faible solde et la piètre considération dont ils bénéficient ne les rendent cependant guère vailants au combat.

Le Yan possède néanmoins un régiment d'exception, presque assimilable à un groupe de mercenaires. Il regroupe de nombreux guerriers de toutes origines venus prendre ici un nouveau départ. En effet, lors de leur enrôlement pour vingt ans, aucune question n'est posée à ces hommes au passé souvent douteux qui prennent tous à cette occasion une nouvelle identité.

Sumommés les «Sangs Noirs», beaucoup ont derrière eux un lourd passif vis-à-vis de la loi. S'ils étaient recherchés au Yan, leur passif judiciaire est immédiatement effacé.

Les officiers qui encadrent cette unité sont souvent nommés à ce poste à titre de punition. Ils font régner alors une discipline sévère et souvent injuste, dirigent leurs hommes par la peur et la cruauté. Les Sangs Noirs sont redoutés pour leurs débordements autour du champ de bataille. Les généraux ne leur accordent que peu de confiance et évitent de les engager dans des opérations sensibles. Par contre, ils considèrent cette «légion étrangère» comme totalement sacrificable lors de missions à haut risque.

Officier des Sangs Noirs

La plupart sont des vétérans issus d'autres unités de l'armée régulière. Ce n'est pas tant leur compétence martiale que leur moralité qui peut être mise en doute. Beaucoup considèrent que cette affectation signifie la fin de leur carrière militaire. Bien que le Roi ou un général puissent gracier un officier auteur d'actes d'héroïsme sur le champ de bataille et le réintégrer dans l'armée régulière, cela demeure rare et peu d'entre eux comptent sur cet échappatoire.

Ce ne sont plus la gloire et l'ambition qui les motivent, mais plutôt l'appât du gain. Ils ne font rien pour dissuader, et au contraire encouragent, le pillage et les excès de violence. Les hommes placés sous leur commandement ne sont souvent guère plus que des soldats. Ces officiers ne maintiennent la cohérence de leur unité qu'au prix d'une discipline stricte et d'une sévérité exemplaire dans l'exécution des châtiements. Ils sont donc à la fois méprisés par leurs collègues de l'armée, et haïs par leurs propres soldats.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 2
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7
Talents : Perception 1, Héraldique 1, Intimidation 2, Art de la Guerre 1 (Assaut féroce, Rassemblement, Assaut enragé), Commandement 2, Jiànshù 2 (Bloquer), Dunshù 2 (Parade totale), Esquive 2, Equitation 1
Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Renommée : 8
Équipement : épée, lance, uniforme noir, tablier de cuir, casque de cuir

Soldat des Sangs Noirs

Leur mauvaise réputation les précède partout. Dès que la populace aperçoit la sinistre silhouette noire de ces guerriers, elle court s'enfermer chez elle. Ces hommes savent bien qu'ils ne représentent rien de plus qu'une masse combattante sacrificable et vouée aux missions les plus périlleuses ou suicidaires. Aussi, si le taux de désertion reste important, ceux qui sont rattrapés se voient impitoyablement exécutés, plongés dans un bain bouillant puis empalés. Beaucoup ont simplement cherché un refuge ici, fuyant un passé amer ou inavouable. Mais bien peu comptent ainsi se racheter une conduite par leurs actes de bravoure, se voir attribuer en récompense la possibilité de rejoindre les rangs de l'armée régulière.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 1, Feu 2, Bois 2
Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 7
Talents : Intimidation 1, Jiànshù 2 (Charger), Dunshù 2 (Bloquer), Esquive 2
Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Renommée : 4
Équipement : épée, bouclier, uniforme noir, tablier de cuir, casque de cuir



Unités d'élite

Le Yan entretient deux corps d'élite particulièrement réputés. Les gardes-frontières regroupent des guerriers issus des régions les plus menacées. Ils sillonnent les limites du Royaume et livrent une véritable guérilla à leurs ennemis.

La garde royale se reconnaît aisément à la livrée noire de ses membres. Ces soldats vétérans, totalement dévoués à leur souverain, manient un redoutable sabre court, à la lame courbe et affûtée, et portent un bouclier de bois et de fer aussi sombre que leur uniforme, décoré de crins de chevaux. Ils portent des armures complètes, de longs manteaux de cuir renforcés de plaques de métal, des épaulières ornementées et un casque surmonté d'un panache de crins. L'ensemble, entièrement noir, leur confère un aspect effrayant.

Le commandement

Le corps des officiers et des sous-officiers recrute essentiellement ses membres parmi l'aristocratie, toujours très présente au Yan, et les courtisans. Même si cette caste perpétue une tradition militaire indéniable, ce mode de sélection tend à écarter de postes-clés des guerriers compétents mais issus d'une plus basse extraction. Parfois, un simple soldat parvient à gravir quelques échelons dans la hiérarchie militaire, mais cela reste rare car tôt ou tard, son origine sociale fait barrage à son ascension.

Les réformes engagées par le roi Jinwang et son ministre de la Guerre Rempart du Royaume tendent à assouplir ce système et, à l'image du Qin, à promouvoir le talent et les compétences plutôt que le rang et la naissance. Mais dans un Royaume aussi conservateur, ce décret rencontre une opposition passive qui le rend peu efficace, particulièrement dans les régions éloignées de la capitale. Le népotisme et le favoritisme restent de mise dans une cour où la noblesse occupe encore la plupart des fonctions importantes.

Par tradition une fois encore, le souverain reçoit un enseignement militaire poussé et occupe le poste de général en chef de toutes les armées du Yan. Cependant, il délègue souvent ce rôle à un membre de sa famille ou à un ami proche.

La marine

La marine du Yan, bien que de taille modeste, se montre tout à fait capable de protéger ses côtes.

Habités à combattre les pirates qui infestent la Mer jaune ou les navires du Qi, les marins sillonnent les routes commerciales maritimes, escortent les vaisseaux marchands ou défendent l'accès aux ports du Yan. Une trentaine d'entre eux embarquent sur de petits bateaux, fins et rapides, capables de prendre de vitesse la plupart des navires pirates. Contre les lourds bateaux de guerre du Qi, ils développent alors des tactiques de harcèlement et d'encercllement, les isolant les uns après les autres afin de les détruire un par un, le plus souvent par le feu.

Contrairement à celle du Qi, la marine militaire du Yan emporte peu de machines de guerre à bord de ses navires, préférant compter sur sa vitesse de manœuvre et la férocité de ses marins pour aborder les vaisseaux ennemis, livrer un combat au corps à corps et essayer de les capturer lorsque cela s'avère possible.



Marin du Yan

Issu d'une cité côtière du Royaume, il a toujours connu la mer comme unique horizon. Les raids de pirates et d'avoir vu trop souvent des amis disparaître en mer, victimes des navires du Qi, il a choisi de s'enrôler dans l'armée plutôt que de vivre de la pêche ou du commerce comme tant d'autres. La marine militaire forme un monde à part et si, comme les autres soldats du Royaume, il en protège les frontières, il sait également que c'est dans ce corps qu'il a le plus de chances de réaliser une carrière fulgurante et de commander un jour son propre navire.

- **Talents** : Navigation, Sciences (météorologie), un Talent martial au choix
- **Taos** : Tao du Pas léger, Tao de la Force insufflée, Tao du Bouclier invisible.

Forces et faiblesses

Les armées du Yan demeurent, en raison de leur positionnement au Nord du *Zhongguo* et de l'histoire de leur Royaume, très peu portées sur l'offensive.

Les généraux de cet Etat ne comptent pas parmi les meilleurs stratèges lorsqu'il s'agit d'organiser leurs hommes en vue d'une bataille en plaine, mais leurs troupes sont animées d'une détermination farouche à protéger leurs frontières, à la fois des barbares *xiongnu* et des velléités expansionnistes des autres Royaumes. Leurs commandants maîtrisent également toutes les ficelles des tactiques défensives et s'appuient sur une population, dont sont issus leurs soldats, combative et prompte à prendre les armes pour protéger ses demeures et ses terres.

L'histoire du Yan suit le rythme des raids des nomades des steppes et des invasions menées par ses voisins du Sud, Zhao et Qi en tête. Les guerriers de ce Royaume ont donc forgé leurs compétences martiales sur l'expérience, la réalité du terrain et un état de guerre quasi permanent plutôt que sur les théories écrites et enseignées dans les académies.

Le Royaume du Yan souffre cependant d'une administration lente et inadaptée aux contingences de la guerre moderne. Si celle-ci remplit parfaitement son office lorsqu'il s'agit de gérer le roulement des miliciens ou la mobilisation immédiate des régiments de réserve, elle ne peut pas organiser de vastes campagnes ou l'approvisionnement correct d'une puissante armée sur le pied de guerre. La collecte des ressources, leur stockage et leur acheminement jusqu'aux troupes restent les principaux problèmes causés par l'obsolescence de l'administration du Yan. Ainsi, le roi Jinwang dispose d'une armée redoutable et expérimentée, mais incapable de tenir tête dans les temps à une invasion majeure orchestrée par l'un ou l'autre de ses voisins du fait d'une logistique défaillante.

Le haut degré de corruption et de favoritisme qui règne au sein du corps des fonctionnaires d'état engendre un second écueil dans la gestion de la puissance militaire du Royaume. De nombreux citoyens du Yan échappent à la conscription ou aux corvées de garnison. Un pot-de-vin bien placé, une amitié ou une dette familiale permettent de voir son nom rayé des listes des gouverneurs de province. Cela entraîne un niveau moindre de formation pour de nombreux soldats potentiels, et cet état de fait implique aussi que certains régiments voient régulièrement leurs rangs en sous-effectif. Ce phénomène est particulièrement flagrant dans les grandes cités dont Ji, la capitale. Dans les zones frontalières, les habitants du Royaume se sentent plus concernés par la défense de leur région. Pour masquer cette faiblesse, les officiers et sous-officiers n'hésitent pas à enrôler les prisonniers de guerre ou de droit commun. Du coup, certains régiments s'avèrent bien moins combattifs ou disciplinés qu'on voudrait le faire croire. Pour le moment, les généraux et les ministres de la Guerre successifs ont su masquer plus ou moins bien au Roi cette lacune mais celui-ci commence à soupçonner la vérité. Jinwang souhaite d'autant plus voir des réformes remettre en cause l'organisation actuelle de ses armées.

La mainmise de l'aristocratie sur l'appareil militaire est un autre problème majeur. Les postes d'officiers supérieurs leur restent acquis, quelles que soient leurs compétences réelles pour cette tâche. Si l'expérience et les traditions familiales ont permis de perpétuer un corps d'officiers tout à fait capable de remplir son rôle, ce même poids des traditions les maintient dans des schémas tactiques souvent dépassés. L'usage du char de guerre demeure plus important que dans tout autre Royaume, hormis le Chu. L'arbalète s'implante lentement face à un arc hérité du combat contre les barbares des steppes. La production d'armes de fer reste l'appanage de familles de forgerons initiés même si l'Etat devient leur plus gros client. Si l'attachement à des valeurs anciennes continue d'assurer la suprématie du Yan sur les ennemis extérieurs, il retarde son évolution vers un Etat moderne et compétitif face à ses rivaux du *Zhongguo*.

Les murailles du Yan apparaissent souvent comme sa meilleure défense contre ses ennemis. Des kilomètres de remparts gardent bien le Nord et l'Ouest du Royaume, cependant ils sont bien souvent très mal entretenus. Le manque de main d'œuvre locale, de budget et de réelle volonté politique se traduit par une perte d'efficacité de ce réseau de défenses fortifiées. De même, les contingents affectés à leur surveillance comptent parmi les moins expérimentés et se trouvent souvent en sous-effectifs. Par chance, la création des gardes-frontières du Yan a passablement remédié à ce problème, du moins tant qu'aucune invasion majeure ne menace le Royaume.

Les Tambours d'Effroi du Yan

Tous les stratèges du *Zhongguo* connaissent les fameux tambours de guerre du Yan. Cependant, il en existe un autre type qui ne quitte jamais la capitale du Royaume. Beaucoup supposent qu'il ne s'agit même que d'une légende.

Pourtant, ces instruments mythiques existent bel et bien. Ils sont au nombre de quatre et se trouvent placés au sommet de hautes tours, surplombant ainsi quatre coins les murailles de Ji. Là où devrait se trouver un guet, un toit d'ar-





doises noires à quatre pentes, porté par d'imposantes colonnes de pierres sculptées, protège un espace dégagé où se dressent les Tambours d'Effroi. Ils mesurent plus de trois mètres de diamètre et environ un mètre cinquante de profondeur. Ils sont fixés sur un support de bois qui leur permet de résonner sans contrainte. La peau tendue à leur surface prend une coloration rougeâtre par endroits, plus brune à d'autres. Les nombreuses coutures indiquent que plusieurs animaux ont été nécessaires à leur fabrication. Certains murmurent qu'il s'agit en fait de peaux humaines arrachées à des condamnés. Quoi qu'il en soit, une chose est sûre : leur accès est strictement gardé par des sentinelles issues de la garde royale elle-même. Les autres soldats, et encore moins les civils, n'ont pas accès au sommet des tours. Ces tambours restent en général muets. On ne leur connaît qu'un seul usage : sonner l'alerte en cas d'attaque de la cité.

Mais la vérité va un peu plus loin et s'inscrit dans le domaine du surnaturel. Vieux de plusieurs siècles, ces énormes instruments ont été fabriqués à la fois par des maîtres artisans et des *fangshi* renommés, exorcistes et alchimistes de la cour du duc de l'époque. Créés pour protéger la cité de l'assaut d'invasisseurs, ces tambours possèdent un pouvoir unique. Il faut six batteurs s'acharnant en même temps à marteler un rythme effréné pour le déclencher. Le roulement des tambours envahissant toute la ville et ses alentours fait naître alors un puissant sentiment de terreur chez ceux qui, à l'extérieur des murailles, ont le malheur de l'entendre. Bien que les secrets de fabrication de ces objets de légende se soient perdus avec le temps, le folklore donne encore une explication à ce phénomène. On raconte que de nombreux sacrifices volontaires auraient été nécessaires à cette réalisation. La magie employée à cette occasion aurait enfermé les âmes des mourants dans ces instruments. Ce sont leurs fantômes liés aux tambours qui projettent à travers les battements une aura de terreur vers les ennemis de cette cité pour laquelle ils ont donné leur vie.

Réalité ou pure invention, le fait est que tout assiégeant qui se présente devant les murailles de Ji doit réussir un Test de Résistance contre un niveau de Terreur égal à 9 ou voir ses forces sapées par ce bruit infernal (voir le paragraphe sur la Terreur page 247 du Livre de Base).

Un dernier détail intéressant : tout cela n'est peut-être que mensonges, mais les hommes affectés à ces tambours sont tous des déments, enfermés en permanence à l'intérieur des quatre tours. Parmi leurs geôliers se trouvent quatre exorcistes renommés pour leur puissance...

Personnalités

Rempart du Royaume Ministre de la Guerre

Actuel ministre de la Guerre du Yan, Rempart du Royaume occupe cette position depuis bientôt dix ans, un record de longévité, comparé à ses prédécesseurs. Stratège médiocre mais brillant politicien, Rempart du Royaume a su nouer de nombreuses alliances sans jamais véritablement s'attirer d'inimitiés mortelles. Jusqu'à présent. En effet, depuis presque un an, le ministre entretient une relation adultère avec Yu Wai, la femme du général Fen Long de la garnison de Ji et accessoirement cousin du

Roi. Si cette liaison venait à être connue, nul doute que son rôle au sein du gouvernement serait sérieusement remis en question. Selon la personne qui découvrirait tôt ou tard son coupable secret, elle pourra le faire chanter, le manipuler ou orchestrer sa destitution. Aussi, Rempart du Royaume et son amante tentent de demeurer discrets. Pour l'heure, seule la dame d'atours de Yu Wai est au courant, mais la loyauté qu'elle éprouve pour sa maîtresse la place au-dessus de tout soupçon.

Rempart du Royaume sait qu'il s'agit là de sa seule faiblesse, car il reste un intrigant habile, sachant qui flatter et qui écarter des marches du pouvoir. De plus, il possède un réseau personnel d'espions, payés sur les deniers du ministère. Ceux-ci le renseignent sur ses opposants et les courants de pensées qui s'agitent dans le Royaume.

À observer son aisance au cœur de la cour du Roi, on pourrait l'y croire né. Pourtant, Rempart du Royaume est issu de la commanderie de Liaoxi, et a grandi parmi les rudes montagnards qui peuplent cette région, la plus au nord du *Zhongguo*. Il connaît particulièrement bien les coutumes *xiongnu*, mais face aux courtisans et aux ambassadeurs étrangers il cache au quotidien ses origines en affectant un parler lent et précis qui masque son accent.

Rempart du Royaume est petit et mince. Il possède un visage avenant et un sourire franc qu'il utilise à merveille pour dissimuler ses véritables intentions. L'âge et ses res-



ponsabilités commencent à poser leur marque sur ses tempes qui grisonnent. Il porte toujours des vêtements de soie précieuse et se parfume ostensiblement. Ses détracteurs affirment sans aménité, qu'il tente ainsi de cacher les traces et l'odeur du fumier sur lequel il a grandi.

1 m 67 / 52 kg / 41 ans

Aspects : Métal 3, Eau 2, Terre 2, Feu 3, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 8

Don et Faiblesse : Aïssance du courtois / Malingre

Talents : Bureaucratie 4, Calligraphie 2, Loi 2, Perception 1, Savoir (*Xiongnu*) 2, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Séduction 2, Empathie 2, Art de la Guerre 1 (Rassemblement, Réception de charge), Daoshu 2 (Feinte), Esquive 1, Équitation 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : Tao de la Présence serine 3, Tao de l'Esprit clair 1, Tao des Dix Mille Mains 1

Renommée : 200

Voile Rouge

Capitaine de navire de guerre du Yan

Il est sans doute le capitaine de navire de guerre le plus connu de Liaodong. Quant à la nature de sa réputation, elle varie dans la bouche des uns et des autres. Certains le décrivent comme un marin intrépide et défenseur loyal du Yan. D'autres ne le considèrent guère mieux que comme un pirate et une grande gueule qui a laissé des ardoises monumentales dans toutes les tavernes de Liaodong. Voile Rouge est un peu tout cela à la fois. Personnage truculent et joyeux compagnon, il peut également se montrer cruel et cupide selon les circonstances.

Voile Rouge est né dans un village de pêcheurs sur les bords de la Mer jaune. Capturé à l'âge de onze ans lors d'un raid de pirates, il fut emmené et demeura leur esclave pendant cinq longues années. Il aurait pu devenir l'un des leurs, mais le sort réservé à sa famille et aux membres de son village (froïdement assassinés ou revendus comme esclaves) alluma en lui une haine éternelle. Le port d'attache des pirates, un misérable hameau côtier perdu dans une crique rocheuse, se trouvait à plusieurs jours de mer de Liaodong. Qu'il importe : une nuit il parvint finalement à s'échapper. Le navire des pirates en mer, il ne restait au village que quelques brigands et leurs familles. Voile Rouge réussit à mettre le feu aux entrepôts et s'enfuit grâce à une minuscule barque volée. Lorsque l'incendie fut enfin maîtrisé, il était déjà loin en mer. Il dérivait ainsi neuf jours, à moitié mort de faim et de soif avant d'être recueilli par un navire marchand de Liaodong. Il revint alors finalement dans son pays natal.

Il s'engagea immédiatement dans la marine de guerre et, par son courage et sa détermination, gravit rapidement les échelons. Il obtint son premier commandement à l'âge de vingt-trois ans. Depuis, il a livré un nombre incalculable de batailles, reçu autant de blessures et vidé mille fois plus de bouteilles d'alcool. Voile Rouge profite pleinement des joies terrestres lorsque son bateau mouille à quai. Mais une fois en mer, il rede-

vient cet officier talentueux et sanguinaire que l'on dépeint au palais du magistrat. La Mer jaune est infestée de pirates, et il ne leur fait jamais grâce quand il parvient à les capturer. Le butin récupéré est équitablement partagé entre son équipage et lui, quelques miettes revenant toujours au trésor du Yan. Les autorités ferment pourtant les yeux sur cette pratique en vertu de l'efficacité redoutable dont Voile Rouge fait preuve dans sa chasse aux pirates. Par contre, si ses matelots ne sont pas les plus disciplinés du Yan, ils lui vouent une adoration sans borne et le suivraient jusque dans la gueule du *Feng Du* s'il le leur demandait.

Grand et costaud, les cheveux et la barbe noués, Voile Rouge parle d'une voix forte et grave. Son uniforme comme ses manières restent négligés, mais cela n'enlève rien à ses capacités de commandant. Prompt à la colère comme à la joie, il semble ne jamais réfréner ses émotions ou ses envies, allant toujours dans les extrêmes.

1 m 59 / 55 kg / 32 ans

Aspects : Métal 4, Eau 3, Terre 2, Feu 3, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 7

Don et Faiblesse : Béné des Rois-Dragons / Alcoolique (uniquement à terre)

Talents : Bureaucratie 1, Navigation 4, Perception 2, Savoir (pirates de la Mer jaune) 3, Commerce 1, Intimidation 2, Jeux 2, Art de la Guerre 2, Boîte 3, Commandement 3, Jiànshù 3 (Coup précis, Bloquer, Charger, Coup double), Improvisation 3, Esquive 3, Escalade 2, Natation 4

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : Tao du Pas léger 3, Tao de la Force insufflée 3, Tao de la Foudre soudaine 2

Renommée : 60

Marins de «la Griffée des Rois-Dragons» (sbires)

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 1, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 7

Talents : Navigation 2, Perception 2, Intimidation 1, Jiànshù 2 (Parade totale), Nushu 2 (Tir rapide), Esquive 2, Natation 2

Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Équipement : sabre, uniforme, arbalète

Le Style de la Vipère noire des Montagnes (Gongshu (arc))

Historique : Ce style de combat est en fait dérivé des tactiques de guérilla utilisées depuis longtemps par les peuplades semi-nomades des montagnes du Nord du Royaume. Elles ont tout naturellement été reprises et codifiées sous la forme d'un style martial par les gardes-frontières du Yan, dont beaucoup sont issus de cette ethnique. Ce style se fonde essentiellement sur une grande capacité de mouvement associée à une bonne compétence de tireur. Aussi, il s'avère particulièrement adapté pour le harcèlement tel que le pratiquent les membres de cette



unité spéciale. Et il fait la preuve de son efficacité chaque jour car le Yan est la proie d'attaques sur toutes ses frontières. Le Style de la Vipère noire des Montagnes n'est enseigné qu'au sein de ce groupe d'élite et constitue une sorte de signe de reconnaissance entre les gardes-frontières en activité et les anciens.

Base : Les gardes-frontières du Yan sont des adeptes de la guérilla nocturne. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à leurs Tests de Discretion lorsqu'ils agissent de nuit.

La Vipère aux Agnets

Pré-requis : Gongshù (Confirmé), Manœuvre Embuscade, Tao de l'Oeil intérieur 2 et Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 1 par Tour + 3 lors du Test d'attaque

Effets : (attaque) Le personnage encoche sa flèche et se déplace ainsi, tous ses sens aux aguets. Dès qu'il identifie une cible potentielle, il peut alors déclencher immédiatement son tir. Il ne peut jamais être surpris par l'apparition de la cible, et possède automatiquement l'initiative pour cette passe d'arme sur tous les autres protagonistes du combat (si plusieurs tireurs utilisent cette technique, ils tirent tous en même temps).

Effets secondaires : Des lueurs bleutées scintillent dans les yeux du personnage.

Le Bond de la Vipère noire

Pré-requis : Gongshù (Expert), Manœuvres Tir lointain et Coup de Maître, Tao des Six Directions 3 et Tao de l'Ombre dissimulée 1

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage bondit dans la direction de son choix et décoche alors qu'il est encore en l'air une flèche d'une précision mortelle. Il ignore tous les malus dus à la situation de la cible (couverture, distance, mouvement, etc.). Lui-même est alors considéré comme une cible en mouvement rapide. De plus, le manteau d'ombre qui le recouvre le rend difficile à discerner ce qui implique un malus supplémentaire de +1 au SR de ses adversaires, +2 de nuit.

Effets secondaires : Le personnage semble entièrement dans l'ombre et seule sa silhouette reste vaguement discernable.

Au Cœur du Nid des Vipères noires

Pré-requis : Gongshù (Maître), Manœuvres Double Trait et Double cible, Tao des Six Directions 2 et Tao des Dix Mille mains 3

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Cette technique permet de tirer une volée de flèches vers plusieurs cibles, tout en se déplaçant en courant ou d'un bond. Le personnage peut tirer autant de flèches que son Niveau en Gongshù, sur autant de cibles, en une action. Il subit cependant un malus cumulatif de -1 par flèche tirée (-1 à la première, -2 à la seconde, etc.).

Effets secondaires : Les flèches décochées par le personnage semblent fendre l'air et laissent une traînée de vapeur derrière elles.

Le Wei

Autrefois, grande puissance à même de menacer ses voisins du Han et du Zhao, le Wei fut brisé par le Qi lors de la Bataille de Maling. Depuis, le Royaume s'est enfoncé dans un conflit idéologique opposant les tenants du légisme aux diverses sectes taoïstes ayant actuellement la faveur du Roi.

Ainsi, le Wei est le plus faible des Royaumes combattants mais la faveur des dieux lui semble acquise, protégeant pour le moment son maigre territoire...

L'armée

L'infanterie

Royaume sans réelle spécialité militaire, le Wei fait reposer l'essentiel de sa force sur l'infanterie. De fait, plus des trois-quarts des soldats du pays sont des fantassins.

Ni riche ni très peuplé, le Wei ne peut guère entretenir une armée digne de ce nom surtout quand on la compare à celles de ses voisins. Ainsi, les fantassins du Royaume sont peu nombreux, et pas particulièrement bien équipés. Une infanterie légère, portant armure de cuir et hallebarde, assure le gros des besoins militaires en patrouillant le long des frontières et en affrontant les quelques bandes de brigands qui maraudent çà et là. Une infanterie lourde, équipée d'armures renforcées de bronze et de lourdes lances, constitue une sorte de troupe d'élite bien que le terme paraîsse largement exagéré surtout si on compare ce corps d'armée à son équivalent du Han...

Il est clair qu'en aucun cas l'armée du Wei n'est capable de faire face à une invasion bien menée, et encore moins de faire la guerre sur un territoire ennemi.

La seule force des fantassins n'est autre que leur relatif fanatisme. En effet, les Purs du Paradis de l'Ouest ont vite compris que s'assurer la coopération de l'armée était le meilleur moyen de lutter contre l'influence des fonctionnaires royaux. Aussi les diverses garnisons abritent-elles toujours en leur sein un ou plusieurs *fangshi* qui s'efforcent d'aider au mieux, guérissant les blessures, apportant du réconfort, assurant les conscrits que les dieux les observent, etc. Si on ajoute à cela les *fangshi* eux-mêmes engagés dans l'armée, qui par leur magie prouvent que le Wei est béni des Cieux, le résultat est que l'armée du Royaume est animée d'un fort sentiment religieux, et portée par une foi qui force souvent les miracles en poussant les soldats à l'héroïsme.

La cavalerie

La cavalerie du Wei est relativement efficace mais ne sert guère qu'à acheminer des messages ou à accomplir des missions de reconnaissance. Elle ne remplit presque aucun rôle sur le champ de bataille, excepté les rares archers montés qui harcèlent les lignes adverses ou l'arrière-garde d'une armée en fuite. Le Wei ne dispose également plus d'unités de chars efficaces, seuls quelques vieux officiers utilisent encore les antiques chariots de guerre.



Militaire fangshi

Ces taoïstes, étant suffisamment versés dans la science des armes, peuvent prétendre à une carrière militaire. Leur magie, généralement utilisée pour guérir les blessés ou délivrer de bons présages, leur assure en général des promotions rapides et la confiance de leurs camarades.

Aspects : Métal 3, Eau 2, Terre 3, Feu 2, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 7

Talents : Art de la Guerre 1, Jiànshù 2, Taoïsme 1, Alchimie interne 2 (Sommeil éveillé, Ranimer la Flamme de la Vie), Divination 1 (Lecture astrale), Méditation 2

Souffle vital : 21 (7 / 0 ; 5 / 0 ; 4 / -1 ; 3 / -3 ; 2 / -5)

Renommé : 4

Équipement : armure, épée, carte du ciel

Le Royaume achète ses chevaux au Zhao, s'assurant ainsi de disposer tout de même des meilleurs coursiers possibles, tandis que des *Dong Hu* sont engagés pour les dresser correctement.

L'artillerie

Encore une fois, le Wei dispose du minimum convenable en la matière. Archers et arbalétriers forment l'essentiel des troupes de tireurs du Royaume, sont équipés d'un matériel de qualité et disposent d'un entraînement correct. Leur rôle lors des batailles est primordial puisqu'ils affaiblissent les premiers rangs adverses avant que les fantassins n'entrent en jeu pour briser la ligne de front.

Quelques archers montés, formés par des mercenaires nomades, complètent ce corps d'armée et lui apportent un minimum de mobilité.

Le génie

Les cités du Wei sont puissamment fortifiées, héritage de l'époque où le Royaume avait l'ambition de reformer le Jin sous son autorité en envahissant le Han et le Zhao. Les nombreuses attaques du Qi forcèrent les généraux de l'époque à se doter de puissants dispositifs défensifs, ceignant même la plus modeste des villes de murailles épaisses et bien défendues.

Depuis que le Royaume a perdu de sa superbe martiale, les remparts sont moins bien entretenus mais les garnisons en poste s'efforcent de faire de leur mieux avec les moyens dont elles disposent et les populations reçoivent un entraînement sommaire assurant leur coopération en cas de siège.

Diverses machines de guerre, parfois vieilles mais en état de fonctionner, complètent ces mesures défensives.

Autres types de troupes

Le Wei fait un usage abondant des mercenaires. En particulier, le Royaume n'hésite pas à payer des guerriers nomades pour assaillir les lignes de ses ennemis afin de les



forcer à mobiliser leurs forces ailleurs que sur sa frontière. Ainsi, le Qin doit fréquemment se défendre contre des raids de guerriers *rong* car le Wei les paie et les équipe dans ce but, se montrant fort généreux en vue d'affaiblir même un minimum son puissant voisin légiste. Des cavaliers *Dong Hu* sont également payés pour des raids ponctuels sur des objectifs stratégiques de relative importance.

De la même façon, le Wei n'hésite jamais à engager des assassins pour accomplir ses basses œuvres et éliminer des officiers ou politiciens étrangers hostiles. Ne disposant pas de services secrets réellement efficaces, le Wei doit se reposer sur diverses organisations criminelles comme les Clochettes Tressées ou la Secte des Cinq Venins pour tout ce qui concerne l'assassinat et le sabotage. Le Royaume paie également à prix d'or les diverses informations que les espions indépendants viennent lui livrer : le Wei est devenu célèbre pour sa générosité et beaucoup d'agents autonomes ont plus ou moins fini par se retrouver de fait sous contrat.

Enfin, le Wei est toujours prêt à employer des mercenaires instructeurs afin qu'ils forment ses troupes ou mettent sur pied de nouvelles unités (comme les archers montés, qui furent créés à l'origine par un ancien officier du Zhao).

Espion indépendant

Ces agents voyagent à travers les Royaumes et vendent les informations récoltées par leurs soins aux plus offrants. Actuellement, le Wei paie bien et nombreux sont les espions qui ne travaillaient presque plus que pour ce pays...

Aspects : Métal 2, Eau 3, Terre 2, Feu 3, Bois 3
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 8

Talents : Investigation 2, Perception 1, Comédie 2, Eloquence 2, Daoshù 1 (Deux armes), Discretion 2, Esquive 1

Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 0

Équipement : poignards, déguisements, matériel de crochetage

Unités d'élite

En la matière, le Wei dispose de forces «non-conventionnelles» plus qu'efficaces qui lui assurent de pouvoir protéger ses frontières de toute intrusion, voire de faire une petite armée d'invasion.

La grande force de l'armée du Wei repose sur les taoïstes qui contrôlent peu ou prou tout le pays. Infiltrés à tous les niveaux dans l'armée, ils ont fait la preuve de l'utilité de leur magie sur le champ de bataille et ont désormais la confiance des généraux. Il existe ainsi plusieurs unités de taoïstes intégrées à l'armée, dans différents corps selon leurs capacités.

• Les alchimistes, internes et externes, intègrent le plus souvent l'intendance. Là, ils font office de médecins et se chargent de soigner les blessés ou de circonscrire les épidémies inévitables dans une armée en marche. Ce simple rôle leur assure d'obtenir une grande confiance de la part des soldats qu'ils guérissent et leurs potions ou massages sont toujours acceptés avec gratitude. Grâce à ce corps de médecins dont la science est renforcée par la magie, l'armée du Wei arrive presque toujours sur le champ de bataille avec l'intégralité de ses effectifs en état de se battre et ayant fort bon moral.

• Certains alchimistes internes occupent des postes d'éclaireurs ou d'espions, utilisant leurs facultés de fondre leurs éléments dans la nature pour infiltrer les lignes ennemis et rapporter des informations cruciales. Utilisant parfois des potions ou mixtures concoctées par leurs camarades alchimistes externes, ils en profitent alors pour saboter les dispositifs ennemis ou empoisonner quelque personnage d'importance.

• Les devins prennent place au sein de l'état-major et conseillent les officiers en consultant les augures : on les nomme alors guides spirituels.

• Les géomanciers, en communiquant avec les esprits ou divinités terrestres, déterminent le meilleur emplacement pour le champ de bataille. Emplacement qu'ils se chargent ensuite de «préparer», orientant les souffles du *fengshui* de façon à favoriser leur armée.

• Les exorcistes, craints de tous et même de leurs camarades *fangshi*, ont accepté de briser les tabous de leur fonction et dirigent de petits groupes de *jiang shi*, généralement pas plus de cinq, qu'ils lâchent sur le camp ennemi à la faveur de l'obscurité, générant ainsi une terreur sans nom dans le cœur des soldats ainsi attaqués. Bien que créer ou contrôler des *jiang shi* soit contraire à l'éthique d'un véritable exorciste, ceux du Wei (qui sont sumommés ironiquement les chefs de meute) acceptent de faire une entorse à cette règle pour la grandeur de la vision des Purs du Paradis de l'Ouest. Il se murmure même que certains n'hésitent pas à invoquer des démons du *Feng Du* et de nombreux récits semblent le confirmer...

Chef de meute de jiang shi

Les exorcistes du Wei orientent leur magie vers la création et le contrôle de morts-vivants. Chacun d'eux en prend entre trois et cinq sous ses ordres, et bien que ce chiffre paraisse faible, il faut savoir qu'une poignée de *jiang shi* est capable de massacrer plusieurs dizaines d'hommes. De tels *fangshi* sont fort mal vus par leurs homologues des autres Royaumes, qui les considèrent comme des hérétiques.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 4, Feu 2, Bois 3
Aspects secondaires : 24, Défense passive 7

Talents : Calligraphie 1, Taoïsme 2, Exorcisme 2 (Bénédiction du Bois, Talisman de contrôle des Esprits égarés), Jianshù 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 4

Équipement : épée de bois, talismans divers, trois à cinq *jiang shi* soumis





Le commandement

L'école militaire de Daliang n'est pas très réputée et dispense un enseignement martial des plus classiques mais la grande majorité des officiers du Wei y est formée. Cependant, les meilleurs généraux font la plupart du temps leurs classes ailleurs, en majorité à Xinzheng ou Linzi, en vertu d'accords diplomatiques passés avec le Han et le Qi.

Mais ce qui distingue l'appareil de commandement du Wei de celui des autres Etats, c'est bien sûr la forte implication des sectes taoïstes en son sein. Ainsi, chaque Etat-major est complété par un guide spirituel, un puissant *fangshi* chargé de conseiller les officiers et de relayer la parole des dieux (en réalité celle de San Fei-hu...) auprès d'eux. Ces guides spirituels sont en général des devins expérimentés, à même de consulter les augures et de lire les présages afin d'affiner leurs conseils. Ils peuvent par exemple préconiser de reporter une bataille, ou d'utiliser une tactique dont le nom aura trouvé un écho dans l'une de leurs visions. Au départ sceptiques, les généraux ont vite pu constater que loin d'être des charlatans, ces *fangshi* manipulaient une magie véritable et plusieurs victoires sont ainsi dues à leurs judicieuses recommandations.

Les suivants des guides spirituels sont des agents de contre-espionnage particulièrement efficaces. Mettant leurs dons à profit, ils n'ont pas leur pareil pour démasquer les espions et saboteurs et ils savent extraire de leurs esprits des informations capitales une fois capturés.

Forces et faiblesses

La plus grande force du Wei est assurément sa plus grande faiblesse.

Lorsque les taoïstes commencèrent à s'immerger dans le fonctionnement politique du Royaume, ils se heurtèrent à la résistance des fonctionnaires, adeptes d'un légisme rigoureux et réfrétant les anciennes croyances. Les luttes d'influence furent plus que meurtrières des deux côtés mais au final les Purs du Paradis de l'Ouest parvinrent à s'imposer. Plusieurs raisons expliquent ce fait mais une des principales fut de se gagner les faveurs de l'armée.

Cela ne se fit pas en un jour, ni aisément car les militaires sont des gens pragmatiques plus propices à apprécier les théories légistes que les traditions religieuses ou ésotériques. Pour commencer, de nombreux

taoïstes intégrèrent les rangs de l'armée en tant que simples engagés ou sous-officiers. Là, ils usèrent de leur magie pour aider leurs camarades, faire progresser les objectifs de leur unité, soigner les blessés, conseiller les officiers, etc. Peu à peu, la méfiance naturelle des militaires à l'égard de la magie s'estompa et de plus en plus de *fangshi* s'engagèrent. Lorsque les officiers constatèrent l'utilité des ces hommes dans leurs rangs, ils décidèrent même de les organiser selon leurs domaines ésotériques afin de mettre à profit leurs talents de la façon la plus efficace possible. C'est ainsi que se constituèrent naturellement plusieurs unités d'élite composées de taoïstes mettant à profit leurs pouvoirs pour accomplir leur missions (les alchimistes se firent médecins, les devins se firent conseillers tactiques, etc.) et que l'armée finit par les intégrer pleinement à son fonctionnement malgré les préjugés tenaces d'un ou deux généraux pro-légistes.

Cette normalisation de l'absorption de l'armée au sein du groupe de pression taoïste s'acheva quand les Purs du Paradis de l'Ouest mirent en place les guides spirituels destinés à accompagner les Etats-majors de chaque armée afin de conseiller et surveiller les officiers. Car bien que l'armée semble désormais acquise à la cause taoïste, elle reste l'objet d'une très forte lutte d'influence. Ainsi, les fonctionnaires légistes ne désespèrent pas de renverser la situation en gagnant à leur cause plusieurs officiers influents aptes à refaire de l'armée un modèle d'ordre et de discipline sans vernis de mysticisme inutile.

Et c'est ce conflit feutré qui constitue la plus grande faiblesse de l'appareil militaire du Wei. Actuellement, l'armée est au trois quarts acquise à la cause taoïste, le quart restant se partageant entre indécis et légistes durs. Les chaînes de commandement sont de plus en plus parasitées par les luttes auxquelles se livrent ces tenants de factions opposées et l'efficacité des troupes sur le terrain s'en ressent. Ainsi, il n'est pas rare qu'un officier s'arrange pour faire perdre une bataille à un rival ne partageant pas ses vues afin de prouver à la cour que ses méthodes sont mauvaises – et qu'il importe si au final c'est le Royaume tout entier qui en ressort affaibli... Les services secrets des autres Royaumes ont bien compris la situation et n'hésitent pas à en jouer en attisant ces haines.

Malgré ce problème majeur, l'armée du Wei reste bien plus puissante que ce que l'on pourrait croire au vu de ses effectifs réduits et de son équipement moyen.



Son intendance «mystique», la foi qui anime ses soldats, l'utilisation concrète (et parfois impie) de la magie taoïste avant, pendant et après la bataille donnent bien souvent un avantage décisif aux troupes du Royaume.

Outre ses dissensions internes, l'autre grande faiblesse de l'armée du Wei est bien sûr sa faible ampleur et son équipement de qualité moyenne. Ne pouvant mobiliser une vaste armée, le Wei doit se contenter de contenir l'ennemi à ses frontières et ne peut évidemment pas organiser de contre-attaques hors de son territoire.

Personnalités

Béni par le Tao Ministre de la Guerre

Wai Tsui-han, le ministre de la Guerre du Wei, n'est qu'un fantôme, un individu sans influence, méprisé par tous, qui n'a même pas l'intelligence de s'en rendre compte et se ridiculise chaque jour un peu plus.

Fils aîné d'une riche et puissante famille du pays, il fut envoyé suivre des études militaires à Linzi. Passant plus de temps dans les auberges et les quartiers de plaisir qu'à l'université, il n'obtint son diplôme que grâce à l'or de ses parents. De retour à Daliang, il fut affecté à un poste sans importance de la capitale, ce qui lui convint très bien et lui permit de continuer à mener sa vie de débauche. Lorsque San Fei-hu dut choisir qui conseiller au Roi pour le poste de ministre de la Guerre, le choix lui parut évident : Wai Tsui-han se contenterait des apparences de son poste et ne chercherait pas à s'immiscer dans les affaires des sectes religieuses. Convoquant l'épicurien, le Serviteur des Trente-Six Mille l'entretint de la grandeur du Tao, de la puissance des dieux et du destin du Wei avant de lui signifier son ascension au poste de ministre de la Guerre.

Eperdument reconnaissant, Wai Tsui-han se rebaptisa Béni par le Tao et passa les mois suivants à se perdre dans la lecture de divers ouvrages taoïstes. Évidemment, son intelligence limitée ne lui permit pas de tout comprendre mais depuis, le ministre ne passe pas une journée sans sacrifier aux dieux, méditer ou s'astreindre à de complexes exercices de méditation. Ses actes sont bien sûr sans fondement et semblent être un mélange de divers courants de pensée religieux sans rapport entre eux mais peu importe : Béni par le Tao pense bien faire et San Fei-hu lui donne sa bénédiction tant qu'il se tient à l'écart des affaires du Royaume.

Béni par le Tao vient d'ailleurs de découvrir, avec émerveillement, la gymnastique sexuelle taoïste. Il s'est aussitôt acheté de nombreuses concubines et teste inlassablement tous les exercices dont il a pu lire la description (et même quelques-uns de son invention) dans divers traités de sexualité. Pion sans importance sur l'échiquier politique et militaire du Wei, Béni par le Tao ne se rend même pas compte que près du tiers des occupants de son gynécée sont des espionnes à la solde de puissances étrangères... Ce qui arrange bien les affaires des services secrets du Wei, conscients de cet état de fait et sûrs qu'aucun agent ennemi n'apprendra jamais rien du ministre de la Guerre du Royaume...

1 m 68 / 65 kg / 37 ans

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 4, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 7

Don et Faiblesse : Aïssance du Courtois / Pitre

Talents : Calligraphie 2, Histoire 1, Eloquence 2, Etiquette 2, Séduction 3, Légendes 1, Méditation 1, Taoïsme 1, Art de la Guerre 1 (Défense acharnée, Rassemblement), Jiànshù 2 (Coup précis, Combat monté), Équitation 2

Souffle vital : 21 (7/0 ; 5/0 ; 4/-1 ; 3/-3 ; 2/-5)
Taos : Tao de la Présence sereine 3, Tao du Yin et du Yang 2, Tao de la Foudre soudaine 1, Tao de la Création inspirée 2

Renommée : 80

Voix de Zhu Rong

Conseiller militaire de San Fei-hu

Le réel pouvoir derrière l'armée du Wei est cet individu, qui ne rend de comptes qu'à son maître, le Serviteur des Trente-Six Mille.

Individu d'une maigreur effrayante, au visage spectral, il est considéré comme le réel ministre de la Guerre mais évidemment, aucun courtois n'oserait affirmer cela à voix haute car ce serait reconnaître que le Roi du Wei est manipulé par les taoïstes... Toujours est-il que Voix de Zhu Rong commande aux nombreux généraux du Royaume, qui savent que c'est à lui qu'il faut rendre compte et non au pantin qui porte le titre officiel de ministre de la Guerre.

Toujours calme et courtois, parlant d'une voix basse mais ferme, Voix de Zhu Rong est un individu effrayant et il sait mettre cette image à profit pour déstabiliser ses interlocuteurs et les mettre mal à l'aise. Pour tous les partisans du légisme et d'une armée débarrassée de l'influence religieuse, il est l'homme à abattre et plus d'une tentative d'assassinat a été organisée contre lui. Mais il s'en est toujours sorti grâce à ses gardes du corps fanatiques, de puissants guerriers prêts à tout pour protéger leur maître.

Peu de Royaumes, à part peut-être le Qin, savent que Voix de Zhu Rong tient les rênes du pouvoir militaire au Wei, aussi n'a-t-il pas à faire face à des assassins étrangers et il peut se contenter de se méfier du serpent qui se love au sein de la cour royale.

Fangshi aux pouvoirs démesurés, Voix de Zhu Rong ne craint cependant pas grand-monde et ses gardes du corps ne sont en fait qu'un leurre visant à le faire paraître plus vulnérable qu'il ne l'est en réalité.

1 m 63 / 42 kg / 56 ans

Aspects : Métal 2, Eau 3, Terre 5, Feu 3, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 60, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Sens du Tao (Divination) / Froideur du Serpent

Talents : Calligraphie 3, Herboristerie 2, Médecine 2, Eloquence 1, Intimidation 3, Alchimie interne 3 (le Chi est le Souffle de la Vie, Respiration intérieure, Couper le Souffle, Sceller l'Énergie interne, Harmonie avec les Éléments), Divination 4 (Divine Craquelure, Oracle des Mutations, Miroir de l'Eau, Sentir le Monde, Organiser les Flux, Parler aux Divinités intermédiaires), Exorcisme 3 (Reflet de la Vérité, Sens du Yin, L'Eau qui devient Feu, Malédiction abjecte), Méditation 2, Taoïsme 4, Improvisation 1, Esquive 2



Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Taos : Tao du Yin et du Yang 4, Tao de la Présence sercine 3, Tao de l'Esprit clair 2
Renommée : 50

Le Style de l'Inspiration céleste (Jiànshù (épée))

Historique : Lorsque divers *fangshi* se trouvèrent incorporés dans les rangs de l'armée régulière, ils se regroupèrent tout naturellement entre eux notamment pour s'entraîner. Mêlant leur savoir ésotérique à leurs maigres connaissances martiales de départ, ils finirent peu à peu par mettre au point un style, qui fut finalement codifié par un officier supérieur profane, admiratif de la volonté de ces jeunes soldats.

Ce style d'escrime repose principalement sur la sérénité et l'équilibre intérieur, qui permet de chasser la peur de son esprit et autorise des déplacements et des attaques d'une grande fluidité. Connaître les bases du taoïsme est indispensable pour comprendre ce style, aussi est-il encore presque uniquement connu par les *fangshi* militaires du Wei.

Base : L'Équilibre du Tao permet au personnage de se glisser entre les coups ennemis. Au début de chaque tour, il peut réaliser un Test de Terre + Taoïsme contre un SR de 9. Sa Marge de Réussite peut alors s'ajouter à sa Défense Passive pour l'ensemble du tour.

L'Armure du Tao

Pré-requis : Jiànshù (Apprenti), Taoïsme (Confirmé), Manœuvre Parade totale, Tao du Bouclier invisible 2, Tao du Corps renforcé 2, Tao du Yin et du Yang 1

Coût en Chi : 3

Effet : (défense) Le personnage, pénétré de la sagesse du Tao, sait anticiper les attaques portées contre lui. Il ajoute à son Test de Défense Active un bonus égal à son Niveau de Taoïsme et bénéficie en plus d'une protection (comme le pouvoir Armure surnaturelle) égale à son Niveau de Terre si le coup venait malgré tout à l'atteindre.

Effets secondaires : Les mouvements du personnage semblent toujours avoir un temps d'avance sur ceux de ses adversaires.

La Lame du Tao

Pré-requis : Jiànshù (Confirmé), Taoïsme (Confirmé), Manœuvre Charger, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao du Yin et du Yang 1

Coût en Chi : 5

Effet : (attaque) Le personnage, laissant le Tao guider sa main, semble glisser hors du monde lorsqu'il porte un coup. Son attaque devient foudroyante et imprévisible et il peut ajouter son Niveau de Taoïsme à son Initiative, tandis que son adversaire subit un malus à son Test de Défense active égal au Niveau de Terre du personnage.

Effets secondaires : Le personnage semble disparaître de la réalité pendant une fraction de seconde avant que son coup ne porte.

Frapper le Tao

Pré-requis : Jiànshù (Expert), Taoïsme (Confirmé), Manœuvre Coup précis, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 4

Effets : (attaque) Percevant le flux d'énergie interne dans le corps de ses adversaires, le personnage sait comment le perturber par ses coups. Lorsqu'il porte une attaque réussie, il fait perdre à son adversaire, en plus des dégâts normaux, un nombre de points de Chi égal à deux fois son Niveau de Taoïsme ; si l'adversaire n'a plus de Chi, il subit des dégâts supplémentaires du même montant.

Effets secondaires : Le sang de l'adversaire semble s'évaporer sur la lame du personnage.

Le Han

Etat autrefois militairement puissant, le Han a peu à peu perdu sa prédominance martiale au profit d'une solide assise politique lui permettant de ménager diverses alliances afin de se protéger des visées expansionnistes de ses voisins.

Toutefois, même dans le domaine des armes le Han ne doit pas être pris à la légère et son infanterie lourde ainsi que ses services secrets sont respectés par tous les autres Royaumes.

L'armée

L'infanterie

Le Han possède une infanterie considérable et bien équipée, qui constitue l'essentiel de ses unités sur les champs de bataille.

Grâce à sa richesse relative due à ses nombreux partenariats commerciaux avec le Qi et le Zhao notamment, le Han a les moyens d'entretenir une armée certes de faible ampleur, mais équipée avec les meilleures armes et armures disponibles. Épées de fer, boucliers de bronze, arbalètes constituent la norme même pour les conscrits. Ainsi, le fantassin moyen du Han est-il aussi bien équipé que celui du Qin et surpasse donc ceux des autres Royaumes.

Toujours grâce à son confortable budget militaire, le Han a les moyens de maintenir une armée de métier solide et bien payée, ses soldats bénéficient de divers avantages en nature afin de les motiver et de leur donner bon moral. Ainsi le militaire consciencieux et discipliné se verra offrir des terres pour y installer sa famille, ou des avantages fiscaux et administratifs divers (exemption de taxe, facilité pour ses enfants à rejoindre la bureaucratie, etc.). Ce système donne de bons résultats et les soldats du Han font partie des plus patriotes de tout le Zhongguo.

Outre ses vastes régiments d'infanterie légère, le Han est surtout célèbre pour son infanterie lourde, surnommée la Montagne de Fer car les unités ennemies semblent s'y briser comme le vent se brise sur les contreforts des hauts-sommets. Les hommes de cette infanterie portent tous



une armure complète renforcée de fer et de bronze, ainsi que d'épais bouclier de fer. Leur entraînement rigoureux se fait en portant ce lourd équipement jour et nuit afin de s'habituer à garder toute leur mobilité lors des batailles. Armés de puissantes lances et d'épées solides, ces fantassins peuvent faire face à des charges de cavalerie en tenant leur position, brisant ainsi l'assaut. Autant dire qu'opposés à des fantassins d'autres Royaumes, ils forment un rempart quasi infranchissable. Et leurs charges sont semblables à un raz-de-marée de métal, une force de la nature que nul ne peut arrêter... Tous les généraux du *Zhongguo* ont appris à craindre ces unités lourdes et aucun stratège n'a encore trouvé le moyen de passer outre...

L'infanterie légère a pour rôle de patrouiller le long des frontières du Han afin de surveiller les activités des Royaumes mitoyens, particulièrement le Qin et le Chu. L'infanterie lourde ne s'ébranle qu'en cas de bataille importante en prévision, si les Diplomates échouent dans leurs négociations...

Fantassin de la Montagne de Fer

Ce sont les meilleurs soldats du Han, sélectionnés pour leur endurance et leur courage face aux assauts ennemis. Intégrer l'infanterie lourde est l'assurance de faire une longue et glorieuse carrière dans l'armée et d'être considéré comme un héros par ses concitoyens.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 2
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7
Talents : Intimidation 1, Jiānshù 2 (Parade totale, Charger), Qiāngshù 2 (Mise à distance), Dūnshù 2 (Repousser)

Souffle vital : 19 / 7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 8

Équipement : épée, lance, bouclier, armure complète

La cavalerie

La cavalerie du Han n'a pas vocation à servir sur le champ de bataille. Son rôle le plus important est de patrouiller le long des frontières du Royaume avec l'infanterie légère et à acheminer rapidement les messages vers les cités importantes ou les casernes principales.

A cet effet, le Han achète à prix d'or ses chevaux au Qi qui élève une race certes moins endurante que les chevaux des steppes utilisés par le Zhao, mais bien plus rapide lors de chevauchées en plaine. Toute la cavalerie du Han utilise ces coursiers au physique fin et élégant afin de bénéficier d'une mobilité totale et d'une vitesse de course quasi inégalée. Cependant, ces chevaux sont fragiles et donc incapables à charger des unités ennemies lors d'une escarmouche ou d'une bataille. Le choix du Han en la matière est de privilégier l'agilité à la force brute...

Les éclaireurs disposant de ces montures sont ainsi capables de franchir près de deux cents kilomètres par jour et de prévenir rapidement les autorités en cas de problèmes. Les messages acheminés à une telle vitesse permettent également aux Etats-majors du Han d'être extrêmement réactifs en cas de crise et de communiquer entre eux aisément, facilitant ainsi la mise au point de tactiques conjointes.

Le seul moment où cette cavalerie légère est utilisée de façon offensive est lorsqu'il faut harceler un ennemi en fuite. Une fois de plus, la rapidité des chevaux du Han permet de frapper comme l'éclair et de repartir presque aussitôt, sans laisser à l'adversaire le temps de riposter. Les archers montés du Han sont ainsi redoutés par bien des officiers ennemis...

Le Han possède également quelques unités de chars mais ces troupes tendent de plus en plus à disparaître car les chevaux légers n'ont pas la force nécessaire pour tirer de tels chariots de guerre...

Bien qu'achetant ses montures aux haras du Qi, le Han tente depuis peu d'élever ses propres troupeaux, mettant pour cela à profit ses terres grasses et herbeuses ainsi que les hauts-plateaux qui bordent le Qin.

L'artillerie

La grande majorité des tireurs du Han est équipée d'arbalètes, parmi les plus perfectionnées qui soient.

Ainsi, l'artillerie du Han se compose de plusieurs corps différents.

- Les arbalétriers lourds : Protégés par des pavois de bois renforcé de bronze, portant une armure couvrante, ces tireurs emploient une arbalète de grande puissance, lourde à manier et lente à recharger mais dont les traits peuvent perforer du bronze. Ils sont principalement utilisés lorsqu'il faut décimer les lignes ennemies, frapper fort au sein d'une infanterie bien protégée, ou mettre à bas les premiers rangs.
- Les archers : Redoutable force de frappe, ces archers portent à la ceinture une petite arbalète apparentée à celle qu'utilisent parfois les cavaliers. Légère et simple à recharger, elle manque de puissance mais compense ce handicap par une grande fréquence de tir. De plus, les archers peuvent l'utiliser quasiment au corps à corps lorsqu'une charge ennemie les submerge, le temps de tirer l'épée.
- Les archers montés : Redoutable force de frappe, ces archers s'inspirent des méthodes *xiongnu* de harcèlement des lignes adverses, que leur rapidité rend d'autant plus efficace. S'approchant de l'ennemi, ils stoppent leur course et font pleuvoir une nuée de flèches mortelles avant de rebrousser chemin, répétant l'opération inlassablement jusqu'à avoir décimé les premières lignes adverses.

Le génie

Etant entouré d'ennemis potentiels, le Han prête une attention particulière à ses fortifications.

Les deux capitales de commanderies que sont Yangdi (à la frontière avec le Qin) et Zheng (à la frontière avec le Chu) sont des cités particulièrement fortifiées et aptes à soutenir un siège long et pénible. C'est dans ces deux villes que sont stationnés les plus gros



Archer monté

Les archers montés du Han sont de redoutables tireurs, tirant profit de la mobilité de leurs montures pour frapper et fuir, minant ainsi le moral adverse et décimant peu à peu ses rangs. Toutefois, la fragilité de leurs chevaux les rend impuissants une fois pris dans la mêlée...

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 2
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7

Talents : Perception 1, Art de la Guerre 1, Gongshù ou Nushù 2 (Tir rapide, Embuscade), Jiànshù 1, Equitation 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 5

Équipement : armure légère, arc ou arbalète légère, épée, cheval du Qi

régiments de la Montagne de Fer, prêts à se positionner devant les remparts pour décourager l'armée ennemie de s'approcher plus avant. De rapides messagers sont également prêts à partir au galop à la moindre alerte, afin d'aller quérir du renfort et prévenir le reste du Royaume d'une invasion.

Les ingénieurs militaires affectés à ces cités connaissent sur le bout des doigts toutes les méthodes conventionnelles pour tenir un siège le plus longtemps possible. Ils entraînent la garnison et la milice dans ce sens. Tous les habitants apprennent aussi à tenir leur rôle lors du mois de service militaire qu'ils effectuent annuellement.

Toutes les villes fortifiées du Han sont équipées de puissantes machines de guerre, payées et entretenues par le budget du ministère de la Guerre. Catapultes, engins de contre-siège, barricades mobiles, déversoirs sont là pour faire regretter au général inconséquent sa décision de porter le siège devant une ville du Han.

Le Han ne disposant pas d'une force militaire offensive, ses ingénieurs sont plus à l'aise pour défendre une ville que pour en prendre une mais si un tel cas devait se présenter, nul doute qu'ils sauraient improviser rapidement une stratégie avec les moyens à disposition.

Autres types de troupes

Nation peu belliqueuse, le Han n'emploie guère de mercenaires.

Toutefois, lorsque la nécessité se fait sentir, de tels hommes sont employés mais généralement de façon ponctuelle et rarement à long terme. La générosité financière du Han permet de s'attacher un minimum leur loyauté et les plus compétents de ces mercenaires peuvent se voir offrir une place avantageuse dans l'armée.

Du fait de sa position centrale dans le Zhongguo, le Han emploie surtout des compagnies de mercenaires autochtones et fort peu de barbares, Xiongnu ou autres.

Unités d'élite

Outre ses fantassins lourds et archers montés, le Han dispose d'un autre corps d'élite au nom plus qu'évocateur : les Semeurs de Chaos.

Appartenant aux services secrets et d'une loyauté fanatique à l'égard de leur Royaume, ces hommes et femmes sont des agents chargés d'infiltrer une armée ennemie en marche et d'y faire le maximum de dégâts. Doté d'un physique banal et de traits quelconques, ils excellent à se fondre dans la masse, se faisant alors passer pour un serviteur, un chargé d'intendance ou une fille à soldat. Une fois bien implantés, les opérations de sabotage peuvent alors commencer : poison dans la nourriture et l'eau, assassinats discrets d'officiers compétents, rumeurs propres à miner le moral des troupes, détérioration des machines de guerre, organisation de mutineries, etc. En général, plus d'un Semeur de Chaos intègre une armée adverse afin que si l'un d'entre eux venait à être pris, les autres puissent tout de même porter un coup à la puissance ennemie.

Les actions des Semeurs de Chaos ont en général un effet catastrophique pour l'envahisseur. Ses troupes démoralisées, décimées, arrivent sur le champ de bataille prêtes à être brisées par la Montagne de Fer ou les archers montés. Si une guerre se gagne avant même le combat livré comme le dit Sun Zi, alors le Han possède avec ses Semeurs de Chaos une arme imparable et de grande valeur.

Les Semeurs de Chaos sont formés dans un bâtiment secret de l'école des Diplomates. Ils y apprennent principalement tout ce qu'il y a à savoir sur les armées des autres Royaumes afin de connaître les meilleures actions à entreprendre une fois en place (ainsi, organiser une mutinerie dans une armée du Qin est quasi impossible alors que cela fonctionne plutôt bien pour les armées du Chu).

Semeur de Chaos

Entraînés à ne pas se faire remarquer, les Semeurs de Chaos exercent une fonction vitale mais dangereuse dans le dispositif militaire du Han. Chargés d'affaiblir une armée adverse en marche, leurs actions peuvent faire la différence entre la victoire ou la défaite pour leur Royaume...

Aspects : Métal 2, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 3
Aspects secondaires : Chi 16, Défense passive 7
Talents : Herboristerie 2, Comédie 2, Eloquence 1, Daoshù 2 (Coup précis), Discrétion 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 0

Équipement : vêtements civils, ustensiles adéquats pour leur couverture, poignard

Le commandement

Les officiers du Han sont très compétents, formés à l'école militaire de Xinzheng et suivent également un cur-





sus à l'Académie des sciences politiques. Ainsi tous les généraux du Han s'avèrent être de brillants négociateurs, ayant une connaissance approfondie de la géopolitique du *Zhongguo*, ce qui leur permet lors de pourparlers de savoir quels leviers utiliser chez leur vis-à-vis...

Toutefois, les états-majors des armées du Han intègrent également des politiciens civils, nommés conseillers diplomatiques, qui interviennent en amont de la bataille afin de trouver un arrangement amiable avec l'ennemi. Fins stratèges en matière de négociation, ces conseillers savent faire en sorte que leur interlocuteur pense avoir gagné un avantage certain quand il ne tient qu'une chimère entre les mains... Ainsi plus d'un général adverse est reparti sans avoir livré bataille, persuadé d'avoir remporté de substantiels gains territoriaux alors que le Han ne lui a cédé que marécages stériles ou plaines caillouteuses...

La puissance relative du Han tient à cet équilibre précaire des forces. A la cour royale, politiciens et militaires oeuvrent de concert. Conscients que leur Royaume ne pourrait garder sa position dans le *Zhongguo* sans ces efforts communs, ils s'efforcent de travailler ensemble à protéger les leurs, sachant bien que la gloire du Han ne pourra jamais être retrouvée tant que le Royaume n'aura pas pris un avantage décisif vis-à-vis de ses ennemis les plus dangereux... Tout au plus se contentent-ils ainsi de maintenir le statu quo...

Forces et faiblesses

La grande force du Han repose sur un élément primordial de sa politique martiale : ses services secrets. Dans tout le *Zhongguo*, il n'y a guère que le Qin qui possède des agents aussi efficaces que ceux du Han. Ainsi, le petit Royaume profite d'un avantage en matière de récolte d'informations, de contre-espionnage, de sabotage et d'assassinat, qui fait souvent la différence dans le bras de fer qui l'oppose aux autres Etats.

Le Censorat du Han forme ainsi des agents particulièrement performants, qui seront disséminés dans les autres Royaumes où ils se livreront à diverses tâches. Certains mèneront une vie simple au sein du peuple, se contentant de donner des informations en apparence anodines à leurs contacts. D'autres trouveront une place dans les hautes sphères du pouvoir afin d'apprendre des secrets d'Etat ou de corrompre des ministres et conseillers. Enfin les derniers resteront dans l'ombre jusqu'à ce qu'il leur soit ordonné de passer à l'action : sabotage, terrorisme, assassinat déstabiliseront alors le pays visé.

En théorie, le fonctionnement des agents secrets du Han reste simple : les espions, qu'ils soient placés dans le peuple ou à la cour, récoltent les informations sensibles. Si celles-ci font état de velléités guerrières contre le Han, les agents les mieux placés doivent tenter de corrompre ou conseiller de manière à mettre fin à ces projets, ou à les détourner vers un autre Royaume. Enfin, si rien de cela ne marche, les assassins et saboteurs entrent en action, rendant impossible par leurs agissements une campagne militaire d'envergure (meurtre des généraux, empoisonnement des chevaux, destruction des machines, etc.).

Il existe un autre type d'agents employés par le Han : surnommés les Parasites, ce sont souvent des politiciens ou architectes, commerçants ou artisans qui ont pour rôle, une fois parvenus à avoir l'oreille des puissants d'un Royaume adverse, de leur conseiller de se lancer dans des entreprises pharaoniques mais stériles (canaux inutiles, murailles sans intérêt stratégique, routes ruineuses à entretenir, etc.). Sous prétexte de leur faire réaliser un investissement dont le pays profitera à moyen-terme, leur but est en fait de vider les caisses du trésor royal afin d'empêcher que soit mise sur pied une campagne militaire d'envergure. Ainsi, grâce aux Parasites, le Han préserve en quelque sorte l'équilibre des pouvoirs entre les Royaumes.

Les services secrets du Han n'offrent bien sûr pas qu'à l'étranger ; la sécurité intérieure est également de leur ressort. Le contre-espionnage du Han est l'un des plus efficaces qui soit, permettant de démasquer facilement les espions étrangers grâce à des agents internes particulièrement perspicaces et formés à découvrir le ver dans le fruit... Plutôt que de les éliminer, le Han préfère soit les désinformer afin de semer le trouble chez ses ennemis, soit carrément les retourner afin d'en faire des agents doubles. La générosité du Royaume pour acheter les loyautés lui assure de mettre à sa botte la majorité des agents infiltrés... quant aux autres, ils finissent bien souvent leur vie dans les salles de torture aux mains de bourreaux experts. Ainsi, à l'exception peut-être du Qin, le Han est le Royaume qui compte le moins d'espions ennemis sur son territoire.

Enfin, dernier élément, et non des moindres, participant à la position du Han sur l'échiquier du *Zhongguo* : sa capacité à nouer des alliances politiques et commerciales avec ses voisins, entretenant ainsi de bonnes relations lui permettant de ne pas être considéré comme une proie par les autres Etats.

Les points faibles du Han en matière militaire sont hélas évidents. Pays de faible ampleur, il lui est impossible de mobiliser une force armée aussi conséquente que celles du Qin, du Chu ou du Zhao. Ainsi, bien que correctement équipée et motivée, l'armée du Han

Parasite

Individus choisis pour leur aisance sociale, les Parasites sont envoyés en pays ennemi pour le pousser à s'engager sur des chantiers coûteux aux avantages illusoire. Ruinant ainsi l'économie pour de longues années, ils permettent au Han de surseoir à une invasion possible et de faire du temps son meilleur allié.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 3, Feu 3, Bois 3
Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7
Talents : Architecture 2, Bureaucratie 1, Savoir (divers) 1, Sciences 2, Eloquence 2, Artisanat 1, Commerce 1

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Renommée : 10

Équipement : riches vêtements, maison luxueuse, suite de serviteurs

reste trop peu importante pour faire autre chose que retenir un envahisseur pendant que les diplomates tentent de trouver un arrangement, sans même parler de porter la guerre hors de ses frontières. Puissance purement défensive, le Han n'a même pas la science du Yan en la matière et fait reposer sa survie sur une utilisation pertinente de sa force politique et de ses services secrets...

Personnalités

Han Guo-hi Ministre de la Guerre

En pleine force de l'âge, le ministre de la Guerre du Han est un membre de la famille royale et un diplomate de formation, qui pendant des années a acquis une solide expérience de la politique du *Zhongguo* en allant de cour royale en cour royale. Comprenant mieux que personne les enjeux des luttes de pouvoir entre les Royaumes, il fut pendant longtemps le fer de lance de la diplomatie de son pays auprès des autres Etats, mais une santé défailante le força à cesser ses voyages et à prendre résidence à Xinzheng.

C'est là que contre toute attente, il demanda à être nommé au poste délicat de ministre de la Guerre. Sans doute le ministère le moins prestigieux dans un pays aussi peu belliqueux, il était de coutume qu'il soit dirigé par un vaillant général mais Han Guo-hi insista et finalement obtint le poste. Il va s'en dire qu'il s'attira une haine tenace de la part des militaires du Han qui ne comprenaient pas comment un simple civil osait prétendre les diriger.

Pourtant, patiemment et malgré ses détracteurs, le nouveau ministre de la Guerre mit en place certaines des structures et méthodes qui permettent au Han depuis des années de tenir sa place au milieu des autres Royaumes. C'est lui qui renforça les pouvoirs des services secrets, eut ensuite l'idée des Parasites et fit en sorte qu'un conciller diplomatique accompagne chaque grand-officier de l'armée en campagne. Ces innovations permirent au Han de se renforcer considérablement, de manière suffisamment discrète pour ne pas affoler les autres Royaumes mais suffisamment sensible pour faire la différence lors des occasionnelles escarmouches frontalières. C'est ainsi que peu à peu Han Guo-hi parvint à s'attirer le respect des militaires au point d'être désormais entouré d'une cour de généraux qui lui sont totalement dévoués.

Mais cette fidélité n'a pas que des avantages... Les divers autres ministres et conseillers du Roi voient d'un œil méfiant la nouvelle popularité du ministre dans l'armée et craignent qu'en secret, ce lointain cousin du Roi ne prépare un coup d'Etat. De ce fait, Han Guo-hi est l'un des hommes les plus surveillés du Han.

1 m 68 / 57 kg / 45 ans

Aspects : Métal 2, Eau 3, Terre 3, Feu 4, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Aïssance du Courtisan / Malédiction des Cinq Venins

Talents : Bureaucratie 2, Calligraphie 3, Histoire 2, Savoir (politique) 3, Diplomatie 4, Eloquence 3, Etiquette 3, Empathie 2, Méditation 2, Art de la Guerre 4 (Assaut

féroce, Défense acharnée, Assaut enragé, Rassemblement, Réception en charge, Harcèlement, Engager la réserve, Regroupement, Tir de barrage, Carré, Débordement, Flanc refusé, Attaque en échelon, L'éventail, Encerclement, Feinte, Equitation 1

Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : Tao de la Présence sereine 3, Tao de l'Esprit clair 3, Tao de l'Œil intérieur 2

Renommée : 155

Roc Inébranlable Capitaine de la Montagne de Fer

Roc Inébranlable est l'image même des fantasmes lourds du Han : c'est un individu de haute taille, puissamment bâti, au maintien parfait. Son corps semble taillé dans le granit et ses muscles roulent sous son *chang pao* lorsqu'il est en civil, attirant le regard des dames de la ville. Et quand il porte son armure lourde, il est encore plus impressionnant, semblable à un dieu guerrier observant l'humanité du haut des Cieux. Il est la représentation faite homme du mot puissance et il se murmure que personne dans tout le *Zhongguo* ne pourrait le vaincre à la lutte...

Mais rien de tout cela n'intéresse Roc Inébranlable. Sa seule préoccupation est de protéger son Royaume et à ce titre, sa loyauté est à l'image de son surnom : inébranlable. Officier de confiance, ses supérieurs se reposent souvent sur lui car ses hommes lui vouent une admiration sans borne et le suivraient dans le *Feng Du* s'il le fallait. En effet, son courage sans faille le conduit à se comporter en héros sur les champs de bataille et ses exploits lui ont donné la réputation d'être invincible.

Brave entre les braves, la seule faiblesse de Roc inébranlable pourrait être son amour des jeunes hommes et son dernier amant en date, un bellâtre androgyne nommé Fan Jen, passe étrangement plus de temps à lui poser des questions sur les tactiques du Han qu'à s'abandonner à ses étreintes viriles... Tout à son amour, le puissant soldat reste à l'évidence aveugle...

1 m 86 / 90 kg / 23 ans

Aspects : Métal 4, Eau 3, Terre 2, Feu 3, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7

Don et Faiblesse : Force du Bouffé / Béné par Chang-E

Talents : Perception 1, Héraldique 2, Intimidation 2,

Séduction 2, Art de la Guerre 2 (Défense acharnée, Assaut

enragé, Rassemblement, Regroupement, Carré), Boxe 2

(Projeter, Etrangler, Charger), Jiānsu 2 (Coup précis),

Qiangshù 3 (Repousser, Charge, Attaque suicide), Esquive 1

Souffle vital : 25 (11 / 0, 7 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : Tao du Corps renforcé 3, Tao du Souffle destructeur

2, Tao du Bouclier invisible 1, Tao des Six Directions 2

Renommée : 65

Le Style de la Montagne de Fer (Qiangshù (lance))

Historique : Ce style est une création collégiale mise au point par les fondateurs de l'infanterie lourde du Han, devenue peu à peu une unité d'élite (et d'ailleurs





en bonne partie grâce à ces techniques). Petit à petit, il s'est construit au fil des terribles entraînements que s'imposaient les fantassins de la Montagne de Fer, portant de lourdes charges et dormant en armure pour s'habituer à se battre avec leur équipement tout en gardant une grande mobilité.

Basé principalement sur la puissance physique, la résistance et la force d'impact, le Style de la Montagne de Fer est aussi efficace sur un champ de bataille qu'en duel. Connus seulement des fantassins lourds du Han, il est une marque de confiance de la part des officiers de cette unité à leurs hommes, un signe de reconnaissance fort pour une troupe d'élite encore relativement peu nombreuse.

Base : De par son entraînement, le personnage est habitué à porter un lourd équipement. Ainsi son malus d'encombrement est réduit de 2 points lorsqu'il porte une armure.

L'Avalanche de Métal

Pré-requis : Qiangshù (Apprenti), Manœuvre Charger, Tao des Six Directions 2, Tao des Dix Mille Mains 3

Coût en Chi : 6

Effet : (attaque) Lorsque le personnage charge, rien ni personne ne semble pouvoir l'arrêter. En réalisant un

seul Test d'attaque, il peut porter une attaque contre tous les adversaires se trouvant sur son chemin jusqu'à un maximum égal à son Niveau de Métal. Chaque cible dont il surpasse la Défense Passive est ainsi touchée (mais peut toujours tenter une Défense Active) et subit les dégâts normaux.

Effets secondaires : Lors de sa charge, le personnage soulève un nuage de poussière indiquant son trajet.

Le Vent n'érode pas la Montagne de Fer

Pré-requis : Qiangshù (Confirmé), Manœuvres Double parade et Repousser, Tao du Corps renforcé 2, Tao du Souffle destructeur 2

Coût en Chi : 6

Effet : (défense) Le personnage peut en une seule parade bloquer les attaques d'un nombre d'adversaires égal à son Niveau en Eau ; il attend pour cela que tous ses ennemis aient réalisé leur Test d'attaque et fait à son tour un Test de Défense active contre le plus haut résultat + 1 par attaque à bloquer en plus de la première. En cas d'échec, il reçoit tous les coups mais s'il réussit, chaque adversaire est repoussé en arrière d'environ deux mètres et voit la Solidité de son arme réduite de 2 points.

Effets secondaires : Le choc de la parade résonne comme un coup de tonnerre tandis que des étincelles indiquent la violence des coups.

L'Enracinement de la Montagne

Pré-requis : Qiangshù (Expert), Manœuvres Parade totale et Attaque suicide, Tao du Corps renforcé 3, Tao du Bouclier invisible 2

Coût : 10

Effet : (action) Le personnage doit consacrer une action à préparer cette technique, en réussissant un Test de Métal contre un SR de 5. Il bénéficiera alors des effets suivants dès la passe d'armes suivante tant qu'il restera immobile, et ce pour un nombre de Tours égal à son Niveau de Terre :

- Sa Défense passive est augmentée de 2,
- Il bénéficie d'une Protection de 2 (comme le pouvoir Armure surnaturelle) qui s'ajoute à celle de son armure,
- Chaque attaque portée contre lui dont le Test est un échec lui autorise une contre-attaque immédiate et gratuite.

Effets secondaires : Les pieds des personnages semblent être enracinés dans la terre.

Autres peuples, autres nations

Autour du *Zhongguo* existent divers autres pays, organisés ou non, qui sont tout à la fois partenaires commerciaux ou adversaires militaires des Royaumes. Les plus connus restent bien sûr les *Xiongnu* des steppes mais ils ne sont pas les seuls à rôder à la lisière des États du Centre...

Le Dian

En l'an 840 de la dynastie Zhou, Le Chu envoya l'un de ses meilleurs généraux, nommé Zhuang Qiao, conquérir le Sud du Qin afin de porter un rude coup à ce rival honni. Mais une puissante contre-attaque du Royaume légiste força le général à faire retraite tout en le coupant de la route du retour vers le Chu. Obligé de s'établir dans la région située au Sud du Qin et à l'Ouest du Chu, Zhuang Qiao y fonda son propre Royaume : le Dian.

Ses sujets étaient tout à la fois ses hommes et les indigènes des terres occupées par le nouveau Royaume. Les mariages inter-ethniques permirent au peuple de croître et le pays prospéra en établissant des relations commerciales avec les Royaumes du *Zhongguo* (et en particulier le Chu qui le considère comme un vassal) et avec les peuplades alentours.

Militairement, le Dian adopta la structure des Royaumes combattants mais son éloignement et sa faible ampleur le tiennent à l'écart des divers conflits qui ravagent le *Zhongguo*.

Le Joseon

Le Joseon est un Royaume constitué de trois provinces (Jin Joseon, Majoseon et Byeon Joseon) situé à l'Est du Yan, dans la péninsule au-delà de la rivière Yalu.

Il fut fondé il y a des millénaires, d'après les légendes locales, par Dangun Wanggeom, un descendant du Dieu céleste Hwanin. Il créa le Royaume du Joseon et le divisa en trois parties. Le Roi du Joseon est ainsi nommé le Dangun tandis que les gouverneurs des provinces sont ses vices-dangun. Ces titres sont héréditaires et le Joseon est un Etat à la structure féodale, semblable à celle de l'ancien Empire des Zhou avant que les Hégémonies ne prennent leur indépendance et n'entament les réformes légistes. D'après les mythes du *Zhongguo* par contre, le Joseon fut fondé par un ministre de la dynastie Yin en exil ; cette légende expliquerait les similitudes culturelles notamment concernant la structure sociale et le travail du bronze...

Militairement, le Joseon n'est pas une puissance à négliger. Ses armées sont organisées comme l'étaient celles des Royaumes du temps de la noblesse guerrière : les aristocrates sont les dépositaires du savoir martial ancestral et vont à la bataille montés sur leurs puissants chars ou sur des destriers de guerre tandis que des fantassins conscrits constituent le gros des troupes sacrificiables. Le concept de guerre moderne en vogue dans les Royaumes ne trouve aucun écho au Joseon, qui reste une nation profondément féodale. De même, les armes en fer restent très rares car la culture du bronze prédomine encore, et les arbalètes y sont inconnues.

La marine du Joseon est également redoutable. Pays entouré par la mer sur trois côtés, ce Royaume a dû rapidement s'adapter à cette situation en créant des flottes commerciales et militaires particulièrement entraînées. La marine de guerre peut ainsi attaquer les ports des Royaumes côtiers du *Zhongguo* comme le Yan ou le Qi

(plus rarement le Chu, trop éloigné) et causer d'importants dommages à des cités portuaires peu préparées à faire face à des assauts si efficaces...

Les cités du Joseon sont lourdement fortifiées et découragent ainsi les peuples frontaliers (autres nations de la péninsule, *Dong Hu*) d'y porter un siège.

Le Joseon entretient des relations diverses avec les Royaumes. Avec le Qi, le commerce prédomine en majorité. Les objets d'art du Joseon intéressent fort les lettrés et collectionneurs du Royaume des érudits, en échange de quoi les navires du pays barbare repartent chez eux les soutes emplies de fer. Par contre, le Yan est en guerre ouverte avec le Joseon depuis de nombreux siècles. Ainsi, en l'an 822 de la dynastie Zhou, une bataille majeure eut lieu, que le Yan remporta en annexant plus de deux cents li de territoire. Depuis, le Joseon semble avoir mis un frein à ses velléités expansionnistes mais il se murmure que des émissaires du Zhao seraient en pourparler avec le Dangun en vue de former une alliance contre le Yan...

Noble du Joseon

Ces aristocrates guerriers sont presque semblables aux anciens représentants de la noblesse des Royaumes. Juchés sur leur char ou montés sur de puissants étalons, ils sont de redoutables combattants et des officiers plus que compétents, bien que leurs tactiques soient désormais démodées selon les normes du *Zhongguo*...

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 8

Talents : Art de la Guerre 2, Jiànshù 2 (Combat monté, Feinte), Qiāngshù 2 (Combat monté, Charger), Equitation ou Conduite de Char 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Renommée : 5

Équipement : épée de bronze, lance, armure de cuir, char ou cheval de guerre

Marin du Joseon

Le Joseon possède une tradition maritime bien plus ancienne et élaborée que celle des Royaumes. Les marins de ce pays sont donc bien meilleurs navigateurs et guerriers que leurs homologues du *Zhongguo*...

Aspects : Métal 3, Eau 4, Terre 2, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 8, Défense passive 8

Talents : Navigation 2, Jiànshù 1 (Coup précis), Gongshù 2 (Double trait), Natation 2

Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Renommée : 3

Équipement : épée de bronze, arc



Les Yuezhi

Peuple vivant au nord-ouest du Qin, les *Yuezhi* se différencient des peuples des Royaumes par leur apparence inhabituelle : on dit qu'ils ont la peau blanche, les yeux ronds et les cheveux clairs, qu'ils portent longs. D'après les légendes, ils seraient venus des lointaines contrées de l'Ouest s'installer aux abords du Qin avec qui ils entretiennent depuis de fructueuses relations commerciales (notamment en lui vendant de grandes quantités de jade). Leur langue est totalement étrangère à celles des Royaumes mais leurs diplomates sont évidemment polyglottes.

Les *Yuezhi* sont organisés en plusieurs grandes tribus, chacune dirigée par un chef nommé *yagbu*. Ces tribus commercent entre elles et ne sont jamais en conflit les unes avec les autres. De manière générale, les *Yuezhi* semblent préférer le commerce à la guerre.

Les *Yuezhi* sont une nation de nomades, vivant au rythme de la migration de leurs troupeaux. Ils élèvent buffles et chevaux, et sont principalement des chasseurs. Célèbres pour leurs archers exceptionnels, les *Yuezhi* possèdent une culture très similaire à celle des *Xiongnu* avec lesquels ils sont pourtant en conflit constant. Cette peuplade de l'Ouest est en paix avec les Royaumes et s'allie plus qu'occasionnellement avec le Qin ou le Zhao pour lutter contre les plus belliqueuses des tribus *xiongnu*.

Les Xiongnu

Peuple nomade des steppes du Nord et de l'Ouest du *Zhongguo*, les *Xiongnu* restent la nation (terme fort peu approprié au vu de l'hétérogénéité des clans) avec laquelle les Royaumes ont le plus de relations.

Guerre ou commerce, ces relations dépendent souvent du caractère du *chanyu* de chaque clan...

Les *Xiongnu* sont développés dans le Livre de Base page 42 et dans le Livret de l'Ecran page 39.

Autres peuples aux frontières

A l'Ouest et au Sud-ouest du Qin se trouvent diverses peuplades nomades, partageant de nombreuses coutumes et se différenciant par d'autres. Il n'est pas rare que des ressortissants de ces peuples servent comme mercenaires au sein des armées des divers Royaumes.

Les *Dong Hu* sont un peuple en tous points semblables aux *Xiongnu*, qui vit au Nord et au Nord-est du *Zhongguo*. Ils menacent constamment les frontières du Yan et du Zhao en particulier. Les habitants des Royaumes ne font quasi aucune différence entre les *Xiongnu* et les *Dong Hu* tant les deux peuples se ressemblent.

Les *Qiang* sont un peuple pastoral disséminé à l'Ouest du *Zhongguo* (et plus particulièrement au Sud-

Négociant en jade yuezhi

Peuple plus commerçant que belliqueux, les *Yuezhi* exploitent des mines de jade que leurs marchands viennent ensuite vendre aux Royaumes, si friands de ce matériau céleste.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 2, Feu 3, Bois 3
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7

Talents : Langues (langue d'un Royaume) 1, Commerce 2, Eloquence 2, Daoishu 1, Artisanat (travail du jade) 1

Souffle vital : 17 (6/0, 5/0, 3/-1, 2/-3, 1/-5)

Renommée : 3

Équipement : chariot de marchandises, objets de jade, poignard

ouest, dans les montagnes et hauts-plateaux) et vivant de l'élevage du mouton. La société des *Qiang* est organisée selon une structure matriarcale dans laquelle la polyandrie est fréquente. Leur religion est de type chamanique et ils vénèrent avant tout le dieu du soleil, ainsi que diverses divinités locales abritées dans des pierres blanches ou des arbres. Les Royaumes ont livré de nombreuses batailles contre les *Qiang* en vue d'étendre leur territoire vers l'Ouest et le Sud. Le peuple *Di* n'est autre qu'une tribu *qiang*.

Les *Rong* se différencient des autres nations nomades de l'Ouest par leur usage des chariots de guerre. Les habitants des Royaumes les surnomment d'ailleurs les hommes-chariots tant il est rare d'en apercevoir un ailleurs que sur son char tiré par deux chevaux. Guerriers intrépides, les *Rong* tentent parfois des incursions dans les Royaumes où ils se livrent au pillage. De plus, contrairement aux autres peuples nomades, les *Rong* bâtissent des villes permanentes en pierre, qu'ils savent défendre avec acharnement.

Guerrier rong

Les *Rong* sont un peuple martial, adeptes du pillage et des raids meurtriers et rapides, facilités par l'utilisation des chars et de la cavalerie. Parfois plus craints encore que les *Xiongnu*, ils sont de formidables adversaires sur le champ de bataille et servent à l'occasion comme mercenaires pour les Royaumes.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 2
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7

Talents : Art de la Guerre 2, Jiànshù 2 (Coup précis, Combat monté), Qiāngshù 1 (Repousser), Gōngshù 2 (Double trait, Tir rapide), Conduite de Char 2

Souffle vital : 19 (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)

Renommée : 5

Équipement : épée, lance, arc, fourrures, char

Cela faisait maintenant presque une semaine que les trois compagnons avaient quitté Handan. Les amis de Trois Vérités leur avaient confirmé que Poing de Bronze et son escorte voyageaient vers le Sud, vers le royaume du Wei. Aussitôt, ils s'étaient à leur tour mis en route, suivant à la trace le cheminement du vieux mercenaire. Cœur de Jade restait comme à son habitude très silencieuse, comme perdue dans ses pensées les plus secrètes. Mais cette fois le fangshi et le wu xia l'imitaient, tous trois ressentant un besoin impérieux de hâter leur chevauchée.

Les indices recueillis dans la capitale du Zhao portaient à croire que les événements qu'ils venaient d'y vivre n'étaient que les prémices d'une tempête bien plus catastrophique qui s'annonçait. Le poison concocté par l'alchimiste dément représentait une menace indicible, un facteur de chaos inattendu contre l'ordre des sept Royaumes. Poing de Bronze, aussi cruel soit-il, n'était qu'un exécutant. Il louait depuis trop d'années ses services et ceux de ses soudards pour changer ses habitudes. Ils en avaient donc conclu qu'une force inconnue se terrait dans l'ombre, tirant les ficelles d'un vaste complot dont ils n'avaient entrevu sans aucun doute qu'une simple facette à Handan. Xian supposait que l'exorciste en savait plus à ce sujet qu'il ne voulait bien en dire, mais celui-ci demeurerait muet comme une carpe, faisant naître chez son compagnon un sentiment de frustration intense. Aussi, voyageaient-ils aujourd'hui en silence, chacun ruminant ses sombres pensées et conscient de s'attaquer à un péril dont ils ne mesuraient pas encore toute l'étendue.

Depuis trois jours, ils traversaient maintenant le territoire du Wei. Les petits chevaux qu'ils avaient achetés à Handan étaient nerveux et endurants, de bonnes bêtes capables de couvrir de longues distances d'une seule traite. Persuadés que le temps jouait en leur défaveur, les trois compagnons trichaient d'avancer le plus vite possible, ne s'arrêtant pour bivouaquer que tard le soir et repartant dès l'aube. De loin en loin, auprès des relais ou des postes de garde jalonnant leur chemin, ils s'enquéraient du passage de leur ennemi et de la direction prise par son groupe. Malgré tous leurs efforts, ils ne parvenaient pas à réduire significativement l'écart qui les séparait de Poing de Bronze, car celui-ci menait sa troupe à une cadence infernale. Il poursuivait sa route vers le Sud, en direction de Daliang où Cœur de Jade

comptait rejoindre son ennemi. Là, il lui faudrait ralentir afin de traverser le Fleuve jaune et passer le poste-frontière pour poursuivre son périple à travers ce Royaume.

Les rumeurs qu'ils entendaient le long de la route, colportées par les marchands et les pèlerins se rendant au mont Songshan, faisant état de menaces de guerre civile au Wei, s'étaient confirmées. Ils en avaient vu suffisamment de signes. Personne ne semblait vraiment connaître l'étendue des combats, mais chacun s'accordait à reconnaître que la région ne serait bientôt plus très sûre et s'efforçait de s'éloigner de l'Est de la province.

"Je n'aime pas ça, maugréa Xian un matin tout en sellant son cheval. La piste de Poing de Bronze nous mène droit vers la zone de guerre. Nous ne rencontrons déjà presque plus de marchands sur ces routes. A ce rythme, nous allons tomber tôt ou tard sur une armée en marche, plus importante que le petit contingent que nous avons déjà dû affronter !"

"C'est un mercenaire, rétorqua Cœur de Jade. Quel meilleur endroit pour passer inaperçu ? Moi non plus je n'aime pas ça, mais il n'est pas question qu'il m'échappe une fois de plus. Dussé-je le suivre jusqu'aux Enfers !"

"Je ne pense pas qu'il nous faille chevaucher jusque-là, heureusement d'ailleurs."

Trois Vérités venait brusquement de surgir derrière eux. Il paraissait inquiet malgré le ton ironique de sa remarque.

"Et je ne crois pas non plus qu'il cherche à brouiller sa piste au milieu des combats, ajouta-t-il. L'échec de Handan, Poing de Bronze doit en répondre à quelqu'un. Une personne que le chaos attire. Je suppose que c'est vers lui que nous mène cette poursuite."

"Ou vers un piège si ton hypothèse se confirme, oiseau de mauvaise augure."

Xian soupira en secouant la tête. Décidément, il n'aimait pas du tout la tournure que prenaient les événements.

Les troupes, bannières au vent, finissaient de se déployer lentement dans la vallée étroite



s'étendant devant eux. Du haut du promontoire rocheux où ils se trouvaient, les trois compagnons pouvaient apercevoir l'ensemble du champ de bataille. Ils n'avaient parcouru que quelques li depuis le village ravagé, après avoir gravi une haute colline, pour trouver la route coupée par les deux armées en formation. Ils distinguaient parfaitement d'ici les étendards et les États-majors qui transmettaient les derniers ordres préparatoires. Environ dix mille hommes rangés sous les couleurs du Wei, essentiellement des fantassins appuyés par la cavalerie légère et quelques chars, faisaient face à environ trois mille ennemis, les soldats rebelles. Les unités occupaient leurs positions, armes au clair brillant sous les rayons du soleil de cette fin d'après-midi. L'espace dégagé entre les deux armées n'était coupé que par un tout petit ruisseau presque à sec en cette saison. Les rares bosquets d'arbres n'offraient guère de protection contre les charges des cavaliers ou les tirs des arbalétriers du Wei.

"Cela va probablement tourner au massacre, grimaça Trois Vérités. Les rebelles sont dépassés en nombre et en armement. Le général ennemi va remporter une victoire aisée aujourd'hui."

"Je n'en suis pas si sûr, lui répondit le wu xia avec un sourire en coin. Combien es-tu prêt à parier là-dessus, mon ami le stratège ?"

Le fangshi dévisagea Xian. Il commençait à le connaître suffisamment pour comprendre que celui-ci ne plaisantait pas en la circonstance. Il lui lança un regard interrogateur qui fit s'accroître la souris du jeune homme.

"Le général Fong connaît bien le terrain, je crois qu'il n'a pas choisi cet endroit par hasard. Regardez, ces zones plus vertes près du fossé. Des ajoncs, un sol humide et meuble. Rien de bien important mais un avantage suffisant pour ralentir la charge des chevaux et les chars devront presque s'arrêter pour le franchir."

Trois Vérités paraissait circonspect. Il fit une moue dubitative qui provoqua le rire de Xian.

"En soi, cela ne sera pas suffisant, je te l'accorde. Mais observe bien la situation des deux armées. J'imagine que le général du Wei est confiant en ses forces et savoure déjà une victoire facile. Pourtant son adversaire a mieux manœuvré, il a placé ses troupes dos au soleil et un flanc protégé par ce petit bosquet aisé à défendre. La

portée de ses tireurs doit atteindre le fossé qui sépare la plaine en deux. Même s'ils sont peu nombreux, ils causeront de nombreuses pertes chez l'ennemi lorsque celui-ci sera en difficulté. Les arbalétriers du Wei vont devoir eux avancer sous les projectiles adverses. Non, je ne crois pas que cette bataille soit gagnée d'avance."

Les compagnons se mirent de nouveau à scruter le champ de bataille. Le son des cors résonna soudain entre les collines. L'armée du Wei se mit en branle et remonta le terrain vers les lignes ennemies.

"Soit, admit le fangshi, nous allons assister à une vraie bataille. Mais les effectifs restent trop disproportionnés. L'armée de Fong va finir par plier et rompre sous la vague du Wei. Je parie trente pièces sur cette issue, mon jeune ami."

"Pari tenu !"

La voix rauque de Cœur de Jade les surprit tous les deux. Elle tendit à leur intention la main vers les tentes de l'État-major du général Fong. Quatre hommes et une femme venaient d'en sortir avec le général. Ce n'était pas des soldats.

"Deux da xia aux longues épées, et la femme dégage une aura de puissance bien plus terrible encore. Quant au dernier, les urnes qu'il porte me laissent croire qu'il s'agit sans doute d'un alchimiste. Il réserve bien des surprises à ses adversaires. Des héros appelés en renfort, ou des mercenaires issus du jiang hu, qu'importe. À eux seuls, ils peuvent faire pencher la balance et décider de la victoire. Ce soir, les chiens du Wei rentreront chez eux la queue entre les jambes."

Cœur de Jade tira sur les rênes de son cheval et lui fit faire demi-tour.

"Allons, tâchons de trouver une autre route, je ne veux pas voir Poing de Bronze me filer encore entre les doigts..."

D'un coup sec, elle éperonna sa monture qui poussa un hennissement nerveux. Au grand galop, la jeune guerrière s'éloignait déjà vers les collines au Sud qui dominaient le champ de bataille. Trois Vérités et Xian échangèrent un bref regard, haussèrent les épaules de concert et se lancèrent à sa poursuite.



La Guerre dans les Royaumes combattants

Nous abordons maintenant le système du combat de masse, volontairement simple et fluide pour pouvoir être intégré dans une partie de jeu, sans prendre trop de temps. Nous tenons à préciser qu'il ne s'agit pas d'un "wargame" à proprement parler, mais seulement une aide de jeu pour vous permettre d'intégrer le combat entre armées à Qin.

Gérer une armée : les règles de bataille

«La guerre est une affaire
d'une importance vitale pour
l'Etat, car le champ de bataille est
le lieu de la vie et de la mort, et la
guerre la voie qui mène à la survie
ou à l'anéantissement. Il est
indispensable de l'étudier à fond.»

Sun Zi

La guerre représente une part importante de la lutte d'influence que se livrent les Royaumes combattants pour le contrôle du *Zhongguo* et la réunification des provinces et des peuples en un seul et vaste Empire. De trop brèves périodes de paix séparent les campagnes militaires où de puissantes armées tentent de s'emparer des territoires ennemis. Mais il s'agit aussi de protéger les frontières contre les hordes barbares et les raids des pillards, d'assurer la sécurité intérieure contre les groupes de bandits ou encore de ramener à la raison un vassal révolté.

De la simple escarmouche à la bataille majeure qui décide de l'avenir d'une nation, l'état de guerre demeure quasi permanent au sein du *Zhongguo*. Des établissements militaires, des académies où se forment les officiers supérieurs fleurissent dans tous les Royaumes. Aucun ne peut négliger cet aspect de sa politique sous peine de voir ses ambitieux voisins rogner sur son hégémonie.

Au cours de leurs aventures, les héros de Qin assisteront sans doute bien souvent à ces conflits qui mettent face à face des dizaines de milliers d'hommes. Parfois comme simples spectateurs, parfois au premier rang d'une Unité et pourquoi pas en tant que Général en chef à la tête de leurs propres troupes...

De telles batailles donnent généralement lieu à des moments de jeu très forts et très visuels. Le Meneur de Jeu peut, bien entendu, décider d'aborder ces situations d'un point de vue purement narratif. Il raconte alors aux joueurs le déroulement d'un combat dont il connaît déjà l'issue. Cependant, lors de votre campagne, de tels affrontements peuvent survenir à tout moment. Le chapitre qui suit vous propose un système afin de gérer ces batailles de façon non-arbitraire.



Ces règles ne devraient guère poser de difficultés. En effet, elles reprennent en grande partie les bases de celles de Qin pour la gestion des combats individuels. Ces règles s'appuient sur le même système de Tests Simples et de Tests en Opposition. Mais des éléments spécifiques viennent bien sûr ajouter au réalisme et aux particularités de l'ensemble.

Lisez tranquillement ces règles, plusieurs fois si nécessaire afin de bien en comprendre les principes. Testez-les rapidement en mettant en scène un petit combat entre deux armées de force équivalente. Ensuite, les scénarios proposés à la fin de ce supplément vous permettront de plonger directement vos joueurs et leurs personnages dans les affres de la guerre qui ravage le *Zhongguo*.

Livrer bataille : les concepts de base

Voici ci-dessous quelques-uns des concepts et des mots-clés qui vous permettront de mieux appréhender ces règles. Ces définitions constituent des points de repère essentiels à la compréhension du système présenté par la suite.

Armée : Ensemble des troupes sous les ordres d'un Général.

Commandant : Chef d'Unité, il dirige la manœuvre de ses hommes au plus fort de la mêlée.

Général : Commandant en chef d'une armée. Ce sont ses caractéristiques personnelles qui interviennent dans le calcul du Test de Bataille. Sa maîtrise de l'Art de la Guerre détermine la mobilité et l'agressivité de ses troupes.

Corps d'armée : Ils correspondent aux différents types de troupes. Il en existe six : la cavalerie, l'infanterie, l'artillerie, les chars, les machines de guerre et le génie.

Manœuvres : Ensemble de tactiques particulières qu'un Général ou qu'un commandant peut faire exécuter par ses troupes. Plus cet officier est talentueux, plus ses troupes accèdent à des Manœuvres complexes.

Ordres : Le Niveau de Talent en Art de la Guerre du Général détermine le nombre d'Ordres qu'il peut transmettre, à chaque Tour de Bataille, à ses commandants d'unités. Chaque Ordre permet d'activer l'une des unités composant son armée.

Portée de Tir (PT) : Portée de Tir définie à partir du Gabarit de Tirs fourni (voir p136).

Test au Corps à Corps : Lorsque deux Unités ou plus combattent au Corps à Corps, il faut effectuer pour chacune un Test en Opposition pour connaître le vainqueur de cette manche et les dégâts subis par les Unités.

Ce Test correspond à la somme de Valeur de l'Unité (VU) + Niveau du Talent Commandement du Commandant de l'Unité + Modificateurs + Dé Yin/Yang en Opposition.

Test de Bataille : Il correspond à la somme de l'Aspect Métal du Général + son Niveau en Art de la Guerre. Le résultat d'un lancer de Dé Yin/Yang vient modifier ce chiffre.

Test de Commandement : Test dépendant du commandant et permettant d'attaquer les unités ennemies, de rallier son Unité ou d'utiliser des Manœuvres. Il correspond à la somme de l'Aspect Feu du Commandant + son Niveau en Commandement + Dé Yin/Yang.

Test de Tir : Ce Test permet de déterminer si l'Unité d'Artillerie a bien touché sa cible et quels sont les dommages. Ce Test correspond à la somme de Valeur d'Unité (VU) + Niveau du Talent Commandement du Commandant de l'Unité + Modificateurs + Dé Yin/Yang.

Tour de Bataille : Unité de base pour la gestion du temps lors d'une bataille. Une fois encore, selon l'échelle de la bataille, le Tour de Bataille représente un temps variable. Il se divise ensuite en Ordres.

Unité : Élément de base de l'armée. Le Général divise les soldats de chaque corps d'armée en unités opérationnelles. L'effectif de base de chacune de ces unités varie selon l'échelle de la bataille.

Valeur de Mouvement (VM) : Valeur de déplacement d'une Unité calculée à partir du Gabarit de Mouvement fourni (voir p136).

Valeur d'Unité (VU) : Valeur d'Attaque et de Défense d'une Unité calculée en fonction du type de celle-ci, de son expérience et de son équipement.

La gestion du temps dans une bataille

Un affrontement entre deux armées, aussi élaboré que soient les plans initiaux, ressemble à un ensemble de mouvements et de manœuvres plus ou moins chaotiques. Les charges, les contre-charges, les corps à corps donnent un aspect indescriptible au fracas des combats. Afin d'introduire une certaine rigueur dans ces batailles, il faut d'abord considérer le passage du temps et l'enchaînement des actions afin d'établir une organisation générale pouvant être retranscrite en termes de règles. Intervient alors la notion de Tour de Bataille et d'Ordres.



Echelle de Bataille

Echelle de la bataille

	Durée du Tour	Effectif de base
Escarmouche (jusqu'à 100 hommes par armée)	1 minute	1 homme
Affrontement mineur (de 100 à 1 000 hommes par armée)	5 minutes	10 hommes
Rencontre (de 1 000 à 5 000 hommes par armée)	10 minutes	50 hommes
Petite bataille (de 5 000 à 10 000 hommes par armée)	30 minutes	100 hommes
Grande bataille (de 10 000 à 50 000 hommes par armée)	1 petite heure	500 hommes
Bataille majeure (de 50 000 à 100 000 hommes par armée)	1 grande heure	1000 hommes
Bataille de légende (100 000 hommes et plus par armée)	3 petites heures	5 000 hommes

Le Tour de Bataille

Chaque Tour de Bataille correspond à une Unité de temps variable selon l'échelle de la bataille. En règle générale, un affrontement entre deux armées commence au lever du jour et donc par convention, au début de l'heure du lièvre. Si aucune des deux armées n'a quitté le champ de bataille à cet instant, la tombée de la nuit met le plus souvent fin aux hostilités. Une bataille s'achevant ainsi, sans vainqueur ni vaincu, reprend normalement dès le lendemain matin, sauf si l'un des deux camps décide de quitter les lieux et d'engager, au cours de la nuit, un mouvement de retraite.

Le Tour de Bataille se déroule au rythme des Ordres (ensemble des actions) reçus par les unités actives selon le plan du Général en chef de l'armée.

Echelle de Bataille

«Commander à de nombreuses personnes est la même chose que d'en commander quelques-unes. C'est une question d'organisation.»

Sun Zi

Une Unité se caractérise entre autres par la quantité de soldats qu'elle incorpore. Cela correspond toujours à un multiple de l'effectif de base. Cet effectif de base dépend de l'échelle de la bataille.

Chaque point de dégât subi par une Unité correspond à la perte de la totalité d'un de ces effectifs de base.

Le Meneur de Jeu, s'il désire faire durer la bataille, est tout à fait libre de changer l'effectif de base.

Exemple : Au cours d'une petite bataille, une Unité de 1 000 fantassins vient de subir les tirs ravageurs d'une grosse concentration d'arbalétriers. Le résultat du test indique qu'elle subit 3 points de dégâts. En fait, 300 soldats viennent de mordre la poussière.

Art de la Guerre et activation des unités

Lors du Tour de Bataille, les généraux activent alternativement des Unités qui ont reçu des Ordres. Le Niveau du Talent Art de la Guerre des deux commandants en chef détermine le nombre d'Ordres disponibles.

Niveau de maîtrise	Nombres d'Ordres
Inexpérimenté	1
Apprenti	2
Confirmé	3
Expert	4
Maître	5
Légendaire	6
Divin	7

Un Ordre permet d'activer une Unité et de lui faire ensuite accomplir une action de bataille.

Une même Unité peut recevoir plusieurs Ordres pendant un même Tour de Bataille mais doit d'abord finir d'accomplir le premier avant de passer à un second.

Les deux généraux activent alternativement leurs unités, agissant et réagissant en fonction du plan de bataille adverse.

Chaque activation s'enchaîne ainsi jusqu'à ce que plus aucun des deux protagonistes ne dispose encore d'Ordre pour ce Tour ou décide de passer. On procède alors au Tour de Bataille suivant.





Débuter la bataille

«Les deux généraux ont conduit leurs armées respectives jusqu'au champ de bataille. Les étendards dressés, les troupes se pressent afin de prendre leur position. Alors que les premières lueurs de l'aube apparaissent à l'horizon, le son clair d'un cor retentit sur la plaine lugubre. Les cris des soldats excités par l'imminence du combat leur fait aussitôt écho. Soudain, l'aile gauche de l'armée du Qin s'ébranle comme un seul homme. Une pluie de flèches répond à ce mouvement et les cavaliers du Roi du Zhao se repositionnent immédiatement pour contrer cette menace. Une pluie fine commence à tomber, les hostilités s'engagent.»

Une fois le lieu du combat décidé, le Général déploie son armée afin de profiter au mieux de ses capacités et de respecter son plan de bataille. Cette étape préparatoire n'intervient qu'une seule fois, avant que la bataille ne débute réellement. Elle correspond aux manœuvres de déploiement des armées et aux préparatifs tactiques qui précèdent le combat. Elle permet également de déterminer quel camp s'empare au départ de l'Initiative.

Chaque Général effectue alors un Test de Bataille. À cet instant, il organise le déploiement de ses troupes et l'occupation du terrain selon son plan de bataille. Ainsi, il s'agit tout simplement de réaliser un Test d'Opposition.

Le Test de Bataille correspond à la somme de l'Aspect Métal du Général + son Niveau de Talent en Art de la Guerre. Le résultat d'un lancer de Dé Yin/Yang vient modifier cette base comme pour tout Test.

Test de Bataille : Métal + Art de la Guerre + DyY

Appliquez les modificateurs suivant au résultat du Test :

- L'armée bénéficie d'une position préparée (retranchement, fortification) : +2
- L'armée se trouve dans une position favorable (derrière une rivière, au sommet d'une colline) : +1
- L'armée est plus nombreuse : +1
- Le Général bénéficie de l'avantage en matière d'espionnage : +1
- L'armée est bien ravitaillée : +1
- L'armée est mal ravitaillée : -1
- L'armée se déploie après une marche forcée : -1
- L'armée dispose de saboteurs placés dans l'armée adverse : +1 à +3
- L'armée a reçu de bon présages* : +1
- L'armée a reçu de mauvais présages* : -1
- L'armée bénéficie d'espions** : +1 à +3

* Un *fangshi* devin doit accomplir une cérémonie de divination en présence des troupes.

** Le Général a reçu par des espions des informations essentielles et pertinentes sur l'armée ennemie (effectifs, plan de marche, etc.).

Résultat du Test de Bataille

Général 1	Général 2	Effet
Réussite normale	Echec	G1 prend l'Initiative
Réussite normale	Echec critique	G1 prend l'Initiative et bénéficie d'un effet de surprise
Equilibre Y/Y Supérieur	Equilibre Y/Y	G1 prend l'Initiative
Equilibre Y/Y	Echec	G1 prend l'Initiative et bénéficie d'une position avantageuse
Equilibre Y/Y	Echec critique	G1 prend l'Initiative et bénéficie d'une position avantageuse plus un effet de surprise

NB : En cas d'égalité, l'Initiative revient au Général possédant le plus haut Niveau dans le Talent Art de la Guerre. En cas de nouvelle égalité, le Test est refait.

Il faut maintenant comparer les deux résultats, le tableau du Résultat du Test de Bataille vous donne la liste des effets possibles.

Les résultats

Initiative : Certaines Manœuvres ne sont accessibles qu'à l'armée qui possède l'Initiative. Celles-ci permettent en Général d'acculer l'ennemi dans une position plus défensive et le pousse à subir le flot de la bataille. De plus, lors du Tour de Bataille, il sera le premier à activer une Unité.

Position avantageuse : L'armée se trouvant en position avantageuse bénéficie de conditions de déploiement favorables. Toutes les Unités bénéficient alors, lors du premier Tour de Bataille uniquement, du bonus accordé par l'obtention d'une position avantageuse.

Effet de surprise : Le combat s'engage alors que l'armée ennemie vient tout juste d'achever son déploiement. Avant le premier Tour de Bataille, le Général peut activer gratuitement une Unité en lui donnant un Ordre (avec Manœuvre s'il le désire). Une fois que l'Ordre de cette Unité a été résolu, la bataille commence normalement.

Une fois ce résultat déterminé, la bataille s'engage réellement et vous pouvez procéder au Premier tour de Bataille.

Exemple : Sun Wang Ji, Général du Qi, s'apprête à livrer bataille contre une armée d'invasisseurs. Les deux généraux effectuent leur Test de Bataille afin de déterminer les conditions initiales de l'engagement. Sun Wang Ji obtient un résultat de 12, mais avec un lancer de dés donnant un double 3 (Equilibre Yin / Yang). Son adversaire ne peut faire mieux que 9, donc un échec pour un Test en Opposition. Sun Wang Ji s'empare donc de l'Initiative, mais en plus il réussit à placer son armée dans une position avantageuse.

Option : Quand commence la bataille ?
Par souci de simplification, et à moins que les circonstances

n'en décident autrement d'un point de vue narratif, vous pouvez considérer que la bataille débute dès les premières lueurs de l'aube (c'est-à-dire au début de l'heure du lièvre). Cependant, un Général souhaite parfois contrôler le moment de l'affrontement. Il peut par exemple tenter de retarder le plus possible le commencement de la bataille si ses chances de victoires sont faibles afin de profiter rapidement de la tombée de la nuit et mettre fin ainsi aux hostilités. Un Général sans Unité d'arbalétriers ou d'archers essaiera d'engager le combat plus tôt afin que la nuit diminue l'efficacité des tirs adverses initiaux avant la mêlée. Dans ce cas, utilisez la règle suivante : le Général qui s'empare de l'Initiative peut, s'il le souhaite, déplacer le début de l'affrontement d'une petite heure au maximum par point de différence entre le résultat de son Test et celui de son adversaire malheureux.

Exemple : Conflant, Sun Wang Ji décide d'attaquer très tôt son adversaire afin que la bataille dure le plus longtemps possible. Il souhaite en effet anéantir en une seule journée l'armée ennemie. Lors du Test de Bataille de la phase préparatoire, il a obtenu un résultat de 12 et son adversaire, seulement un 9 : donc 3 points de différence. Sun Wang Ji choisit alors de lancer son attaque deux petites heures plus tôt que la normale, soit au début de l'heure du tigre.

Option : Constituer des réserves
Lors de cette phase préparatoire, les deux généraux doivent décider s'ils placent ou non des troupes en réserve. Il s'agit en général de conserver des unités afin de couvrir une retraite ou d'exploiter une faiblesse dans le dispositif de l'adversaire. Dans ce cas, notez sur la feuille d'armée les unités écartées de l'engagement initial. Ces troupes sont alors conservées en retrait et devront recevoir un premier Ordre pour rejoindre le champ de bataille.

Option : Marche de flanc
Le Général peut décider avant d'engager la bataille d'envoyer une portion de ses unités effectuer une marche de flanc. Seul un tiers au maximum des effectifs de l'armée peut entreprendre une telle manœuvre. Ensuite, à chaque Tour, il lance un dé à dix faces. Ses troupes rejoignent le



champ de bataille s'il obtient un résultat inférieur ou égal au nombre de Tours de Bataille joués. Ainsi, le contingent envoyé dans une marche de flanc attaque l'ennemi sur un résultat de 1 au premier tour, de 2 au deuxième, etc. Ces unités se déploient sur l'un des côtés du dispositif adverse, à portée de leur Valeur de Mouvement de la plus proche Unité ennemie (VM) et bénéficient immédiatement du bonus d'attaque de flanc.

Le déroulement d'un Tour de Bataille

Une fois les hostilités engagées, chaque armée agit selon les ordres de son commandant en chef afin de prendre l'avantage sur l'autre. Il faut connaître à chaque Tour les Manœuvres initiées et dans quel camp se trouve l'Initiative du combat. Ensuite, chaque Général dirige ses troupes sur le champ de bataille, et grâce à ses connaissances tactiques et aussi un peu de chance, atteint ses objectifs jusqu'à la victoire finale.

L'Initiative

Comme vous venez de le lire, l'Initiative se détermine au cours du premier Tour de Bataille, au moment du déploiement des deux armées. Le Général qui remporte cette Initiative devient par la suite le premier à agir. Il peut cependant décliner cette priorité et laisser son adversaire donner le premier un Ordre à une de ses unités.

Lors d'un Tour de Bataille, chaque Général donne chacun son tour un Ordre à une Unité, jusqu'à ce que chacun ait donné tous ses ordres. Ensuite, on résout les différentes actions l'une après l'autre par ordre d'Initiative et d'Ordre donné.

Contrairement à un combat individuel, on ne recalcule pas ici l'Initiative à chaque nouveau Tour. En contrepartie, celle-ci est attribuée de la manière suivante :

- Le Général dont l'armée a occasionné le plus de pertes à son ennemi lors du Tour précédent s'empare de l'Initiative. En cas d'égalité, elle reste au Général qui la possédait jusqu'alors.

Découpage du Tour de Bataille

Une fois déterminé qui agit en premier et le nombre d'Ordres disponibles, il faut maintenant entrer dans le détail des combats. Lors d'un Tour de Bataille, chaque Général doit :

1. Evaluer la situation
2. Donner alternativement ses ordres. Cela consiste pour chaque Ordre à :

- Désigner une Unité
- Lui attribuer un Ordre

3. Appliquer les effets des Ordres (Tests de Corps à Corps, de Tir, calcul des pertes, etc.). Cela consiste pour chaque Ordre à :

- Effectuer un Test de Commandement si nécessaire (voir plus loin).
- Résoudre les différents Tests si nécessaire

4. Engagement et actions des héros

Les étapes du Tour de Bataille pas à pas

1. Evaluer la situation

Considérant les résultats et les événements ayant marqué le Tour précédent, chaque Général évalue la situation actuelle de son armée afin de choisir la tactique la plus adaptée au moment. Rappelez-vous qu'il ne peut activer qu'un nombre d'Unités limité par son Niveau en Art de la Guerre. Cependant, dans chaque situation, un Général expérimenté sait quand donner l'ordre adéquat afin d'exploiter le moindre avantage ou colmater la moindre brèche de son dispositif.

2. Donner des ordres

Chaque Général fait donner les signaux et transmettre les éléments de son plan de bataille. Chacun révèle alors alternativement à son adversaire quelle Unité il choisit d'activer en donnant un Ordre à celle-ci et cela pour toutes les Unités jusqu'à ce que tous les ordres aient été donnés dans les deux camps. C'est pendant cette phase que l'on déclare si une Manœuvre a été ajoutée à un Ordre donné.

3. Appliquer les effets des Ordres

Pour chaque Ordre donné, le commandant placé à la tête de l'Unité l'exécute et applique le cas échéant la Manœuvre sélectionnée. Lors de cette étape, les soldats se déplacent, tirent ou attaquent leurs ennemis. Il s'agit maintenant de déterminer concrètement les résultats du plan mis en œuvre et de lancer les dés. Le Général détermine le plan à suivre mais c'est le commandant de l'Unité qui dirige ses hommes sur le terrain.

4. Engagement et actions des héros

Cette quatrième étape de jeu prend en compte les actions et l'engagement des personnages des joueurs au cours de la bataille, mais sera développée séparément (voir p103).

Les Ordres

Lorsque le Général sélectionne une Unité, il lui fait parvenir par estafette ou grâce à des signaux, l'Ordre que celle-ci devra exécuter. Il n'est pas nécessaire de faire de Test de Commandement pour des Ordres simples. Par contre lorsqu'une Manœuvre est ajoutée à l'Ordre, ce Test est obligatoire. Voici la liste des Ordres possibles :

Mouvement : L'Unité se déplace de sa Valeur de Mouvement sur le champ de bataille afin de se rapprocher de l'ennemi ou d'occuper une position stratégique. Pour gérer les tournants ou demi-tour, etc., reportez-vous à la section Valeur de Mouvement (voir p108). De plus, si l'Unité qui se déplace arrive à la fin de son mouvement en contact avec une Unité ennemie, elle a le droit de faire une Attaque.

Retraite : L'Unité recule vers son campement. Pour gérer les tournants ou demi-tours, etc., reportez-vous à la section Valeur de Mouvement (voir p108).

Attaque : L'Unité engage le corps à corps avec les soldats ennemis. Cette action nécessite pour chacune des Unités concernées un Test de Corps à Corps en Opposition.

Tir : L'Unité attaque l'ennemi grâce à ses armes de jet. Cette action nécessite un Test de Tir.

Tenir : L'Unité reste sur place et défend sa position.

Le Général en chef donne l'Ordre et y associe éventuellement une Manœuvre (voir p.99). Le commandant d'Unité l'exécute grâce à un Test de Commandement si nécessaire. En cas de combat (Tir ou Corps à Corps), on effectue les Tests nécessaires et on calcule alors les dégâts occasionnés aux troupes ennemies.

La bataille

*« L'invincibilité réside dans la
défense, les chances de victoire
dans l'attaque. »*

Sun Zi

Chacun des généraux active, l'un après l'autre, une Unité ayant reçu un Ordre en commençant par le Général qui possède l'Initiative. N'oubliez pas que le commandant suprême qui en bénéficie peut décliner cet avantage en début de tour. Chaque Ordre donné permet de réaliser une action de bataille. On rappelle que tous les Tests d'Unité sont effectués par son commandant et non par le Général.

Le Test de Commandement

Chaque fois qu'un officier doit réaliser un Test pour que ses troupes obéissent à un Ordre accompagné d'une Manœuvre, il s'agit d'un Test de Commandement. Celui-ci prend en compte son charisme et son autorité naturelle (Aspect Feu), mais également ses connaissances et son expérience des techniques militaires (Talent Commandement).

Test de Commandement :
Feu + Commandement + DyY

Nouveau Talent : Commandement (Domaine Social - Feu)

Ce Talent correspond à la capacité du personnage à donner des ordres et à se faire obéir par des hommes placés sous son autorité. Compétence typiquement militaire, elle peut également servir dans le cadre de situation plus informelle (organiser au milieu de la panique générale une chaîne pour éteindre un incendie par exemple).

NB : Les personnages créés avant la sortie de ce supplément, et seulement ceux-là, bénéficient gratuitement d'un Niveau en Commandement s'ils sont au moins Apprenti en Intimidation et d'un second s'ils sont au moins Expert en Art de la Guerre.

Nouveau Don : Aura de Commandement

Le personnage possède un charisme et une stature qui lui confère une autorité naturelle difficile à contredire. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Commandement. Il choisit alors le résultat qu'il souhaite conserver.



Attaquer l'ennemi

Une Unité à distance et équipée d'armes de jet peut ouvrir le feu sur les troupes ennemies. Arrivée au corps à corps, la mêlée s'engage.

Tirer

Il doit bien sûr s'agir d'une Unité d'artillerie (arbalétriers ou archers), ou de machines de guerre. La cible doit se situer à portée de l'arme (PT) et l'Unité attaquante doit absolument voir l'Unité ennemie pour pouvoir la prendre pour cible (par exemple, positionner une troupe d'archers sur une colline donnera un avantage tactique évident).

Il suffit ensuite de réaliser un Test de Tir contre un SR calculé de la manière suivante :

SR : 3 + VU de l'Unité ciblée + Modificateurs du SR

Circonstances Modifications du SR (cumulables)

Portée courte	-1
Portée moyenne	0
Portée longue	+1
Portée extrême	+2

Cible couverte	+2
(derrière un muret, des buissons, des pavois, etc.)	
Cible retranchée	+3
(derrière des remparts, dans un bâtiment, etc.)	
Cible en marche	+1
Cible en charge	+3

Faible visibilité*	+1 à +5
	(à la volonté du MJ)

* Brouillard, pluie, crépuscule, face au soleil, etc.

Test de tir : VU de l'Unité attaquante + Commandement + DyY

Une Manœuvre réalisée par l'Unité peut également altérer ce résultat final. Si le tir atteint la cible, il faut ensuite calculer les pertes infligées.

Combattre au Corps à Corps

Une Unité engagée au corps à corps à la fin de son mouvement doit combattre l'Unité ennemie au contact de laquelle elle se trouve.

Le commandant effectue alors un Test de Valeur de l'Unité + Commandement. Il s'agit d'un Test en Opposition, l'officier à la tête des soldats adverses en fait de même.

Quand une Unité de tireurs se retrouve au Corps à Corps, elle ne sera considérée comme Unité de fantassins que si elle n'a pas reçu l'ordre de tirer pendant ce Tour. Sinon, on considère que les soldats de l'Unité ont eu le temps de lâcher leur arme de tir pour prendre leur arme de contact.

Test au Corps à Corps :

VU+ Commandement + Modificateurs + DyY

Modificateurs aux Tests de Corps à Corps

Vous trouverez ci-après la liste des différents modificateurs pour le Test de Corps à Corps de l'Unité attaquante et défendante. Tous ces modificateurs sont cumulables.

Type d'Unité

Tout d'abord, il faut considérer le type de troupes qui combat au Corps à Corps et modifier le Test de l'Attaquant en fonction des effets résumés dans le Tableau des Modificateurs de Corps à Corps. Ce modificateur ne concerne que l'unité attaquante.

Modificateurs divers

Ensuite, il faut tenir compte de différents éléments comme la position, le climat,...

Rapport de force

Il faut également considérer le rapport de force entre les deux Unités engagées. Selon l'échelle de la bataille, il dépend de l'effectif de base qui y est associé. Si l'une des Unités possède une supériorité numérique manifeste, elle bénéficie alors du modificateur correspondant au rapport de force entre les deux unités. Ce bonus aux Tests s'applique aussi bien au Tir qu'au Corps à Corps. Calculez simplement ce modificateur en divisant le plus grand nombre de combattants par le plus petit et reportez-vous au Tableau ci-dessous:

L'Unité combat à	Modificateur au Test
1,25 contre 1 (+1/4)	+1
Jusqu'à 1,33 contre 1 (+1/3)	+2
Jusqu'à 1,5 contre 1 (+1/2)	+3
Jusqu'à 2 contre 1	+4
Jusqu'à 3 contre 1	+5
Jusqu'à 4 contre 1	+6
Jusqu'à 5 contre 1	+7
Etc.	

La Manœuvre réalisée par l'Unité peut également altérer ce résultat final. L'Unité qui fait le meilleur Test remporte la manche. Il faut maintenant calculer les pertes dans chacune des unités.

Calculer les dégâts

Une fois l'ennemi atteint par vos flèches ou vos coups, il faut maintenant déterminer les pertes infligées. Il s'agit ici des soldats tués ou blessés, mais également de ceux qui fuient l'ardeur du combat et désertent le champ de bataille. Une Perte est toujours égale à l'effectif de base de l'Unité. Ainsi quand on parle par exemple de 4 Pertes, on multipliera l'effectif de base par 4 pour connaître le nombre d'hommes perdu par l'Unité.

Dégâts au tir

Chaque point de Marge de Réussite du Test de Tir est une perte pour l'adversaire.

Exemple : Une Unité d'arbalétriers vise un groupe de fantassins. Après la prise en compte des modificateurs, elle doit réussir un Test contre un SR de 9. Le joueur obtient un résultat final de 12. Le contingent de soldats ennemis subit 3 pertes (3 x effectif de base).

Dégâts au corps à corps

La différence sur le Test d'Opposition détermine le nombre de pertes infligées à l'Unité ayant obtenu le résultat le plus faible. L'Unité ayant obtenu le résultat le plus fort subit en retour un nombre de pertes équivalent au tiers de celles infligées à son adversaire (arrondi au supérieur).

Exemple 1 : Des lanciers (attaquants) chargent la ligne de fantassins ennemis (défenseurs). Attaquant et défenseur réalisent leur Test de Corps à Corps. L'attaquant obtient un



Tableau des Modificateurs de Corps à Corps

Modificateurs de l'Attaquant

Type d'Unités

	Attaquant				
	Chars	Cavalerie	Lanciers	Fantassins	Tireurs
Défenseur					
Chars	0	-3	-1	-2	-4
Cavalerie	+3	0	+2	-2	-3
Lanciers	+1	-2	0	-1	-2
Fantassins	+2	+2	+1	0	-1
Tireurs	+4	+3	+2	+1	0

NB : On entend par fantassins une Unité de soldats à pied équipés uniquement d'armes courtes (ni hallebardes, ni lances).

Si l'Unité Attaquante

Circonstances	Modificateur (cumulable)
Est en position retranchée	-2
Attaque de flanc	+2
Attaque de dos	+3
Est en position surélevée	+1
Est sur un terrain meuble (boue, sable)	-1
Est sur un terrain chaotique (ruines, rochers, bois)	-2
Est sur un terrain difficile (gué, bois dense, marais)	-3
Est en position avantageuse (premier Tour de Bataille uniquement)	+1

Autres modificateurs possibles :

Si l'Unité attaquante :	
Est sur son territoire	+1
Est accompagnée de héros renommés	+1 (par héros)
Est bien ravitaillée	+1
Est mal ravitaillée	-1

Modificateurs du Défenseur

Cette liste concerne l'Unité qui défend, et elle doit appliquer les modificateurs qui s'imposent aux Tests.

Si l'Unité défendante

Est en position retranchée	+2
Est en position surélevée	+1
Est sur un terrain meuble (boue, sable)	-1
Est sur un terrain chaotique (ruines, rochers, bois)	-2
Est sur un terrain difficile (gué, bois dense, marais)	-3
Est en position avantageuse (premier Tour de Bataille uniquement)	+1

Autres modificateurs possibles

Si l'Unité Défendante :	
Est sur son territoire	+1
Est accompagnée de héros renommés	+1 (par héros)
Est bien ravitaillée	+1
Est mal ravitaillée	-1



Résultats spéciaux au Tir

Echec critique : L'Unité de tireurs est désorganisée, et subit 1 perte.

Equilibre Y/Y : L'Unité de tireurs inflige autant de pertes que le résultat du dé + la Valeur de l'Unité attaquante. On ne tient pas compte de la Marge de Réussite pour calculer le nombre de pertes. L'Unité visée est désorganisée.

Résultats spéciaux au Corps à Corps

Unité 1	Unité 2	Effet
Réussite normale	Echec critique	U1 inflige autant de pertes que la Marge de Réussite, ne subit aucune perte en retour et U2 se retrouve désorganisée.
Réussite normale	Echec	U1 inflige autant de pertes que la Marge de Réussite, subit en retour un tiers des pertes infligées à U2 (arrondi au supérieur).
Equilibre Y/Y Supérieur	Equilibre Y/Y	U1 inflige autant de pertes que le résultat du dé, subit en retour un tiers des pertes infligées à U2 (arrondi au supérieur).
Equilibre Y/Y	Echec	U1 inflige autant de pertes que la Marge de Réussite et ne subit aucune perte.
Equilibre Y/Y	Echec critique	U1 inflige autant de pertes que la Marge de Réussite, ne subit aucune perte en retour. U2 est en déroute.

score de 13, le défenseur quant à lui, obtient un score de 7. Le défenseur a donc perdu cette passe. Il en ressort que l'attaquant inflige 6 pertes à son adversaire mais en retour, il subit 2 pertes dans la fureur du combat.

Exemple 2 : Au Tour suivant, les fantassins (attaquant) ont reçu l'ordre de leur Général d'attaquer les lanciers (défenseur) qui viennent de les charger. Chaque Unité réalise son Test de Corps à Corps et on obtient comme résultats : fantassins 6 et lanciers 14. La Marge est donc de 8, les fantassins ayant échoué dans leur attaque, ils subissent 8 pertes. En retour, les lanciers en subissent 3.

Appliquer les effets du combat sur les Unités

Les pertes prennent effet immédiatement. En fonction de l'avancement de la bataille, l'une ou l'autre des armées peut être conduite à quitter précipitamment le champ de bataille (voir Vaincre). Sinon, voici le détail des états particuliers dans lesquels une Unité peut se retrouver.

Désorganisé : lorsqu'une Unité a perdu plus de la moitié de ses effectifs, ou à la suite d'un Ordre mal compris ou d'une Manœuvre ennemie, elle se retrouve désorganisée. Cet état implique les effets suivants : l'Unité ne peut plus faire mouvement vers l'ennemi (mais peut effectuer une retraite) ; toutes les pertes qu'elle subit en étant désorganisée sont doublées. Activée, cette Unité ne peut recevoir qu'un Ordre de Retraite ou de Tenir associé à la Manœuvre de Rassemblement.

Si une Unité subit à nouveau un état Désorganisé alors qu'elle l'était déjà, l'Unité part en Déroute.

En Déroute : suite à une Manœuvre ou à des conditions particulières, l'Unité se trouve en Déroute, le commandant doit effectuer, au début de chaque nouveau Tour, un Test de Déroute correspondant à Feu + Commandement contre un SR variable. Celui-ci commence à 7 et augmente de 1 point à chaque Tour suivant. Dès qu'il échoue, et si aucune autre condition de victoire ne s'est produite entre temps, le commandant voit son Unité s'enfuir. Celle-ci est retirée du champ de bataille et perd automatiquement un tiers des effectifs qui lui reste (arrondi au supérieur).

Activée, cette Unité ne peut recevoir qu'un Ordre de Retraite associé à la Manœuvre de Rassemblement. Le SR du Test de commandement de l'Ordre est de 9 ; s'il est réussi, l'Unité passe alors en état Désorganisé.

Vaincre

La bataille est engagée, les deux armées s'affrontent furieusement sous les ordres impérieux de leur Général. Un seul des deux camps sortira au final vainqueur de cet affrontement sanglant.

Le commandant en chef peut réclamer la victoire lorsque l'un des cas suivants se présente :

- Son armée a exterminé les troupes adverses. Techniquement, le Général ennemi ne dispose plus d'aucune Unité, elles se sont effondrées sous les assauts meurtriers de son opposant. Des fuyards errent aux alentours, les blessés et les morts jonchent le champ de bataille. L'armée ennemie est anéantie.
- L'armée adverse fait retraite. Incapable de contrer la brillante stratégie de son ennemi, ou souhaitant préserver ses troupes d'un sort funeste et du désastre, le Général adverse se retire du champ de bataille et concède la victoire.

Après la bataille

• L'armée adverse dépose les armes. Face à une impasse, le Général ennemi ordonne à ses troupes de se rendre à leur vainqueur afin de préserver leurs vies. Bien souvent, on organise alors immédiatement une rencontre entre les deux Etats-majors afin de discuter des termes de cette reddition. Selon l'avantage obtenu sur le champ de bataille par le camp vainqueur, celui-ci peut imposer des conditions plus ou moins draconiennes à son adversaire vaincu.

• L'armée adverse part en déroute. Une fois qu'une armée a perdu plus de la moitié de ses effectifs totaux, le Général doit effectuer, au début de chaque nouveau Tour un Test de Déroute correspondant à Métal + Art de la Guerre contre un SR variable. Celui-ci commence à 7 et augmente de 1 point à chaque Tour suivant. Dès qu'il échoue, et si aucune autre condition de victoire ne s'est produite entre temps, le Général en chef voit son armée partir en déroute. Toutes ses Unités sont retirées du champ de bataille, et chacune perd automatiquement un tiers des effectifs qui lui reste (arrondi au supérieur).

Une victoire éclatante

Les conteurs et les historiens relatent le déroulement de nombreuses batailles qui ont marqué l'histoire du *Zhongguo*. Généralement, ces récits mettent l'accent sur les qualités de stratège des généraux mais aussi sur la violence des combats. Voici comment estimer le niveau d'une victoire sur le champ de bataille.

• **Bataille indécise** : L'une ou les deux armées quittent le champ de bataille sans avoir pu mettre l'autre en déroute. Les pertes subies de chaque côté sont sensiblement les mêmes.

• **Victoire marginale** : Le camp du vaincu a subi une fois et demi plus de pertes que celui du vainqueur.

• **Victoire décisive** : Le camp du vaincu a subi deux fois plus de pertes que celui du vainqueur.

• **Victoire éclatante** : Le camp du vaincu a subi trois fois plus de pertes que celui du vainqueur.

• **Grand Stratège** : L'armée ennemie a subi plus de pertes que celle du vainqueur et elle dépose les armes afin d'échapper aux combats. NB : Les pertes sont comptabilisées en nombre d'effectifs de base détruits par l'adversaire.

Les corbeaux volent au-dessus d'un champ de cadavres. Des blessés gémissent et appellent à l'aide. Le soleil se cache derrière l'horizon de collines escarpées et baigne la vallée d'une lumière rouge. L'odeur du sang et de la mort imprègne tout. Au loin, le bruit de sabots résonne, un cor retentit lugubrement. L'armée se regroupe, rassemble ses fuyards et déjà, le Général encore épuisé par les combats du jour, prépare une nouvelle stratégie pour le lendemain.

Poursuite

Dès que l'une ou l'autre des deux armées effectue un mouvement de retraite, elle abandonne le champ de bataille à son adversaire. Les unités de cavaliers du vainqueur se mettent alors en branle afin de sabrer les fuyards et de gêner la réorganisation des troupes ennemies.

Le Général vainqueur choisit de donner ou pas l'ordre de poursuite. Cette action de bataille permet d'occasionner des pertes supplémentaires à l'armée adverse, mais expose également sa cavalerie. Dans ce cas, seules les unités de cavaliers sont prises en compte. Les chars ne participent pas à une poursuite.

Le Général effectue un Test de Métal + Art de la Guerre contre un SR de 5 + le Niveau en Art de la Guerre du Général adverse.

Un échec implique un arrêt immédiat et sans conséquence de la poursuite.

Un succès correspond à des pertes supplémentaires chez l'ennemi (comme décrit ci-dessus, en fonction de la différence entre les deux résultats).

Un Equilibre Yin/Yang double les pertes infligées et permet de continuer la poursuite. Le Général réalise un second Test, et ainsi de suite s'il obtient un nouvel Equilibre Yin/Yang.

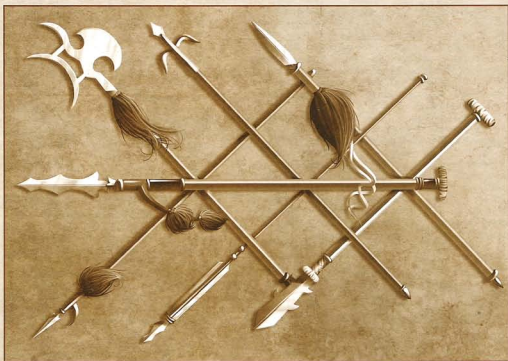
Un échec critique implique un arrêt immédiat de la poursuite, mais l'armée ennemie se regroupe et détruit aussitôt la moitié des effectifs de la cavalerie lancée à ses trousses.

Regrouper les troupes

Une fois la nuit tombée, les combats arrêtés et le champ de bataille silencieux, chaque état-major va s'efforcer de rassembler ses soldats. Qu'il souhaite livrer dès le lendemain une nouvelle bataille, ou simplement regrouper les fuyards et réorganiser ses troupes, aucun Général ne peut négliger cette phase.

On considère alors que l'armée réintègre dans ses rangs une partie des fuyards et des blessés du jour. Le vainqueur peut ainsi récupérer un tiers des effectifs perdus, le vaincu seulement un quart. Ceux-ci correspondent toujours au moins pour moitié à des fantassins. Le joueur choisit ensuite comment il répartit les soldats restant.





Représenter la Bataille

Voici quelques conseils et règles afin de mettre en oeuvre une bataille de manière plus visuelle.

Le champ de bataille : La surface d'une petite table peut suffire. Si celui-ci présente quelques éléments de terrain particulier, découpez dans une feuille de carton ou de papier les contours de ces reliefs. Vous pouvez ainsi matérialiser aisément rivières, collines et autres bâtiments.

Les Unités : De la même manière, selon la répartition des troupes effectuée par les deux généraux, découpez d'autres carrés de carton ou de papier pour figurer les Unités de combat. Écrivez sur chacun d'eux la Valeur et les effectifs de l'Unité qu'elle représente. Vous pourrez également noter directement les pertes subies par chacune d'entre elles.

NB : Vous pouvez utiliser n'importe quelle échelle à votre convenance. Cependant par convention, nous vous recommandons la suivante, qui correspond au gabarit fourni : chaque effectif de base, quelle que soit l'échelle de la bataille, est représenté sur le terrain par un carré de 2 centimètres de côté. Ainsi, en cas d'escarmouche, 10 hommes représentent un seul de ces carrés, 20 soldats un rectangle de 2 centimètres sur 4, etc.

Mouvement et tir : Le gabarit fourni vous donne une représentation standard des distances et des portées. Une Unité qui pénètre sur un élément de terrain doit immédiatement cesser son déplacement. Pour effectuer un tir, une Unité de tireurs doit pouvoir voir sa cible. Les éléments de terrain plus hauts qu'un simple muret bloquent cette ligne de vue.

NB : L'échelle que nous proposons est : 2 cm pour 1 unité de Tir ou de déplacement.

Combat : Deux Unités en contact peuvent combattre. Les positions relatives des unes par rapport aux autres déterminent les avantages et bonus à appliquer.

Héros : Les personnages et les héros se déplacent à leur gré sur le champ de bataille et peuvent être associés à n'importe quelle Unité. Le choix d'une attitude de bataille détermine cependant la position de ces individus par rapport aux premières lignes.

Règles annexes

Mouvement des armées

Les stratèges du *Zhongguo* affirment qu'une armée en marche peut parcourir trente *li* par jour. Bien

entendu, celle-ci se déplace à la vitesse de ses éléments les plus lents. Une telle distance correspond à une «étape» dans le jargon militaire de l'époque.

Une marche forcée permet à l'armée de franchir deux étapes en une seule journée, soit soixante li. On sait également que des marches de cent li sont réalisables mais dans ce cas, les troupes doivent avancer jour et nuit. Les soldats s'exposent donc à un épuisement rapide.

Si une armée se retrouve dans une telle condition de fatigue, le Meneur de Jeu peut infliger une pénalité de 2 points à tous les Tests effectués par le Général, ses officiers ou ses hommes tant que l'armée n'aura pas bénéficié d'une période de repos d'au moins douze petites heures.

Ravitaillement

Une armée en campagne nécessite un ravitaillement constant et adapté à ses effectifs. Des chariots chargés de vivres mais aussi d'équipement suivent les troupes en marche. D'autres les relient aux cités et campements qu'elles laissent derrière elle. Enfin, en territoire ennemi, la cavalerie a souvent pour mission de fourrager en avant de l'armée, c'est-à-dire de piller ou réquisitionner les vivres et le fourrage nécessaire à l'approvisionnement des soldats et de leurs chevaux.

Plus les effectifs sont importants, plus il devient nécessaire de bien planifier le moindre déplacement. En règle générale, les provisions emportées autorisent une autonomie d'une semaine à l'armée. En été, le pillage des régions ennemies traversées permet de récupérer régulièrement deux jours de provisions, mais nécessite d'affecter la entièrement cavalerie à ce rôle. La prise d'une cité assure d'un mois (pour une ville qui se rend) à quelques jours, de vivres (après un siège, voire aucun approvisionnement si la ville a épuisé ses réserves dans une défense désespérée).

Une armée mal ravitaillée subit un malus lors de son déploiement (voir page 95). De plus, lancez chaque jour 1D10. Le chiffre obtenu représente le nombre d'effectifs de base (selon l'échelle de l'armée) qui déserte à la faveur de la nuit. Ainsi, des troupes affamées auront tendance à fondre comme neige au soleil au fur et à mesure de l'avancement de la campagne.

Autres considérations

Voici quelques éléments qui peuvent être pris en considération.

- **La nuit** : l'obscurité interdit tout usage des archers, arbalétriers et autres armes de tirs. Ces troupes sont alors considérées comme de simples fantassins.
- **Le brouillard** : il commence à l'aube et a les mêmes effets que la nuit. Par contre, lancez un Dé Yin/Yang et divisez le résultat par deux (arrondi au supérieur). Ce chiffre indique le nombre de Tours de Bataille durant lesquels cet effet perdure.

- **La pluie** : elle détend les cordes des arcs et des arbalètes, réduit la visibilité et détrempé le terrain. La portée des armes de tir est réduite de moitié. Il est impossible d'utiliser des artifices faisant appel au feu.

- **La boue, la neige** : elles rendent le terrain difficile et glissant. Toute Unité qui désire charger un adversaire doit lancer un Dé Yin/Yang. Si le résultat est inférieur à sa Valeur d'Unité, elle ne peut pas engager ce mouvement de charge (les Unités lourdes, les chars et les chevaux sont plus pénalisés par ce type de terrain).

- **Siège** : ils se résolvent comme une bataille normale avec les modifications suivantes. L'attaquant bénéficie toujours de l'Initiative. Le défenseur est en position retranchée et avantageuse. En cas d'assaut d'une brèche ou des remparts, les pertes sont doublées pour l'attaquant comme pour le défenseur. Chaque jour de siège, le défenseur peut décider de faire une sortie. Dans ce cas, il sélectionne les troupes qui vont lancer cette attaque et les deux camps engagent une bataille normale devant les murs de la cité (Initiative et déploiement compris).

Manœuvres

Une fois la bataille engagée, même le meilleur des plans doit bien souvent se confronter à la réalité du terrain et de l'instant. Le Général avisé exploite la moindre erreur de son ennemi, et répond avec ardeur à chacune de ses tentatives pour briser l'élan de l'armée adverse.

Le Talent Art de la Guerre recouvre la connaissance de la stratégie. Celui de Commandement, la tactique mais aussi le contrôle de base des troupes sur le champ de bataille. Mais le Général expérimenté et compétent a étudié les théories des plus grands maîtres en la matière. En digne héritier du grand Sun Zi, il maîtrise l'ensemble des Manœuvres de bataille.

Ces Manœuvres correspondent à des types de déploiement des unités, des ordres et des mouvements particuliers. Plus un Général est compétent en Art de la Guerre, plus il connaît de Manœuvres complexes et surtout sait comment les mettre en œuvre efficacement. Vous trouverez un peu plus loin la liste des Manœuvres disponibles et le Niveau de Talent requis afin de les maîtriser.

Règle optionnelle

Dans la fureur du combat Une fois la bataille engagée, il s'avère parfois très difficile de contrôler avec précision le moindre mouvement des Unités au combat ou de transmettre correctement des ordres. Aussi, cette petite règle s'applique-t-elle pour simuler cet état de confusion et de chaos caractéristique. Chaque fois que le Général change la Manœuvre précédemment attribuée à une Unité, ou l'abandonne simplement, il modifie son prochain Test de Commandement d'un malus de -2. Par la suite, tant que l'armée continue de se battre suivant cette même tactique, ce malus n'a plus lieu d'être.



Utiliser une Manœuvre

Les Manœuvres sont obligatoirement associées à un Ordre. L'utilisation d'une Manœuvre entraîne automatiquement un Test de Commandement contre un SR de 7 modifiable.

Test de commandement :
Feu + Commandement + DyY

Résultats particuliers au Test de Commandement

Lors d'un Test de Commandement, un Equilibre Yin/Yang ou un Echec critique sont pris en compte. Voici les effets de ces résultats :

- **Echec critique :** L'Unité ne réalise ni l'Ordre, ni la Manœuvre et reste donc sur place. En plus de cela, elle est désorganisée et subira ce Tour-ci un malus égal à l'Aspect Bois de son Général pour tous ses Tests.
- **Equilibre Yin/Yang :** L'Unité bénéficiera ce Tour-ci d'un bonus égal à l'Aspect Bois de son Général pour tous ses Tests.

Acquérir des Manœuvres

Il existe deux méthodes pour acquérir des Manœuvres : à la création de son personnage ou par l'utilisation de Points d'Apprentissage.

A la création du personnage

Une fois le Talent Art de la Guerre acheté, le joueur pourra choisir autant de Manœuvres par Niveau (du Talent) qu'il a dans son Aspect Bois.

Exemple : Florent décide, pour son personnage, de prendre le Talent Art de la Guerre au Niveau Confirmé (Niveau 2). Son personnage ayant un Aspect Bois de 3, il pourra choisir 3 Manœuvres de Niveau 1 (Rassemblement, Assaut féroce et Défense acharnée) et 3 Manœuvres de Niveau 2 (Harcèlement, Engager la réserve et Regroupement).

Avec l'expérience

Afin d'acquérir de nouvelles Manœuvres, le personnage doit dépenser un nombre de Points d'Apprentissage comme défini dans le tableau ci-dessous.

Niveau de Maîtrise	1	2	3	4	5	6
Coût	4	8	12	16	20	24

Manœuvre et Mouvement

Il est à noter qu'à chaque fois qu'on utilise une Manœuvre qui implique une charge, la Valeur de Mouvement (VM) de l'Unité est doublée.

La liste des Manœuvres

Voici la répartition des Manœuvres en fonction du Niveau dans le Talent Art de la Guerre:

Talent Art de la Guerre 1 (Apprenti)

Assaut féroce (attaque)
Défense acharnée (tenir)
Assaut enragé (attaque)
Rassemblement (tenir)
Réception de charge (tenir)

Talent Art de la Guerre 2 (Confirmé)

Harcèlement (tir ou mouvement)
Engager la réserve (mouvement)
Regroupement (mouvement ou tenir)
Tir de barrage (tir)
Carré (tenir)

Talent Art de la Guerre 3 (Expert)

Débordement (attaque)
Flanc refusé (tenir, retraite ou mouvement)
Attaque en échelon (mouvement ou attaque)
Tir de concentration (tir)

Talent Art de la Guerre 4 (Maître)

L'éventail (tir ou attaque)
Encerclement (attaque ou mouvement)
Feinte (mouvement, retraite ou tenir)
Esquive (mouvement)

Talent Art de la Guerre 5 (Légendaire)

Les Griffes acérées (tir)
Le Marteau et l'enclume (mouvement)
La Carapace de bronze (tenir)

Talent Art de la Guerre 6 (Divin)

Le Serpent dans l'œuf (mouvement, attaque)
Le Souffle des Sources Jaunes (mouvement)
Le Bouclier de jade (tenir)

Les Manœuvres

Ci-dessous se trouve la liste explicative des différentes Manœuvres. L'élément mis entre parenthèse correspond au type d'Ordre auquel la Manœuvre doit être associée.

Assaut enragé (attaque - charge) : Une Unité se rue sur la ligne ennemie. Si elle remporte le combat, l'Unité visée est immédiatement désorganisée et subit 2 pertes supplémentaires.

Assaut féroce (attaque) : Les soldats se jettent furieusement sur les rangs ennemis. Si l'Unité attaquante est victorieuse, les troupes adverses subissent 2 pertes supplémentaires. L'Unité attaquante voit également ses pertes augmentées de 1.

Attaque en échelon (mouvement ou attaque) : Il faut réussir un Test de Commandement avec un malus de 1. Si le Test est réussi, l'Unité s'engage progressivement dans le combat. Si elle remporte l'assaut, elle peut immédiatement tenter une seconde attaque assortie d'un malus de -2. Cette attaque ne se fait qu'après le calcul des pertes de la première attaque.

Carré (tenir) : Le commandant doit réussir un Test de Commandement avec un malus de 1. L'Unité se mettant en formation pour contrer toute menace, ses adversaires ne bénéficient pas de bonus d'attaque de flanc ou de dos.

Débordement (attaque) : Il faut réussir un Test de Commandement avec un malus de 1. Si le Test est réussi, l'Unité parvient à effectuer un débordement sur les flancs de l'Unité ennemie engagée et bénéficie alors du bonus d'attaque de flanc.

Défense acharnée (tenir) : Les soldats resserrent les rangs et tiennent leur position coûte que coûte. L'Unité bénéficie d'un bonus de +2 à son Test pour résister à toute attaque portée contre elle. Cette Manœuvre ne peut pas s'utiliser face à une charge.

Encerclement (attaque ou mouvement) : Il faut réussir un Test de Commandement avec un malus de 1. Si le Test est réussi, l'Unité parvient à prendre à revers l'Unité ennemie engagée et bénéficie alors du bonus d'attaque de dos.

Engager la réserve (mouvement - charge) : Une Unité placée en réserve rejoint immédiatement le champ de bataille. Elle peut effectuer un double mouvement, ou se déplacer normalement et attaquer avec un bonus de +1 (troupes fraîches) uniquement pour cette action.

Esquive (mouvement) : Lorsque l'Unité est la cible d'une charge, elle peut tenter une Manœuvre particulière qui est de rompre les rangs et donc de se scinder en deux pour laisser passer la charge et se reformer ensuite. Le commandant doit réussir un Test de Commandement contre un SR de 9 pour réaliser cette Manœuvre. En cas d'échec, l'Unité ne bouge pas et subira un malus égal à la Marge d'Echec pour tous ses Tests de ce Tour.

Feinte (mouvement, retraite ou tenir) : Le Général donne un Ordre simple à l'Unité qui doit déjà être engagée dans une mêlée contre des troupes ennemies. Une fois que le Général adverse a annoncé l'Ordre de l'Unité engagée, il déclare sa Feinte et doit pour cela réussir un Test de Commandement contre un SR de 9. S'il réussit, l'Unité donne alors l'impression de lâcher prise puis se retourne furieusement contre son adversaire. Si ce dernier ne remporte pas le combat, il subit 1 perte supplémentaire et voit

son Unité désorganisée. S'il gagne, son Unité est désorganisée mais ne subit pas la perte supplémentaire. En cas d'échec au Test de Commandement, l'Unité subira à tous ces Tests pour ce Tour, la Marge d'Echec du Test.

Flanc refusé (tenir, retraite ou mouvement) : Les soldats se protègent mutuellement pour ne pas être pris de côté. Leurs adversaires ne peuvent pas bénéficier du bonus d'attaque de flanc.

Harcèlement (tir ou mouvement) : L'Unité fait mouvement et tire sur ses ennemis. Elle se déplace à la moitié de sa capacité normale de mouvement, dans la direction de son choix, et effectue un Test de Tir avec un malus supplémentaire de -1 sur un ennemi à sa portée.

L'éventail (tir ou attaque) : Au Corps à Corps, l'Unité peut attaquer toutes les unités ennemies avec lesquelles elle est en contact. Elle doit réussir un Test de Corps à Corps par Unité attaquée. Pour un tir, la troupe peut viser deux Unités à sa portée. Elle doit réussir un Test de Tir pour chaque Unité visée. Dans les deux cas, les Unités prises pour cible subissent 1 perte de moins. Le commandant doit réussir un Test de Commandement avec un malus 2.

La Carapace de Bronze (tenir) : Cette Manœuvre permet à l'Unité de bénéficier d'un bonus de +2 lors de son Test de Défense (même face à une charge). De plus, une fois le calcul des pertes effectué, l'Unité ne subira qu'un tiers des pertes qu'elle aurait dû subir (arrondi au supérieur). En cas d'échec sur le Test de Commandement, c'est l'effet inverse qui se produit, l'Unité aura -2 à son Test de Défense et, une fois le calcul des pertes effectué, subira le double des pertes qu'elle aurait dû endurer.

Le Bouclier de Jade (tenir) : Le commandant doit réussir un Test de Commandement contre un SR de 9. S'il échoue, son Unité se retrouve désorganisée. Par contre, s'il réussit, il organise parfaitement la défense de son Unité qui aura un bonus à son Test de Corps à Corps égal au Niveau de l'Aspect Bois du commandant pour ce Tour-ci. De plus, si l'Unité gagne le Test de Corps à Corps, elle ne subit aucune perte mais inflige le double des dégâts qu'elle aurait dû faire. A contrario, si l'Unité rate son Test de Corps à Corps, elle subit les dégâts habituels.

Le Marteau et l'enclume (mouvement - charge) : Avec cette Manœuvre, le Général a la possibilité de donner un seul Ordre de mouvement pour déplacer deux Unités afin qu'elles arrivent au Corps à Corps. Les deux Unités doivent cibler la même Unité adverse, celle-ci se retrouve donc prise en tenaille. Le commandant de chaque Unité doit réussir un Test de Commandement contre un SR de 9. Chaque Test raté entraîne la désorganisation de l'Unité.

Le Serpent dans l'Oeuf (mouvement, attaque) : Le commandant doit réaliser un Test de Commandement contre un SR de 9. Si le Test de Commandement échoue, l'Unité ne parvient pas à s'infiltrer et subira un malus égal à la Marge d'Echec à tous ses Tests





pour ce Tour. S'il réussit son Test, le commandant permet à son Unité de s'infiltrer et de se regrouper au cœur d'une Unité adverse. Dans ce cas, l'Unité réalise un Test de Corps à Corps avec un bonus égal à l'Aspect Bois de son commandant. Si ce Test est réussi, l'Unité adverse subit une déroute et le double des pertes prévues. Par contre, si l'Unité échoue sur son Test de Corps à Corps, en plus des pertes qu'elle subit, elle se retrouve désorganisée.

Le Souffle des Sources Jaunes

(mouvement - charge) : Le commandant doit réaliser un Test de Commandement contre un SR de 9. S'il réussit son Test de Commandement, l'Unité se lance dans une charge dévastatrice sur une Unité adverse. Le commandant doit décider du nombre d'hommes sacrifiés lors de cette charge et bénéficiera donc des effets du tableau ci-dessous :

% d'hommes sacrifiés	Bonus	X de dégâts
10%	+1	x2
20%	+2	x2
30%	+3	x2
40%	+4	x3
50%	+5	x3
60%	+6	x4
70%	+7	x4
80%	+8	x5
90%	+9	x5
100%	+10	x6

Si les deux Unités arrivent au contact, on effectue le Test de Corps à Corps. En cas de victoire de l'attaquant, on applique le multiplicateur de pertes et l'Unité perdra ce qu'elle a sacrifié. En cas d'échec de l'attaquant, ce dernier perdra ce qu'il a sacrifié mais infligera autant de pertes que la dizaine du pourcentage sacrifié.

En cas d'échec au Test de Commandement, l'Unité ne bouge pas et se retrouve désorganisée.

Exemple 1 : Lors d'un affrontement mineur, une Unité de 100 lanciers décide de charger l'Unité ennemie centrale de fantassins (500). Le commandant des lanciers réussit son Test de Commandement et décide de sacrifier toute son Unité pour infliger un maximum de pertes à l'adversaire. Il aura donc un bonus de +10 à son Test de Corps à Corps. Le choc se produit et chaque Unité effectue son Test de Corps à Corps. Les lanciers obtiennent un résultat de 4 au Dé Yin/Yang + 3 (Talent du commandant) + 3 (Valeur de l'Unité) + 2 (différents modificateurs du tableau de Corps à Corps) + 10 (hommes sacrifiés), pour un résultat de 22. Les fantassins obtiennent un résultat de 2 au Dé Yin/Yang + 2 (Talent du commandant) + 3 (Valeur de l'Unité) + 6 (modificateur du tableau de Corps à Corps), pour un résultat de 13. L'Unité de lanciers est détruite mais aura infligé 9 pertes (Marge de Réussite) x6, soit 54 pertes. L'effectif de base lors de ce genre de bataille est de 10 hommes, l'Unité de fantassins vient de perdre 54x10 hommes, soit 540. Elle a donc été annihilée par la charge des lanciers.

Exemple 2 : Au Tour suivant, fort de cette magnifique victoire le Général décide de lancer la même Manœuvre avec une de ses Unités de fantassins (100) contre une Unité de chars adverses (100). Le commandant des lanciers réussit son Test de

Commandement et décide de sacrifier 60% de son Unité pour infliger de grandes pertes à l'adversaire. Il aura donc un bonus de +4 à son Test de Corps à Corps. L'autre Général donne l'Ordre à sa troupe de chars de Tenir sa position avec la Manœuvre Réception de charge. Le commandant de cette Unité réussit lui aussi son Test de Commandement. Les unités arrivent au contact. Les fantassins effectuent leur Test de Corps à Corps: Dé Yin/Yang 1 + 2 (Talent de Commandement) + 3 (Valeur de l'Unité) + 3 (Modificateur de la Table de Corps à Corps) + 4 (hommes sacrifiés), pour un résultat de 7. L'Unité de chars effectue son Test de Corps à Corps: Dé Yin/Yang 6 + 3 (Talent de Commandement) + 5 (Valeur de l'Unité), pour un résultat de 14. L'Unité de fantassins a échoué, elle perd 60% de ses effectifs soit 60 hommes mais inflige quand même 6 pertes à son adversaire, soit 60 chars.

Les Griffes acérées (tir) : L'artillerie peut effectuer un tir, un demi-mouvement et un autre tir. Cette seconde attaque subit un malus de 2 à son Test de Tir.

Rassemblement (tenir) : Une Unité désorganisée se regroupe autour de son commandant en suivant les ordres de son Général. Ce dernier réalise un Test de Commandement avec un malus de 1. En cas d'échec, l'Unité reste désorganisée, sinon elle reforme ses rangs et pourra de nouveau agir normalement au prochain Tour.

Réception de charge (tenir) : Les soldats s'apprêtent à encaisser la charge ennemie. Contre tout ennemi qui l'engage après une charge, l'Unité bénéficie d'un bonus de +1 pour son Test et n'est pas désorganisée si elle perd ce combat (quel que soit le résultat des Tests).

Regroupement (mouvement ou tenir) : Deux Unités affaiblies par des pertes, et au contact l'une de l'autre, se regroupent. Les deux commandants doivent réussir un Test de Commandement. Il faudra ensuite désigner le nouveau commandant de l'Unité nouvellement formée.

Tir de barrage (tir) : La troupe tire sur une Unité ennemie qui a reçu un Ordre de Mouvement. Si ce tir inflige des pertes, l'Unité ciblée n'avancera que de la moitié de son déplacement prévu.

Tir de concentration (tir) : Les tireurs réalisent un tir en cloche sur le centre d'une Unité. Celle-ci subit 2 pertes supplémentaires si l'attaque est réussie.

Des guerriers qui en valent mille !

«Face à face, les étendards claquent dans le vent matinal, les deux armées s'observent et s'invectivent. Le soleil déjà brûlant embrase les armures et les lames de métal des armes brandies en furieuses menaces. Soudain, la première ligne de fantassins du Qi s'écarte. Le silence

s'abat presque instantanément sur la plaine poussiéreuse. Un homme de forte stature sort des rangs, son imposante masse négligemment posée sur l'épaule. Même à cette distance, ses adversaires du Yan le reconnaissent : Fuo Ling, le porteur du légendaire Marteau grondant. Un murmure de peur traverse les lignes des guerriers du Yan, aussitôt rompu par un rire incongru. Un petit homme musculeux sort à son tour des rangs du Yan. Torse nu, un fouet dans une main et un poignard dans l'autre. Les nombreux tatouages qui décorent ses bras et ses épaules permettent de l'identifier immédiatement. Fuo Ling aussi le reconnaît, il s'agit de ce mercenaire avide qu'il s'est déjà juré d'abattre tant de fois : Jin Gen, le Serpent de Guzhu. Les deux hommes s'affrontent du regard puis, lentement, commencent à avancer l'un vers l'autre. Plus aucun bruit ne vient troubler cet instant. Chaque soldat sait qu'il lui faudra aujourd'hui se battre pour sa vie, pour son Roi. Mais face à la puissance que dégagent ces deux héros, aucun d'eux ne sent à la hauteur pour rivaliser. Qui sait si leur sort ne tient pas aujourd'hui au résultat de ce premier duel qu'ils s'apprentent à engager ?»

Les héros sur le champ de bataille

«Lorsque le monde est en paix,
l'homme de bien garde
son épée à son côté.»
Les stratèges de Wu

Tôt ou tard, vu la situation du Zhongguo, les personnages des joueurs se trouveront impliqués dans une bataille ou dans une opération militaire. Bien sûr, leur position s'avèrera très différente s'ils décident de combattre en première ligne ou s'ils doivent coordonner les mouvements de toute une armée. Voici comment gérer le rôle des héros lors d'un tel affrontement.

Général en chef

Les personnages, ou du moins l'un d'eux, se trouvent ici placés à la tête d'une armée. Dès cet instant, ils doivent gérer tous les paramètres permettant à leurs troupes de mener à bien leur mission. De l'organisation de l'intendance et du ravitaillement à l'élaboration d'un plan de bataille, les personnages contrôlent désormais la destinée de l'armée. Bien souvent, ils ne rendent des comptes, au sein de la hiérarchie du Royaume, qu'au roi ou au ministre de la Guerre. Leurs victoires marqueront peut-être les mémoires du Zhongguo. Mais en cas d'échec, les conséquences politiques, militaires et personnelles de leur faillite pèseront lourdement sur leurs épaules.

Avant de confier la gestion d'une armée aux personnages, assurez-vous de plusieurs points. Tout d'abord, cet événement doit s'insérer logiquement dans la cohérence de Qin. Aucun roi ne donnera le titre de Général à des inconnus. La Renommée des personnages, si ce n'est leurs talents militaires, doit les avoir précédés et justifier une telle décision.

Les personnages devraient également être familiarisés avec les règles simulant les batailles dans Qin. En effet, outre le fait de faciliter la gestion de cet aspect pour le Meneur de Jeu, leurs choix tactiques et stratégiques en deviendront bien plus aisés et logiques.

Enfin, veillez à ce qu'au moins l'un des personnages dispose de Talents suffisants dans ce domaine. Si certains de vos personnages préfèrent certainement un poste moins élevé afin de participer à la fureur des combats, rien de plus frustrant pour celui qui souhaite endosser le manteau de Général de voir ses plans remis en question et ses tactiques déjouées pour des raisons techniques. Les généraux du Zhongguo sont pour la plupart de bons stratèges, les personnages désirant se mesurer à eux devraient posséder des Talents comparables en termes de Niveau de compétence.



Commandant d'unités

Un ou plusieurs personnages reçoivent une charge d'officier et prennent le commandement d'un contingent de soldats. Il peut s'agir de cavaliers, de fantassins, d'archers ou même de chars. Des héros renommés se verront même souvent proposer la possibilité de rejoindre une Unité d'élite si les talents qu'ils manifestent semblent appropriés aux missions assignées.

Ici, les personnages doivent normalement suivre les ordres émanant de l'Etat-major et appliquer les éléments du plan de bataille qui les concernent. Ils se retrouvent donc plongés au cœur de l'affrontement, mais leur position leur octroie la possibilité d'influer légèrement sur son déroulement.

Au cours du combat, et à chaque Tour de Bataille, un personnage occupant un poste de commandant d'Unité peut, en plus de commander ces troupes, réaliser l'une des actions suivantes avec les conséquences décrites ci-après :

- **Donner de l'ardeur au combat** : l'officier tente de galvaniser ses hommes. Le personnage réalise un Test de Commandement contre un SR de 9. Le Meneur de Jeu applique ici et normalement les modificateurs de situation du combat. Un succès indique que l'armée adverse subira 1 perte supplémentaire ce Tour-ci (2 en cas d'Equilibre Yin/Yang). Un Echec critique implique une perte de confiance des soldats dans leur officier. Celui-ci devra réussir à les rallier le tour suivant (voir ci-dessous).
- **Rallier ses troupes** : dans le feu de la bataille, ou suite à un Echec critique personnel au Tour précédent, l'officier tente de regrouper ses hommes autour de lui et de réorganiser son Unité. Il réalise un Test de Commandement contre un SR de 9. Un succès indique que son Unité se reforme sans problème. Elle subira 1 perte de moins lors de ce Tour (2 en cas d'Equilibre Yin/Yang). En cas d'échec, il devra recommencer le Tour suivant sans autre option. Un Echec critique implique une perte totale de confiance des soldats dans leur officier. Le régiment se débande et prend la fuite.
- **Charger en première ligne** : L'officier se rue sur l'ennemi à la tête de ses soldats. Le héros opte immédiatement pour une attitude « engagée » et effectue un jet sur le tableau des Actions héroïques.
- **Changer l'Ordre** : L'officier peut délibérément choisir de ne pas obéir à l'Ordre donné par le Général et en donner un autre à son Unité. Ce genre de comportement amène généralement soit une promotion soit la cour martiale. L'officier peut même, s'il en connaît, ajouter des Manoeuvres au nouvel Ordre.

En première ligne

La plupart du temps, des héros patriotes ou mercenaires rejoignant une armée s'engagent pour participer de plus près au combat. Ils grossissent alors les rangs d'unités où leurs talents se verront les mieux exploités. Un cavalier émérite chargera aux côtés de la cavalerie, un sabreur de renom trouvera sa place parmi des fantassins légers, etc.

Une fois l'affrontement commencé, plongés dans la mêlée, les personnages ne peuvent plus influencer directement sur le déroulement du plan de bataille. Ils

livrent leurs propres combats et seules les actions les plus héroïques et les prouesses les plus spectaculaires peuvent influencer le cours de la bataille. Chaque héros placé ainsi au cœur des combats a alors la possibilité de tenter une Action héroïque à chaque Tour de Bataille.

Actions héroïques

Les héros qui se jettent dans la mêlée chaotique que constitue une bataille ne peuvent, bien entendu, plus bénéficier d'une vision globale des événements qui se produisent alors. Par contre, au fil de l'engagement, certaines opportunités se présentent d'elles-mêmes, ou sont provoquées par le personnage. La gloire et la renommée qu'il peut retirer de ses exploits suffit souvent à pousser un héros à prendre tous les risques.

Un personnage, ou plusieurs, qui se lance dans une Action héroïque agit au cours du Tour de Bataille normal. Le Meneur de Jeu « fige » alors l'affrontement afin de résoudre la situation, le temps se décompte alors en Tours de combat. Bien entendu, la bataille continue à faire rage autour des héros, mais l'action se concentre maintenant sur leurs propres exploits.

Les attitudes sur le champ de bataille

Le joueur dont le personnage se retrouve engagé en première ligne doit déterminer à chaque Tour de Bataille quelle attitude il souhaite le voir adopter. Bien évidemment, plus il cherchera à peser sur le résultat du combat, plus il prendra des risques personnels.

Les différentes attitudes possibles sont résumées ci-dessous :

- **Prudent** : le personnage reste en retrait et cherche avant tout à se protéger ou à évaluer la situation le plus précisément possible.
- **Neutre** : placé au milieu des autres soldats, le personnage tient sa position et attend qu'une opportunité favorable se présente à lui afin de libérer tout son potentiel de combat.
- **Engagé** : en première ligne, le personnage se mêle furieusement aux combats et sa présence galvanise les soldats qui l'entourent.
- **Héroïque** : avec le plus grand mépris du danger, et au-delà de toute considération pour sa propre sécurité, le héros se lance au milieu des lignes adverses afin de réaliser une action d'éclat capable de faire pencher la balance en la faveur de son camp.

Tableau d'engagement

Il suffit de croiser l'attitude adoptée par le personnage et le résultat d'un lancer de Dé Yin/Yang afin de connaître l'Action héroïque réalisable pour ce Tour de bataille. Il peut très bien décliner cette opportunité ou choisir de la saisir. Dans le premier cas, le total des points de Renommée gagnés au cours de cette bataille se verra diminué d'un point pour chaque action héroïque ainsi négligée.



Tableau d'engagement

Dé Yy	Attitude	Prudent	Neutre	Engagé	Héroïque
0		C	C	A	A
1		E	D	B	A
2		F	E	D	B
3		G	F	F	B
4		H	G	G	D
5		I	H	I	E
6		I	I	J	J
7		L	K	K	K
8		L	L	M	M
9		M	M	N	N

NB : Les personnages agissant individuellement se déplacent à volonté sur le champ de bataille. Aussi, ils choisissent quelle Unité ennemie sera affectée par le résultat de leur Action héroïque.

Option : Résultats particuliers

• **Équilibre Yin/Yang :** Le héros aborde dans les meilleures conditions possibles la situation. Il bénéficie d'un bonus de +1 pour tous ses Test lors du premier Tour de combat.

• **Double 0 :** La situation se complique, 1D10 fantassins adverses (des sbires) s'ajoutent au nombre des adversaires des personnages.

Les actions héroïques

Les différentes opportunités permettant aux personnages de s'illustrer au cœur des combats sont listées ci-dessous. Certaines impliquent des conséquences importantes au niveau de la bataille, d'autres demeurent des défis plus personnels. Le Meneur de Jeu peut bien évidemment choisir les options qu'il considère les plus adaptées à la situation en cours plutôt que de les sélectionner au hasard. Pour les joueurs, une bataille doit conserver son aspect chaotique, violent et épique, ils devraient pour cela se confronter à des situations diverses et variées.

Liste des Actions Héroïques

A - Toi contre Moi (Duel de héros)

Le personnage rencontre un héros adverse. Ils se livrent un duel à mort au milieu des lignes ennemies.

B - Briser la chaîne de commandement (Attaquer un officier)

Le personnage a l'opportunité de combattre un officier adverse. S'il remporte ce combat, l'Unité ennemie devient désorganisée.

C - Tirer au cœur de l'orage (Opportunité de tir)

Le personnage aperçoit un officier adverse exposé. Il peut tenter un tir contre un SR de 11. S'il le réussit, l'Unité adverse est aussitôt désorganisée.

D - Frapper le Dragon (Abattre l'étendard)

Le personnage combat contre le porte-étendard ennemi et sa garde rapprochée. Il affronte un soldat vétéran accompagné de six sbires. S'il remporte ce combat, l'Unité ennemie subit 1 perte et se trouve désorganisée.

E - Protéger le Dragon (Protéger l'étendard)

Les rangs ennemis tentent d'abattre l'étendard de l'Unité. Le personnage doit combattre six sbires. S'il remporte ce combat, l'Unité ennemie subit 1 perte.

F - Face aux mille flèches (Contrer les tireurs ennemis)

Le personnage doit dévier les projectiles ennemis. Il doit réussir un Test de Défense active contre un SR égal au résultat du Test de Tir adverse. Sa Marge de Réussite détermine le nombre de pertes que ne subit pas son Unité. Seuls les personnages possédant au moins un Talent martial à Expert (3) ou le Tao des Mille Abeilles peuvent mener à bien cet acte héroïque. S'il échoue, le personnage perd aussitôt 1D10 cases de Souffle vital.

G - Détourner l'attention (Attaque de diversion)

Le personnage combat deux soldats vétérans qui dirigent la Manœuvre ennemie. S'il remporte ce combat, l'Unité adverse ne pourra pas être activée au prochain tour.

H - Garde du corps (Protéger le Général)

Un groupe ennemi se rue sur l'Etat-major. Le personnage s'interpose et doit affronter deux soldats vétérans et deux sbires. S'il perd ce combat, son armée perd automatiquement l'Initiative pour le Tour prochain.

I - Immuable (Tenir sur place)

Le personnage bloque le mouvement d'une Unité ennemie. Il affronte six sbires. S'il remporte ce combat, l'Unité adverse ne bouge pas à ce Tour et perd l'Ordre si elle en avait reçu un.



**J - Briser le carré (Attaquer une position forte)**

Le personnage se rue au combat contre une Unité retranchée derrière un obstacle naturel ou préparé. Il affronte trois soldats vétérans. S'il remporte ce combat, l'Unité doit abandonner sa position et ne bénéficie plus de cette protection.

K - Frère de bataille (Secourir un camarade)

Le personnage affronte deux soldats vétérans ennemis. S'il remporte ce combat, un autre personnage engagé au corps à corps dans la bataille choisira l'Action héroïque qu'il veut entreprendre le Tour suivant.

L - Une flamme au cœur du chaos (Rallier ses troupes)

Le personnage rassemble les fuyards autour de lui. Il doit réaliser un Test Commandement contre un SR de 9. S'il le réussit, une Unité dans son armée récupère aussitôt 1 perte.

M - La main de l'Empereur céleste (Événement magique)

Le personnage sent monter en lui une force inexorable et divine. Lors du prochain Tour, il peut choisir l'Action héroïque qu'il souhaite entreprendre et bénéficiera d'un bonus de +1 pour tous ses Tests.

N - Les Crocs du sorcier (Adversaire *fangshi*)

Un *fangshi* adverse tente d'influencer le cours de la bataille. Le personnage peut l'affronter. S'il remporte ce combat, une Unité adverse est désorganisée. S'il échoue, une Unité amie est désorganisée.

**Blessures et périls
(règle optionnelle)**

Les actes des personnages sur le champ de bataille sont retranscrits à travers les situations exposées plus haut. Cependant, dans un environnement aussi dangereux, vous pouvez utiliser la règle suivante afin de représenter les périls permanents qu'ils affrontent au cours de leurs combats.

Chaque personnage impliqué dans la bataille doit réaliser chaque Tour un Test de Résistance dont le Seuil de Réussite dépend de son attitude.

Attitude	SR
Prudent	5
Neutre	7
Engagé	9
Héroïque	11

En cas d'échec, le personnage perd une case de Souffle vital pour ce Tour, deux cases s'il obtient un Echec critique.

Renommée et récompenses

En plus des éléments déjà abordés dans le Livre de Base (page 253 et suivantes), participer à une bataille occasionne les gains de Renommée suivants :

Les Faits valant 1 point :

- Participer à une bataille (quelle que soit son ampleur),
- Rapporter une tête prise à l'ennemi.

Les Faits valant 2 points :

- Commander une Unité sur le champ de bataille,
- Remporter un duel contre un commandant ennemi.

Les Faits valant 4 points :

- Commander une armée lors d'une bataille,
- Remporter un duel contre un héros ennemi.

Les Faits valant 8 points :

- Commander une armée victorieusement alors que tout indiquait une défaite probable.

Adversaires

Considérés comme de simples sbires, ils peuvent donc bénéficier de la règle «Tous ensemble !».

Miliciens

Gardes de la cité ou simples conscrits.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 1, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 6, Résistance 3

Talents : Qiangshù 1 (Mise à distance, Repousser), Dunshù 1, Esquive 1

Équipement : hallebarde, uniforme, bouclier

Infanterie légère

Elle représente la majeure partie de l'infanterie.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 1, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 6, Résistance 3

Talents : Qiangshù 2 (Attaque suicide, Repousser), Dunshù 2, Esquive 2

Équipement : hallebarde, tablier de cuir, bouclier

Infanterie lourde

Elle comprend les unités de fantassins les mieux équipées de l'armée.

Aspects : Métal 3, Eau 2, Terre 1, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 6, Résistance 4

Talents : Qiangshù 2 (Attaque suicide, Repousser), Jiànshù 2 (Charger), Dunshù 2, Esquive 2

Équipement : hallebarde, épée, armure de cuir, bouclier

Soldats vétérans et élite

Ils regroupent les meilleurs hommes de l'armée.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 7, Résistance 5

Talents : Qiangshù 3 (Attaque suicide, Repousser, Coup double), Jiànshù 2 (Parade totale, Charger), Dunshù 2, Esquive 2

Équipement : hallebarde, épée, armure de cuir complète, bouclier

Archers et arbalétriers

Les unités de tireurs de l'armée.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 2, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 6, Résistance 4

Talents : Gongshù 2 (Tir lointain) ou Nushù 2 (Tir lointain), Jiànshù 1, Esquive 2

Équipement : arc ou arbalète, tablier de cuir, grand bouclier

Cavaliers

Il s'agit d'une Unité de cavalerie légère classique.

Aspects : Métal 3, Eau 2, Terre 2, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 6, Résistance 5

Talents : Qiangshù 2 (Combat monté), Dunshù 2, Esquive 2, Equitation 2

Équipement : lance, armure de cuir, bouclier, cheval

Officiers

Utilisez ce profil pour les commandants d'Unité.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 3, Bois 2

Aspects secondaires : Défense passive 7, Résistance 5

Talents : Jiànshù 2 (Parade totale, Coup précis), Dunshù 2, Esquive 2, Commandement 2

Équipement : sabre ou épée, armure de cuir, bouclier

Fangshi sur le champ de bataille

Ces caractéristiques correspondent à un apprenti alchimiste interne accompagnant les troupes ou commandant une Unité.

Aspects : Métal 3, Eau 2, Terre 3, Feu 2, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 7, Résistance 6

Souffle vital : 21 (7/0, 5/0, 4/-1, 3/-3, 1/-5)

Talents : Boxe 2 (Projeter, Réduire la distance), Jiànshù 2 (Parade totale, Aveugler), Esquive 2, Alchimie interne 2, Taoïsme 2

Tao : Tao des Six Directions 1, Tao du Souffle destructeur 1

Magie : Ranimer la Flamme de la Vie, Souplesse du Bois, Inamovibilité du Métal

Équipement : épée, uniforme

Les Valeurs d'armée

Un Général compétent connaît avec précision le nombre et la qualité des hommes dont il assure le commandement. Dans le cadre de Qin, la Valeur et la puissance d'une Unité se définissent en fonction de la notion de Points d'Armée.

Les Points d'Armée d'une Unité correspondent à une estimation des effectifs, mais aussi de l'entraînement, du moral et de l'équipement des troupes qui composent une armée. Chaque Unité se voit attribuer une Valeur en Points d'Armée, et la somme de celles-ci donne la Valeur totale de l'armée.

Attribuer des Points d'Armées

Vous trouverez dans le chapitre suivant la liste des Points d'Armées correspondant aux différents types de troupes, classiques et d'élite, des différents Royaumes du Zhongguo et même des nations ou peuples frontaliers. Voici ici les règles qui aboutissent à ce calcul et permettent de définir la Valeur d'une Unité (VU).

Le type de troupe

Un seul type de troupe compose une Unité donnée. Celui-ci donne la Valeur de base de cette Unité.

Type de troupe	Points d'Armée de base
Infanterie	1
Cavalerie	2
Chars	2
Artillerie (archers, arbalétriers)	1

Entraînement

Ce facteur s'ajoute au précédent et représente le degré d'entraînement, la combativité et le moral de l'Unité.

Entraînement	Points d'Armée de base
Conscrits	1
Soldats	2
Vétérans	3
Élite	4

Équipement

Il prend en compte la qualité des armes et des armures, et s'ajoute également à la somme précédente.

Supérieur : 1 (Armures renforcées, armes en fer, bons chevaux, etc.)

Moyen : 0 (Matériel classique du Zhongguo, armures légères, etc.)

Inférieur : -1 (Armes improvisées, pas d'armure, etc.)



Les caractéristiques des armées des Royaumes

Valeur de Mouvement (VM)

Chaque Unité possède une Valeur de Mouvement (VM) correspondant à celle indiquée sur le gabarit de mouvement fourni. Cette Valeur correspond à un mouvement en ligne droite.

Mouvements spéciaux

Voilà comment gérer simplement les différents mouvements d'Unités :

- **Le quart de tour** : Il est gratuit et l'Unité peut se déplacer de toute sa VM.
- **Le demi-tour** : L'Unité faisant un demi-tour n'aura plus qu'un quart de sa Valeur de Mouvement comme déplacement (demi-tour + VM/2).
- **Reculer** : Quand une Unité recule, elle n'a que la moitié de sa Valeur de Mouvement comme déplacement (VM/2).

Unités de base

Ces caractéristiques sont valables pour les armées des sept Royaumes tant il y a peu de différences entre elles. Les troupes d'élite et les unités particulières sont traitées séparément pour chaque état.

Infanterie

État-major : garde rapprochée du Général
Infanterie, vétérans, armure / lance / bouclier
VM : 1 VM : 5

État-major : garde rapprochée du GénéralCavalerie,
vétérans, armure / lance / bouclier
VM : 4 VM : 6

Garde d'élite
Infanterie, élite, lance / épée / bouclier
VM : 2 VM : 6

Infanterie de choc

Infanterie, vétérans, lance / épée / bouclier
VM : 2 VM : 5

Infanterie lourde

Infanterie, soldats, hallebarde ou lance / bouclier
VM : 1 VM : 4

Infanterie de ligne

Infanterie, soldats, hallebarde ou lance / bouclier
VM : 2 VM : 3

Archers *

Artillerie, soldats, arc / épée
VM : 2 VM : 3

Arbalétriers *

Artillerie, soldats, arbalète / épée
VM : 1 VM : 3

Milice

Infanterie, conscrits, lance / bouclier
VM : 2 VM : 2

Levées paysannes

Infanterie, conscrits, armes improvisées
VM : 1 VM : 1

* VM +1 s'ils sont équipés de pavois.

Cavalerie et chars

Chars légers

Chars, vétérans, hallebardes / épées / boucliers
VM : 4 VM : 5

Chars lourds

Chars, vétérans, hallebardes / épées / boucliers
VM : 3 VM : 6

Cavalerie légère

Cavalerie, soldats, lance / épée
VM : 5 VM : 4

Unités d'élite

Vous trouverez également en règle optionnelle une caractérisation des officiers de ces Royaumes. Elle représente un avantage correspondant à la doctrine particulière adoptée par chaque armée et à la formation spécifique reçu dans les académies militaires de l'Etat. De plus de nombreuses autres Unités d'élite spécifiques aux divers Royaumes sont décrites dans le chapitre Les Armées des Royaumes Combattants. Nous laissons donc au choix du Meneur de Jeu de les adapter pour l'organisation de batailles.



NB : Aucune armée du *Zhongguo*, hormis celle du *Qi* ne peut intégrer plus d'un quart de troupes d'élite parmi ses effectifs.

Le Qin

Doctrine : Ordre et Discipline !

Les officiers du *Qin* font régner une discipline de fer au sein de l'armée. Le joueur peut refaire un Test de Commandement par Tour de Bataille et choisir le résultat qui lui convient le mieux.

Autres bonus :

Attaque suicide : Un commandant d'une Unité d'infanterie du *Qin* peut choisir d'augmenter les dommages occasionnés par ses hommes de +1. En retour, le calcul des pertes de sa propre Unité est également augmenté de +1.

Équipement supérieur : Les Unités d'arbalétriers du *Qin* possèdent une valeur de 4 et non de 3 en raison de leur entraînement et de la qualité de leurs armes et de leurs armures.

Arbalétriers à cheval

Cavalerie, soldats, arbalète / épée
VM : 5 VU : 4

NB : Les arbalétriers à cheval se déplacent comme de la cavalerie et tirent à la moitié de la portée normale des arbalétriers.

Mercenaires barbares Dong Hu

Cavalerie, vétérans, lance / épée
VM : 5 VU : 5

NB : Les cavaliers *Dong Hu* combattent avec une VU de 4 contre de l'infanterie lourde, tant ils essaient d'éviter le contact avec ce type de troupe.

Le Qi

Doctrine : Des officiers de grande qualité.

Les officiers du *Qi* peuvent connaître généralement plus de Manœuvres que les officiers des autres Royaumes. Ainsi, à la création du personnage, ils apprennent automatiquement une Manœuvre supplémentaire par Niveau en Art de la Guerre (comme s'ils avaient 1 point supplémentaire en Aspect Bois). Lorsque par la suite, ils souhaitent améliorer leur Talent Art de la Guerre et acheter des Manœuvres supplémentaires, ils dépenseront le nombre de points d'Apprentissage du niveau inférieur à celui de la Manœuvre désirée.

Autre bonus :

Des élites... peu motivées : Jusqu'à la moitié des troupes du *Qi* peuvent être du type élite. Par contre, toute Unité de ce Royaume subit un malus de 1 point à toutes ses actions dès que ses effectifs sont réduits de moitié.

Le Zhao

Doctrine : le Royaume du Cheval

Les troupes montées du *Zhao* sont capables de réaliser des charges redoutables. Chaque fois qu'une Unité de cavalerie lourde du *Zhao* vient au contact d'une Unité ennemie, elle bénéficie d'un bonus de +1 lors du Test de Corps à Corps.

Arbalétriers à cheval

Cavalerie, vétérans, arbalète / épée
VM : 5 VU : 5

NB : Les arbalétriers à cheval se déplacent comme de la cavalerie et tirent à la moitié de la portée normale des arbalétriers.

Cavalerie de choc

Cavalerie, vétérans, lance / épée
VM : 5 VU : 6

Cavalerie lourde

Cavalerie, élite, lance / épée
VM : 4 VU : 7

Le Chu

Doctrine : le Masque du Démon

Le commandant d'Unités chargées par des chars lourds du *Chu* doit réaliser un Test de Valeur de l'Unité + Commandement contre un SR de 9. En cas d'échec, l'Unité est aussitôt désorganisée.

Guerriers des tribus du sud

Infanterie, vétérans, épées / lances / boucliers
VM : 2 VU : 4

NB : Alliés peu fiables... Dès qu'une Unité de ce type a perdu plus du quart de ses effectifs, le Général doit réaliser un Test de Commandement contre un SR de 9 ou les voir fuir le champ de bataille.

Régiment Yue

Infanterie, élite, hache à deux mains
VM : 2 VU : 6

NB : Attaque dévastatrice. Ajoutez +1 lors du calcul des dommages occasionnés à l'adversaire par cette Unité.

Le Yan

Doctrine : le Mur de Boucliers.

Une Unité équipée d'un bouclier peut annoncer son intention de se protéger derrière. Elle reçoit automatiquement un Ordre de Tenir et ne peut plus se déplacer. Les dégâts occasionnés par les tirs ennemis sont réduits de moitié (arrondi au supérieur). Dès que l'Unité se déplace ou change d'Ordre, elle perd cet avantage.



Garde-frontières du Yan

Infanterie, élite, arc / épée / bouclier
VM : 2 VU : 5

Le régiment des Sang Noir

Infanterie, vétérans, épée / bouclier
VM : 2 VU : 4

NB : Pas de quartier ! L'officier qui conduit cette troupe au combat peut choisir cette tactique. Les pertes dans les deux camps sont doublées.

Le Wei

Doctrine : les Dieux veillent sur nous.

Un commandant d'Unité peut ajouter son Niveau de Taoïsme à tous ses Tests de Commandement lorsqu'il s'agit de réorganiser son Unité.

Exorcistes et jiang shi

Infanterie, élite, /
VM : 2 VU : 5
NB : Terreur absolue. Une Unité opposée à un exorciste accompagné de ses morts-vivants doit réussir un Test de Valeur de l'Unité + Commandement contre un SR de 9 ou se voir aussitôt désorganisée.

Le Han

Doctrine : Négocier avant de batailler.

Pour déterminer l'Initiative, le Général de l'armée du Han peut toujours ajouter son Niveau de Diplomatie au résultat du Test.

La Montagne de Fer

Infanterie, élite, lances / boucliers
VM : 2 VU : 6

NB : Vous ne passerez pas ! Les Unités de cavalerie subissent un malus de -3 au lieu de -2 lors de leur Test de Corps à Corps contre la Montagne de Fer.

Arbalétriers lourds

Artillerie, vétérans, arbalètes
VM : 1 VU : 5

Autres nations

Royaume de Dian

L'armée de ce pays se conforme aux caractéristiques de celles des autres Royaumes du Zhongguo.

Xiongnu, Dong Hu

Ou autres peuples nomades des steppes

Doctrine : Harcèlement.

Une Unité de cavalerie nomade engagée au contact par un ennemi peut refuser le corps à corps. Elle se déplace alors

de la moitié de son mouvement à l'opposé de cet adversaire. Par contre, la Valeur de cette Unité est réduite de 1 point pour le reste de ce Tour de Bataille.

Nobles

Cavalerie, élite, épée / bouclier
VM : 5 VU : 6

Guerriers

Cavalerie, vétérans, lance / épée / bouclier
VM : 5 VU : 5

Archers à cheval

Cavalerie, vétérans, arc / épée / bouclier
VM : 5 VU : 5

Archers

Artillerie, soldats, arc / épée / bouclier
VM : 2 VU : 3

Joseon

Leur principale faiblesse réside dans l'usage d'armes en bronze face aux équipements de fer des Royaumes du Zhongguo.

Chars lourds

Chars, élite, halberdes / boucliers
VM : 3 VU : 5

Cavalerie

Cavalerie, vétérans, lances / boucliers
VM : 5 VU : 4

Infanterie légère

Infanterie, soldats, lances / épées / boucliers
VM : 2 VU : 2

Archers

Artillerie, soldats, arcs et épées
VM : 2 VU : 2

Marins

Infanterie, vétérans, épées
VM : 1 VU : 3

Yuezhi

Archers Yuezhi
Artillerie, élite, arcs / épées
VM : 2 VU : 4

Rong

Chariots de guerre

Chars, vétérans, lances / boucliers
VM : 4VU : 4

Chariots de tireurs

Chars, vétérans, arcs / épées
VM : 4 VU : 4



Complot dans le désert

Les deux scénarios présentés dans ce chapitre vont vous permettre de tester et d'exploiter directement l'ensemble des règles de bataille de ce supplément. Ils mettent les personnages à la tête d'une petite troupe ou d'une armée en campagne. Dans les deux cas, ces aventures restent indépendantes du cadre de la campagne *Tiàn Xia* et peuvent donc s'y insérer à votre guise ou être jouées de façon totalement indépendante.

Complot dans le désert

Synopsis

Le périple des personnages les conduit dans une région désertique du Nord-Ouest du *Zhongguo*. L'idéal serait qu'ils se trouvent en mission officielle mais des raisons plus personnelles peuvent également les pousser à s'impliquer dans cette affaire (lien familial, dette d'honneur, etc.) Ils découvrent un village détruit par une opération de guerre. Dans la ville suivante, ils apprennent que des barbares se livrent depuis plus d'un mois à une série de raids meurtriers. Le magistrat les accueille et tente de justifier son impuissance. Mais face à la souffrance des populations locales, et à une occasion de se couvrir de gloire, les personnages pourront-ils refuser de mener une troupe de volontaires à la poursuite de ces mystérieux bandits ?

NB : Initialement, ce scénario est prévu pour se dérouler dans les plateaux désertiques qui forment la frontière entre le Nord du Zhao et les territoires *xiongnu*. Si vous souhaitez le déplacer, assurez-vous que les conditions géographiques de base soient adaptables (frontière barbare, zone peu peuplée). Si l'un des personnages possède des origines *xiongnu*, cette aventure risque alors de prendre une tournure encore plus dramatique.

Il est fait plusieurs fois référence à des personnages apparaissant dans le scénario de l'Ecran. Chronologiquement, cette aventure se situe après les événements qui y sont relatés. Si les personnages ont joué ce scénario, les interactions possibles se multiplient. Nous vous conseillons également de relire les informations données dans le Livret de l'Ecran sur les peuples *xiongnu*.

Voyage dans le désert

En été, au Nord de la commanderie de Jinyan...

Depuis maintenant six jours, les personnages suivent une petite route poussiéreuse. Celle-ci serpente à travers les plateaux caillouteux et arides typiques de cette région. Des falaises ocre obstruent l'horizon, quelques nuages au-dessus de leurs têtes strient le ciel bleu de l'été. Mais la température est torride et il ne pleut pas. Ils ont bien du mal à trouver un point d'eau qui ne soit pas à sec ou quelques touffes d'herbes éparées pour nourrir leurs chevaux.

Depuis qu'ils ont quitté la route principale, ils n'ont pas rencontré âme qui vive. L'un des personnages a bien cru apercevoir un cavalier au sommet d'un plateau sur-



plombant la voie empierrée, mais cette apparition a si vite disparu qu'il ne peut jurer ne pas avoir rêvé. Le crépuscule s'abat sur ce paysage désolé, précédant la nuit froide. Un vent violent se lève brusquement et soulève en rafales la poussière environnante. Les personnages doivent comprendre qu'ils feraient mieux de trouver rapidement un abri.

Au détour d'un virage, ils aperçoivent un bosquet d'arbres rabougris masquant à peine un hameau de quelques masures. Malgré l'obscurité bientôt presque complète, les personnages ne distinguent aucune lumière dans l'enceinte du petit village. Pire, ils n'entendent aucun bruit. En se rapprochant des bâtisses misérables, ils découvrent rapidement la vérité. Les toits sont éventrés et calcinés, les enclos ouverts. L'odeur de charogne leur agresse les narines dès qu'ils pénètrent sur la petite place centrale. Des cadavres de villageois gisent dans la poussière. Un rapide tour d'horizon permet de comprendre que le hameau a été pillé de ses moindres valeurs, bêtes, réserves de nourriture, ustensiles... Des Tests d'Investigation contre un SR de 7 permettent de relever les informations suivantes :

- L'attaque a dû surprendre les villageois à l'aube (certains ne sont pas encore habillés).
- Les flèches qui dépassent de certains cadavres sont de facture *xiongnu*. Les assaillants, à cheval, devaient être au moins soixante. Pourtant, un Test de Bois ou de Savoir (politique ou *xiongnu*) contre un SR de 7 permet de se rappeler que des traités de paix et d'échanges commerciaux ont été récemment signés entre le Zhao et les tribus à sa frontière. Ces événements sont relatés dans le scénario de l'Ecran intitulé « Le Prince félon » et ils y ont peut-être participé.

Laissez les joueurs digérer ces informations et débambaler dans le village. Que vont-il faire pour tous ces malheureux ? Vont-ils chercher un abri ici ou quitter ce lieu de désolation ? Pendant qu'ils discutent entre eux, effectuez discrètement un Test de Perception contre un SR de 8 en utilisant la plus haute valeur parmi les personnages. En cas d'échec, les personnages sont complètement surpris et pris au dépourvu par l'attaque d'une meute de chiens sauvages venus festoyer dans le hameau lugubre. Il y a quatre de ces bêtes par personnage présent (utilisez les caractéristiques des chiens, fournies page 241 du Livre de Base). N'oubliez pas qu'il fait nuit et que le décor ressemble à celui d'un film d'épouvante. Les molosses sont agressifs, affamés et menés par une énorme créature au poil roux strié de noir. Ce mâle *alpha* possède les mêmes caractéristiques que ses congénères, hormis Esquive 3 et Mordre 4. Il n'a rien de surnaturel mais vu l'ambiance générale, qui sait ce que vont imaginer les joueurs. La meute ne s'enfuit que si plus de la moitié de ses effectif a été tuée.

Morne cité

Cette entrée en matière devrait laisser un goût amer aux personnages. Quelle que soit la solution qu'ils choisissent pour passer la nuit, continuez à les harceler de bruits sinistres et à attiser leurs inquiétudes. Le lendemain, alors qu'ils se remettent en route vers le nord et

Kinan, la seule agglomération proche digne de ce nom, ils peuvent remarquer (Test de Survie (désert) contre un SR de 7) des traces anciennes de campement. Une outre de peau vide et abandonnée là, semble elle aussi de facture *xiongnu*. Il leur faut maintenant environ six grandes heures de plus pour atteindre les murailles de la ville.

Kinan s'étend sur une portion d'un plateau escarpé dominant une petite rivière boueuse et tumultueuse. Il s'agit de la ville la plus proche de la frontière nord dans la commanderie de Jinyan et assez proche de la frontière de celle de Naohan. Elle abrite une garnison qui surveille les passes montagneuses où aucune muraille n'a encore été érigée. Les paysans cultivent des terres arides et ingrates et de rares mines d'argent font vivre quelques centaines de mineurs et leurs familles. Mais plusieurs caravansérails entourent la petite cité, domaines de marchands qui commercent avec les différentes tribus barbares au-delà des frontières.

A leur approche, les personnages ont l'impression d'arriver dans une cité en état de siège. Les portes sont fermées, des gardes patrouillent au sommet des remparts. Les caravansérails sont presque désertés, et aucun va-et-vient sur la route ne les accompagne à destination. Aux portes de la ville, les quatre sentinelles se montrent très suspicieuses, les observent longuement et posent quelques questions sur les motifs de leur présence. Evidemment, selon la Renommée des personnages (s'ils sont par exemple connus comme des amis du Zhao), cette première réaction peut très vite tourner en leur faveur (ou défaveur, et compliquer encore les choses).

Une fois entrés, la ville elle-même paraît bien morne. Peu de gens dans les rues ou dans les auberges et tavernes du quartier populaire, les ateliers semblent tourner au ralenti. La population morose ne répond qu'avec réticence aux questions des personnages. Les étrangers leur font apparemment peur. Mais ils peuvent finalement comprendre que cette région se trouve depuis environ deux mois sous la menace de raids *xiongnu*. Caravanes de marchands, villages isolés, mines dans les montagnes semblent constituer leurs cibles favorites, mais ces attaques se rapprochent de jour en jour de Kinan. Les citoyens ont peur, d'autant plus que le magistrat Po Ye semble incapable de prendre des mesures efficaces pour assurer la sécurité de sa province.

Les explications du magistrat...

Les personnages doivent maintenant trouver un endroit où poser leurs baluchons. Ils finissent par trouver un aubergiste qui les accueille avec joie, trop heureux de voir des clients en cette période de disette (ses tarifs sont d'ailleurs supérieurs d'un tiers à ceux indiqués dans le Livre de Base, mais il est toujours possible de marchander un peu).

Les personnages ayant chevauché toute la journée sous un soleil torride et dans la poussière n'aspirent sans doute qu'à un bon bain et un repas substantiel. Pourtant, à peine ont-ils pris possession de leurs chambres respectives qu'un officier de la garnison, accompagné de quatre soldats, se présente à l'auberge. Alerté par



la garde, le magistrat veut en savoir plus sur ces étrangers qui viennent d'arriver dans sa ville. Il a peur qu'il s'agisse d'espions ou d'agent du roi du Zhao. L'officier est un homme poli mais au caractère rude. Il pose des questions simples aux personnages puis il les invite à le suivre jusqu'à la demeure du magistrat qui souhaite les rencontrer. Difficile de refuser une telle offre.

La nuit tombe sur Kinan et apporte un peu de fraîcheur lorsqu'ils atteignent leur destination. Le magistrat habite une maison modeste mais dont tout le charme provient d'un délicieux jardin ceinturé d'un haut mur blanc. Un système d'irrigation ingénieux maintient une humidité constante dans ce lieu surprenant. Le magistrat Po Ye est un petit homme gras et précieux. Il affiche un sourire perpétuel mais ses yeux mobiles semblent en permanence à l'affût d'un danger réel ou supposé. Il accueille gentiment les personnages, leur offre une petite collation à base de fruits confits et très vite leur pose nombre de questions indiscrètes et pertinentes. Il souhaite s'assurer de leur identité et de leurs motivations. Si la Renommée des héros les a précédés à Kinan, Po Ye revient sur les éléments qu'il connaît d'eux à la fois pour les flatter et pour les pousser à en dire plus.

La discussion se poursuit dans les jardins fleuris, en présence de l'officier et de son escorte. Quelle que soit l'opinion qu'il se fait des personnages, Po Ye leur sert son discours officiel sur les événements en cours. Des raids *xiongnu* mettent depuis quelques semaines à feu et à sang le Nord de la région. Ces « rebelles » agissent au mépris du traité signé récemment par le Roi et plusieurs chefs barbares. Le magistrat ne dispose pas d'une garnison suffisante pour assurer la sécurité des villages alentours et des routes commerciales. La situation sera bientôt catastrophique et il a envoyé plusieurs rapports à Handan. Mais la capitale est loin, et les renforts demandés se font attendre. Il doit agir vite pour organiser des représailles adéquates et calmer les craintes d'une population locale.

...et la vérité...

Elle est en effet bien plus complexe. Le traité établi entre le Royaume du Zhao et les tribus *xiongnu* au Nord de ses frontières stabilise cette région. Même éphémère, cette paix relative permet au souverain d'envisager le transfert d'importantes ressources militaires de cette zone à d'autres points chauds, en particulier sa lutte d'influence contre les visées hégémoniques du Qin, une situation inacceptable pour le gouvernement de cet Etat (les personnages le savent sans doute, le Qin a déjà essayé de réduire ces efforts à néant). Po Ye est un fonctionnaire sans envergure mais cupide et un tantinet paranoïaque. Depuis plus d'un an, un agent du Wei travaille dans l'ombre du magistrat et sape la confiance de celui-ci envers son propre Roi. En fin de compte, il n'a pas eu beaucoup de mal à convaincre Po Ye de pactiser avec l'ennemi. Grâce à ce magistrat de premier plan dans cette région, le Wei a pu suivre au jour le jour les tractations entre le Zhao et les *Xiongnu*. Lorsqu'il fut évident que le traité serait co-signé par les deux parties, il fallut élaborer un plan afin de remettre en question cet accord.

L'agent du Wei, Céleste Voix du Vent, a donc recruté des mercenaires *Dong Hu* et organisé, grâce aux informations fournies par Po Ye, leur infiltration dans cette province. Se faisant passer pour des *Xiongnu* issus des tribus locales, ils multiplient les raids contre les cibles civiles, ne laissant jamais de témoins derrière eux. L'espionne espère ainsi briser l'alliance commerciale établie et pousser les troupes du Zhao à exercer des représailles contre leurs voisins barbares. Le Royaume du Wei, menacé à sa frontière par la puissante armée du Zhao et l'ambition de son monarque, a tout à gagner d'un état de guerre dans cette zone.

Malheureusement pour elle, Céleste voix du Vent ignore que les *Xiongnu* ont également un agent dans le palais du magistrat et que celui-ci cherche à comprendre ce qui se passe vraiment. L'arrivée des personnages lui donne les moyens de découvrir la vérité.

NB : Et si les personnages sont au service du Royaume du Wei ou du Qin ?

Les événements se dérouleront exactement de la même manière. Céleste Voix du Vent ignore qui ils sont, les héros n'en savent pas plus sur elle. Par contre, s'ils découvrent finalement la vérité, à eux de choisir leur camp. S'il y a en plus un *Xiongnu* parmi eux, le dilemme risque de devenir fort intéressant et déboucher sur une situation des plus dramatiques.

Un allié inattendu

Po Ye craint que les personnages ne découvrent sa forfaiture et envisage de les faire assassiner immédiatement. Mais sa confidente et maîtresse, l'agent du Qin, Céleste Voix du Vent, l'en dissuade. Mieux vaut, selon elle, les éloigner de Kinan, quitte à ce qu'un regrettable « accident » ne survienne sur les routes peu sûres de la région. Elle compte pour accomplir cette œuvre sur les mercenaires *Dongu* à sa solde.

Aussi, dès le lendemain, les personnages sont à leur grande surprise de nouveau conviés auprès du magistrat. Cette fois, ils sont reçus pour déjeuner dans les appartements de Po Ye. Une belle jeune femme se charge du service. A quelques gestes équivoques, ils comprennent rapidement qu'il s'agit de la maîtresse du magistrat, mais elle n'hésite pas à lancer quelques œillades aux personnages qu'elle trouve à son goût.

Le discours de Po Ye a subtilement changé depuis la veille. Il prétend maintenant soupçonner que des agitateurs se trouvent à l'origine des troubles actuels. Selon lui, certaines tribus *xiongnu* se sentent spoliées par les termes du traité et tenteraient d'y mettre un terme par la violence. La population locale comporte de nombreux métiés et des relations anciennes avec les peuples des steppes. Po Ye affirme que les rebelles doivent bénéficier de soutiens au sein même de Kinan. C'est pourquoi il demande aux personnages, étrangers à la ville et à ses intrigues, de tenter de retrouver la trace des pillards et de prendre les mesures nécessaires pour mettre fin à leurs agissements (il entend par là : assassiner les menceurs ou une fois leur campement de base découvert, organiser une



expédition de représailles). Bien sûr, ils doivent se méfier de la populace qui comprend nombre de ces répugnants barbares ou de leurs descendants, ajoute Po Ye.

Laissez les joueurs méditer sur ces informations et poser quelques questions embarrassantes. Ils remarqueront peut-être que le magistrat lance alors systématiquement un bref regard en direction de la jeune servante. Il leur promet tout et n'importe quoi (gloire, argent, honneur) ; de toute façon, dans son esprit les personnages sont condamnés à mort. Par curiosité, ou complètement manipulés, les personnages devraient accepter cette offre. Ils reçoivent alors une bourse pour leurs premiers frais, un sauf-conduit et un accès immédiat au service de cartographie du palais. Il ne leur reste plus qu'à préparer rapidement leur expédition, Po Ye insistant sur l'urgence de la situation.

Mais alors qu'ils appréhendent leurs chevaux, l'officier qu'ils ont déjà rencontré vient les rejoindre. Le visage impassible, il interroge les personnages sur leurs réelles motivations dans cette affaire. Si eux-mêmes lui posent quelques questions, il dit s'appeler Temurin et que ses parents étaient *xiongnu*, installés depuis maintenant vingt-cinq ans à Kinan, et que dans cette affaire il recherche la vérité. Espérons que les joueurs pourront établir un climat de confiance entre eux et le soldat. Celui-ci finit par leur donner l'indication suivante : « Demain, à la tombée de la nuit, trouvez-vous près du Puits des Pillards. Écoutez ce qu'ont à dire les cavaliers que vous y rencontrerez. Et forcez-vous ensuite votre propre opinion. » Si l'un des personnages est *xiongnu* ou possède des origines dans cette ethnie, il ajoute dans leur langue natale : « Ces chiens veulent la guerre, nous la leur donnerons avec joie. Fais ce qui doit être fait pour l'honneur de ton peuple. » Il n'en dira pas plus, et très vite s'éloigne des écuries.

Les cavaliers

Un coup d'œil rapide aux cartes de la région permet de réaliser que le Puits des Pillards correspond à un carrefour à plus d'une journée de cheval au nord de Kinan. Les personnages doivent galoper presque tout le long du trajet s'ils souhaitent arriver à l'heure au rendez-vous, un moyen pour Temurin et ses amis de mettre à l'épreuve les talents de cavaliers de nos héros.

L'endroit se révèle être un simple carrefour entre deux routes secondaires. L'espace au sommet d'un long plateau est très dégagé et permet de voir loin. Un simple trou d'eau entouré d'une maçonnerie ancienne marque le lieu. Le soleil rougeoyant se couche derrière les crêtes lorsque les personnages parviennent en ces lieux. Ils découvrent dans la poussière les traces de nombreux sabots. Ont-ils raté l'heure ? À peine ont-ils eu le temps de douter qu'ils aperçoivent bientôt les silhouettes floues de nombreux cavaliers qui surgissent au galop devant le soleil, levant derrière eux un haut nuage de poussière. Ils sont au moins une centaine. Trahison ? Face à la lumière aveuglante, ils ont du mal à discerner les détails. Mais à environ deux cents mètres d'eux, la troupe stoppe soudainement. Puis un petit contingent de huit cavaliers se détache et les rejoint au pas.

Ils s'arrêtent à quelques mètres des personnages, le vent fait voler les voiles qui masquent leurs visages. Il ne fait

aucun doute qu'il s'agit de guerriers *xiongnu* équipés pour le combat, mais ils ne paraissent pas agressifs. Ils attendent patiemment que les personnages entament la conversation. S'ils le font poliment, il leur sera répondu de même, sinon la discussion s'avèrera sans doute plus difficile.

Une fois les salutations d'usage échangées, leur chef resté jusqu'alors silencieux ôte son écharpe. Ô surprise, il s'agit d'une femme. Elle lance un regard féroce et fier aux héros. Son port de tête altier lui donne un air hautain. D'une voix rauque, elle se présente sous le nom de Kodjin, nièce du *chanyu* Chagork (et donc cousine de Xoa la Princesse du Désert), et propose qu'ils échangent leur eau et leur nourriture, une coutume de ce peuple nomade. Un campement est rapidement dressé près du puits, un feu allumé, toujours en silence. Une fois que tous ont commencé à boire et à manger, assis autour du foyer qui crépite, elle reprend la parole avec un fort accent.

« Des villages sont attaqués. Des paysans tués. Des convois pillés. On accuse les cavaliers des steppes. Tête Rouge ne veut pas la guerre, pas maintenant. Mais quelqu'un d'autre la veut. Si on nous attaque, nous riposterons, beaucoup mourront et cette région n'abritera plus que des ruines. Nos deux peuples aspirent à la paix, et au commerce. Trouvons ceux qui causent ces troubles et tuons-les. Régions ce problème. »

Un discours aussi direct dans la bouche d'une si jeune femme risque de choquer les joueurs. S'ils mettent en doute sa parole, Kodjin s'emporte et jure dans sa langue contre l'ensemble du peuple du *Zhongguo*. Puis elle se calme et reprend sa place auprès du feu. Elle réitère sa proposition, considérant qu'ils sont les émissaires du magistrat et donc du Roi du Zhao.

Les personnages doivent se poser de nombreuses questions maintenant. Dit-elle la vérité ? Essaie-t-elle de les manipuler ? Qui peut chercher à faire éclater une guerre ici et en ce moment ?

S'ils connaissent déjà Chagork et le clan des Faucons du désert, ils savent qu'il ne faut pas prendre à la légère cette déclaration. C'est d'ailleurs pour cela que Kodjin reste patiente envers ces « civilisés » qu'elle méprise. Leur réputation auprès du *chanyu* leur confère le bénéfice du doute.

Kodjin leur donne jusqu'au matin pour formuler une réponse. S'ils acceptent, et qu'il y a au moins un *Xiongnu* dans leurs rangs, elle confie à celui-ci une escorte de quarante cavaliers. Ensuite, elle propose qu'ils aillent chacun de leur côté afin de rattacher la région et de trouver des traces de leurs ennemis. Des cavaliers feront des allers-retours entre les deux groupes afin de coordonner les recherches. S'ils refusent, Kodjin leur lance un regard de défi puis s'éloigne sans mot dire. Son contingent réapparaîtra plus tard.

Sur la piste

Qui croire ? Qui ment et tente de les manipuler ? L'aube froide cède rapidement sa place à une journée étouffante. S'ils se sont entendus avec Kodjin, les personnages et



elle se sont partagés la région afin de mener leurs recherches. S'ils ne l'ont pas demandé spécifiquement, ils héritent du secteur où, deux jours plus tôt, ils ont découvert le hameau ravagé. Dernier lieu d'action connu des pillards, il constitue une bonne base pour démarrer leurs investigations. C'est également ce que pense Céleste Voix du Vent qui a ordonné que quelques hommes maquillent une piste depuis cet endroit et attirent les personnages dans un piège.

Une dizaine de paysans encadrés par deux soldats se trouvent actuellement dans le hameau. Ils s'occupent de brûler les corps et de remettre en état ce qui peut l'être. Si les personnages sont accompagnés de guerriers *xiongnu*, ils déclenchent une véritable panique parmi les pauvres hères.

Les alentours du village ont été irrémédiablement piétinés et aucun moyen de trouver des traces significatives ne semble subsister. Par contre, au sommet d'un plateau qui le surplombe, les personnages peuvent enfin découvrir une piste (Test de Survie désert contre un SR de 7). Si l'un d'eux obtient un Équilibre Yin/Yang, il pense que ces traces sont presque trop évidentes, et sans doute postérieures à l'attaque du hameau. Quoi qu'il en soit, elles mènent vers l'ouest et un réseau de vallées escarpées où sinueux des torrents asséchés en cette saison. S'ils ont emporté des cartes, ils remarquent qu'aucun village ne figure dans cette direction. S'ils ne s'en rendent pas compte par eux-mêmes, un Test d'Art de la Guerre contre un SR de 7 leur donne l'idée que cette zone pourrait facilement dissimuler un groupe de cavaliers. Etonnément, Po Ye n'a pas envoyé de patrouilles dans ce secteur... ce que pourrait confirmer les deux soldats au village. Pourtant, en y réfléchissant un peu, même s'il ne s'agit pas de la seule option, cette région constitue un bon point de départ pour des recherches. Les personnages n'ont plus guère qu'à se lancer sur la piste qui s'offre à eux.

Embuscade

Les cavaliers *xiongnu*, s'ils accompagnent les personnages, sont d'excellents pisteurs. Pourtant, et suivant en cela les ordres de Kodjin, ils les laissent prendre en main les opérations. Deux raisons à cela : il s'agit en quelque sorte d'une mise à l'épreuve de leur valeur, et elle souhaite régler cette affaire le plus possible par elle-même. Elle pense avoir plus de chance qu'eux de le faire. Quoi qu'il en soit, la piste des pillards s'avère assez facile à suivre. Ils chevauchent toute une journée sans rencontrer âme qui vive. Il faut camper auprès d'un minuscule point d'eau où quelques buissons fournissent une maigre pitance aux chevaux. Bien vite, les personnages pénètrent dans une région de crevasses rocheuses et de vallons desséchés et sauvages. Des vautours suivent avec obstination leur périple. L'air devient suffoquant au soleil, à peine plus respirable à l'ombre des falaises grises qui ciment la piste qu'ils empruntent depuis la veille. Mettez les nerfs des joueurs à rude épreuve. La chaleur, la soif, la poussière, les charognards, le silence des *Xiongnu* et le fait que cette route se prête tout particulièrement à une embuscade... Pourtant, la journée reste aussi monotone que la précédente. Les traces des pillards sont aisées à suivre, rien de notable ne se produit. Jusqu'à ce que, vers le milieu de

l'après-midi, ils aperçoivent enfin un point de verdure dans le fond d'une vallée que la piste surplombe. Un petit bosquet entoure une mare où se jette une source née dans la falaise. Des buissons épais, des herbes hautes et des amas rocheux tapissent le fond du vallon très accidenté. La vue de cette eau bienvenue et la promesse d'un peu de fraîcheur devrait pousser les personnages à se précipiter vers l'oasis. S'ils se méfient, dites-leur bien que leurs chevaux ont besoin de repos. S'ils ne pensent pas à envoyer un éclaireur en avant, ils seront totalement surpris par l'embuscade tendue ici par leurs ennemis. Sinon, ils pourront livrer ce combat depuis la position haute qu'ils occupent actuellement et ce sont les guerriers *Dong Hu* qui devront faire l'effort de les rejoindre. Envisageons maintenant deux cas de figure :

- **Les personnages sont seuls :** Résolvez cette embuscade selon les règles de combat du Livre de Base. Il y a trois cavaliers *Dong Hu* pour chaque personnage. Leurs chevaux sont fourbus, le SR de toute action accompli sur le dos de leur monture est augmenté de +1 (même en combat, sauf tirer à l'arrêt).

- **Les guerriers *xiongnu* accompagnent les personnages :** Utilisez les règles de bataille. Il s'agit d'une escarmouche. Les forces commandées par les personnages comportent 40 cavaliers, 20 archers et 20 autres équipés de sabres et de boucliers. A eux de les répartir à leur guise. Leurs adversaires sont 60, divisés en trois Unités, tous équipés de sabres et de boucliers (voir les caractéristiques des unités). Les personnages souffrent du malus «mal ravitaillé» (leurs chevaux sont fatigués). Mais leurs adversaires ne disposent d'aucun leader de valeur, à eux de faire la différence. Le terrain leur est favorable s'ils ont utilisé des éclaireurs, ils sont surpris en position défavorable dans le cas contraire.

Cette confrontation va permettre aux personnages de rencontrer leurs véritables adversaires. S'ils sont vainqueurs, un guerrier *Dong Hu* fait prisonnier pourra les conduire jusqu'au campement de ses camarades. S'ils sont battus, les personnages sont eux-mêmes capturés et menés à pied, attachés aux chevaux des mercenaires, vers ce même campement. Par contre, dans ce cas de figure, ils arriveront là-bas épuisés et sans arme ni équipement.

Les ruines

Il faut encore chevaucher toute une journée vers le nord-ouest pour enfin atteindre la zone où campent actuellement les mercenaires *Dong Hu* (comptez presque deux jours si les personnages doivent faire ce chemin à pied). Ils traversent de vastes étendues désertiques où ne se dessine aucune piste ou route marchande. Sur les ordres de Céleste Voix du Vent, les pillards se sont retirés dans cette région désolée car elle veut éviter toute confrontation entre ses hommes de main et les soldats que le gouverneur de Jinyan doit envoyer en renfort. Quelques cavaliers patrouillent régulièrement dans les alentours afin d'éviter toute mauvaise surprise mais uniquement de jour. La nuit, des sentinelles surveillent les abords du camp dressé dans une vaste plaine ceinturée de collines abruptes.



Le camp se compose d'une vingtaine de grandes tentes brunes typiques des peuples des steppes. Le butin est conservé dans l'une d'elles. Les chevaux entravés broutent une herbe jaune qui pousse difficilement entre les cailloux. Un grand étang et un puits fournissent de l'eau en abondance et quelques bosquets d'arbres, un peu d'ombre. Mais l'élément du décor le plus surprenant consiste en une portion de muraille longue d'environ six cent mètres et qui barre au-delà du camp le défilé qui mène vers les territoires barbares. Mais à y regarder de plus près, les personnages se rendent vite compte que celle-ci est déjà très ancienne et en assez mauvais état. Elle doit dater d'une époque où la frontière du Zhao se trouvait bien en retrait de sa position actuelle. De nombreuses brèches apparaissent çà et là, des portions sont écroulées, des herbes folles poussent entre les pierres disjointes et les remparts branlants n'apportent plus qu'une protection sommaire. Cet édifice ne figure pas sur leur carte. Ouvrage défensif devenu depuis longtemps inutile, il a été peu à peu oublié.

S'ils se fient à leur première impression, les personnages croient voir là un campement de pillards *xiongnu*. Les tentes, les armures, les flèches relèvent de la culture de ce peuple. Cependant, un ou deux détails devraient leur mettre la puce à l'oreille s'ils prennent le temps d'observer un peu plus longuement la situation :

- Les armes de ces cavaliers sont en fer et dénotent une fabrication industrielle et non artisanale. Elles proviennent de grandes fonderies et, s'ils peuvent y regarder de plus près, elles portent le poinçon d'une manufacture du Qin (bien sûr, elles ont pu y être volées mais en fait, ces sabres font partie du paiement des mercenaires).
- Les *Xiongnu* ont pour habitude de s'emparer de captives afin de s'en servir comme esclaves ou concubines. Ici, les personnages ne voient aucun prisonnier. En fait, si ceux-ci parvenaient à s'enfuir, leur témoignage pourrait ébranler la supercherie. Céleste Voix du Vent a donc recommandé de ne pas laisser de survivants.
- Enfin, le dialecte parlé par ces rudes barbares des steppes ressemble à celui en usage dans la tribu de Kodjin, mais ce n'est pas le même. Un Test de Langues (*xiongnu*) contre un SR de 9 permet de reconnaître le dialecte *Dong Hu*.

Doutes et réponses

S'ils ont été vaincus à l'oasis, les personnages captifs sont amenés ici pour y être interrogés. Le chef des mercenaires, pour une fois désobéissant aux ordres de l'espionne du Wei, veut découvrir ce que savent vraiment les autorités locales au sujet de leurs opérations. De plus, s'il décide que les héros ont une quelconque valeur marchande, il tentera de les échanger à Jynian contre une rançon. Les personnages se trouvent alors idéalement placés pour découvrir la véritable nature des pillards. Par contre, ils sont attachés, épuisés par leur marche dans le désert et torturés si les réponses qu'ils fournissent ne sont pas jugées satisfaisantes. La nuit venue, ils sont escortés jusqu'à la muraille où ils sont jetés dans une petite pièce en partie éboulee, creusée dans l'épaisseur de l'ouvrage. Une grille de fer rongée par la rouille, fermée à l'aide d'une corde, en bloque l'entrée. Les deux sentinelles

en faction leur apportent un maigre brouet et une outre d'eau. Laissez donc les personnages trouver une solution pour s'évader. Entre leurs Taos et leurs autres capacités, alliés à un plan astucieux, cela devrait être faisable. La paroi derrière eux est fragilisée par le temps et débouche sur le tunnel qui court sous l'ensemble de la muraille. Une fois dehors, plus ou moins discrètement, ils seront surpris par quatre silhouettes qui surgissent soudainement des ombres. Il s'agit de Kodjin et de ses hommes qui ont suivi leurs traces jusqu'ici. S'ils se montrent trop passifs, la jeune barbare viendra elle-même les chercher dans leur geôle.

S'ils sont arrivés jusque là par leurs propres moyens, ils doivent se montrer très prudents pour ne pas se faire repérer. Les mercenaires, une fois alertés, se préparent au combat. Ils sellent leurs chevaux, enfilent leurs armures légères et partent affronter le groupe des personnages. Mais sans doute, les héros sauront se montrer assez discrets pour passer inaperçus et bénéficier de l'effet de surprise. Dans la nuit, un peu avant l'aube, Kodjin les rejoint en suivant leur piste ou en répondant à un message qu'ils ont pu penser à lui envoyer. Tous ensemble, ils disposent alors d'une petite heure avant le lever du soleil pour mettre au point un plan d'action. La jeune femme préconise un assaut direct, sabre au clair à travers le campement encore endormi. Mais les personnages songeront peut-être à préparer plus avant la bataille (en faisant fuir les chevaux ennemis, en mettant le feu aux tentes ou en élaborant un plan moins sommaire). Quoi qu'il en soit, dans ce cas de figure idéal, ils bénéficieront à la fois de l'initiative et de l'effet de surprise.

Chargez !

Il vous reste maintenant à résoudre la bataille finale. D'un côté, les personnages et Kodjin se trouvent à la tête des féroces cavaliers *xiongnu*. De l'autre, des mercenaires *Dong Hu* à cheval se battent pour sauver leur vie et anéantir leurs adversaires. N'oubliez pas de décompter les pertes occasionnées lors de l'épisode de l'oasis.

Si les mercenaires sont alertés, par leurs patrouilles ou par la fuite des personnages, les deux contingents se font face dans la plaine, harnachés et équipés pour le combat. Déterminez normalement l'Initiative et jouez la bataille. Il fait jour, le temps est chaud sans plus, le terrain dégagé. Les mercenaires se rendent s'ils subissent plus de trois quart de pertes dans leurs effectifs. Les *Xiongnu* battent en retraite s'ils perdent plus de la moitié des leurs ou si Kodjin est tuée.

Mais les personnages surprennent peut-être leurs ennemis au réveil. Dans ce cas, lors du premier Tour de Bataille, seule la moitié des effectifs *Dong Hu* est apte à combattre. L'autre moitié ne rejoint la bataille qu'au Tour suivant. L'armée des personnages bénéficie automatiquement de l'Initiative et de l'effet de surprise au premier Tour.

D'autres éléments peuvent modifier ces conditions d'engagement. Faites preuve de bon sens afin de les intégrer. Ainsi, si les personnages parviennent à éloigner les chevaux de leurs ennemis, ceux-ci sont aussitôt en alerte, mais à pied.



Les effectifs étant assez faibles de chaque côté, cette bataille ne devrait pas durer très longtemps. Les *Xiongnu* bénéficient d'un bien meilleur commandement. Un personnage devrait jouer le rôle de Général en chef, les autres commander des unités ou entreprendre des actions héroïques afin d'augmenter l'impact de leurs troupes. Les mercenaires sont plus nombreux et bien équipés. Ils sont reposés alors que les *Xiongnu* ont chevauché toute la nuit. De plus, le lieutenant du chef des mercenaires est un alchimiste interne assez puissant qui cherche à éliminer les commandants adverses (il opte pour une attitude héroïque sur le champ de bataille) Ce sera vraiment aux héros d'arracher la victoire finale.

La paix ?

Les mercenaires capturés révèlent qu'ils ont été engagés pour cette opération par une belle jeune femme à la voix suave. Mais ils ignorent d'où provient l'argent qui sert à les payer. Les personnages feront certainement le lien avec Céleste Voix du Vent et peut-être avec le Royaume du Wei. Kodjin refusant de se rendre à Kinan, aux personnages de finir cette aventure. Devant Kinan, ils découvrent une armée du Zhao en ordre de marche qui se prépare à établir un campement sous les murs de la cité.

Po Ye, apprenant leur retour, tente de s'enfuir de la cité avec tout l'or qu'il est capable d'emporter. Accusé de trahison, sa carrière anéantie, il devient un ennemi juré des personnages s'ils ne peuvent pas l'arrêter. Céleste Voix du Vent tente également de s'échapper. Sa maîtrise du déguisement devrait lui faciliter la tâche. Le gouverneur de Jinyan ou le Général de l'armée envoyée à Kinan peuvent également recevoir les personnages et écouter leurs accusations. S'ils le connaissent, dans la proche commanderie de Naohan le magistrat Mok Shi Min de la ville de Yanshan peut également servir d'intermédiaire et appuyer leurs accusations. Dans ce cas, les Ordres de guerre sont annulés et des émissaires envoyés auprès de Chagork afin de régler diplomatiquement cette affaire. Les personnages gagnent là une réputation non négligeable auprès des autorités du Zhao et des *Xiongnu*.

Enfin, il est possible que les personnages soient des agents du Wei ou du Qin. Dans ce cas, les options sont toutes autres. Dénoncer cette opération afin de faire cesser les massacres ? Pactiser avec Céleste Voix du Vent après avoir sans doute combattu ses mercenaires ? Les possibilités sont multiples et la position des personnages pas forcément évidente. Dans tous les cas, des alliances et des inimitiés naîtront de cette aventure martiale.

Personnalités

Po Ye

Ce petit fonctionnaire besogneux est en poste depuis plusieurs années. Il occupe le poste de magistrat de Kinan à la suite d'une série de complaisances et de corruptions locales qu'il a su orchestrer de main de maître. Mais son ambition ne s'arrête pas là et il compte bien rejoindre prochainement

Handan et y accéder à des postes plus importants encore. Mielleux et serviable en apparence, il se montre cruel et retors dans ses machinations vers le pouvoir. Malheureusement, ses espoirs ont été vite déçus à la suite de la disparition de son principal débiteur, l'ancien ministre de la Guerre du Zhao et la perte de ses économies, englouties dans des affaires douteuses. Depuis, il rumine sur ses revers de fortune et envisage les plans les plus complexes afin de reprendre sa carrière en main et d'échapper à cette cité pouilleuse. La proposition de Céleste Voix du Vent lui en donne l'occasion. Elle lui promet la richesse et un poste influent au gouvernement du Wei en échange de son aide dans la réalisation de sa mission de désattribution de cette zone. Cerise sur le gâteau, il bénéficie également de ses faveurs : comment alors lui résister ?

1 m 65 / 84 kg / 32 ans

Aspects : Métal 2, Eau 1, Terre 2, Feu 3, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 12, Défense Passive 6

Dons et Faiblesse : Aisance du Courtisan / Obnubilé (faire fortune)

Talents : Bureaucratie 3, Calligraphie 2, Loi 2, Savoir (politique du *Zhongguo*) 2, Comédie 1, Diplomatie 1, Etiquette 2, Séduction 1, Daoshu 2 (Coup précis), Esquive 1

Souffle vital : 15 (5 / 0 ; 4 / 0 ; 3 / -1 ; 2 / -3 ; 1 / -5)

Taos : Tao des Mille Abeilles 2, Tao du Yin et du Yang 2

Renommée : 35

Équipement : Chang pao et garde-robe de qualité, poignard enduit de poison (venin de scorpion)

Céleste Voix du Vent



Espionne indépendante, elle fait partie de ces agents autonomes qu'emploient en masse les services de renseignement de l'Etat du Wei. Son passé reste mystérieux, son léger accent et sa beauté exotique laissent juste présager qu'elle puisse être originaire du Chu. Seul l'argent semble la motiver au-delà de toute considération idéologique.

Elle fut engagée pour cette mission car aucun élément pertinent ne peut la rattacher au Wei en cas de capture. Elle la remplit avec joie, et pour une somme rondelette. Pour une raison inconnue, elle semble vouer une haine certaine au Zhao. Pragmatique et cynique, Céleste Voix du Vent ne mêle pas ses sentiments à son travail et n'hésite pas à user de toutes les options à sa disposition pour se tirer des pires situations. Efficace et pratique, elle engage les services de mercenaires *Dong Hu* pour accomplir ses ordres. Ayant découvert les manœuvres de chantage et de corruption réalisées par Po Ye, elle le manipule. Mais elle est très intelligente et elle le laisse croire que c'est lui qui se sert d'elle. Elle doit son nom à une voix mélodieuse qui a tôt fait de charmer ses interlocuteurs et dont elle use avec malice.

1 m 72 / 50 kg / 23 ans

Aspects : Métal 3, Eau 2, Terre 2, Feu 4, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 12, Défense Passive 8

Dons et Faiblesse : Beauté troublante / Froideur du Serpent

Talents : Bureaucratie 1, Calligraphie 1, Loi 1, Investigation 3, Perception 3, Comédie 2, Danse 2, Etiquette 2, Musique (chant) 3, Séduction 3, Empathie 2, Jiànshù 3 (Coup précis, Feinte, Désarmer), Improvisation 2, Acrobatie 2, Discrétion 2, Equitation 1, Esquive 3, Larcins 2

Souffle vital : 17 (6 / 0 ; 5 / 0 ; 3 / -1 ; 2 / -3 ; 1 / -5)

Taos : Tao des Six Directions 1, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao de l'Ombre dissimulée 2, Tao de la Présence sereine 2

Renommée : 15

Équipement : Chang pao de soie verte, épée de bronze

Les mercenaires Dong Hu (sbires)

Ces soudards obéissent à Céleste Voix du Vent tant qu'elle les paie. Ils étaient autrefois au service du Qin et quelques éléments de leur équipement, ou quelques pièces dans leurs bourses, pourraient laisser croire qu'ils travaillaient encore pour cet État.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 1, Feu 1, Bois 1

Aspects secondaires : Défense Passive 6, Résistance 4

Talents : Jiànshù 2 (Combat monté, Parade totale), Gongshù 2 (Tir lointain), Equitation 2, Esquive 1

Renommée : 3

Équipement : armure de fourrures, sabre, arc, cheval

Kodjin

Cette jeune fille indépendante et farouche s'oblige à prouver chaque jour qu'elle vaut autant sinon plus que les guerriers *xiongnu* qu'elle commande. Nièce de Chagork, elle a entendu parler des personnages et leur accorde donc un à-priori neutre, attendant de pouvoir les juger sur leurs actes. Elle défend férocelement les valeurs

de son peuple et peut se mettre très rapidement en colère si elle se sent insultée ou si les siens sont menacés. Elle méprise les citoyens du *Zhongguo*, mais elle est trop intelligente pour les sous-estimer. Son joli visage est encore enfantin mais l'expression méfiante qu'elle affiche lui donne un air peu avenant.

1 m 61 / 48 kg / 21 ans

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 3, Feu 3, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 36, Défense Passive 8

Dons et Faiblesse : Témérité du Phénix / Impétuosité du Cheval

Talents : Herboristerie 1, Perception 3, Savoir (*xiongnu*) 3, Langues 2 (Zhao), Méditation 1, Commandement 2, Jiànshù 3 (Combat monté, Coup précis, Aveugler), Gongshù 2 (Embuscade), Discrétion 1, Equitation 3, Esquive 3, Survie (désert) 2

Souffle vital : 21 (7 / 0 ; 5 / 0 ; 4 / -1 ; 3 / -3 ; 2 / -5)

Taos : Tao du Pas léger 2, Tao du Bouclier invisible 2

Renommée : 10

Équipement : armure de fourrures, sabre et arc, cheval

Les cavaliers xiongnu (sbires)

Les guerriers composant le groupe de Kodjin sont tous volontaires pour la suivre dans cette mission. Ils acceptent la jeune femme comme leur égale car elle ne se plaint jamais et rivalise avec eux en chaque chose. Ils obéissent à ses ordres sans faillir et sont prêts à mourir s'il le faut pour permettre à la vérité d'éclater.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 1, Feu 2, Bois 1

Aspects secondaires : Défense Passive 6, Résistance 4

Talents : Jiànshù 2 (Combat monté), Gongshù 2 (Embuscade), Equitation 2, Esquive 1

Renommée : 2

Équipement : armure de fourrures, sabre, arc, cheval

Les troupes en présence

Les mercenaires Dong Hu

100 cavaliers (Cavalerie, soldats, sabre)

VU : 4 VM : 5

40 cavaliers

(Cavalerie, soldats, arc)

VU : 4 VM : 5

Les cavaliers xiongnu

100 cavaliers

(cavalerie, vétérans, arc / sabre)

VU : 5 VM : 5

La garnison de Kinan

250 fantassins

(infanterie, soldats, lance / bouclier)

VU : 3 VM : 2

L'armée du Zhao

300 Fantassins

(infanterie, soldats, lance / bouclier)

VU : 3 VM : 2



La Bataille des Saules et des Roseaux

Synopsis

Les personnages se trouvent à Xianyang lorsque des rumeurs de menace aux frontières circulent dans la capitale du royaume de Qin. Le souverain prépare ses armées pour partir en campagne vers le nord et l'est. Mais, par prudence, il envoie également un petit contingent sécuriser la frontière sud longeant l'Etat du Chu. Le général Tchen Qi commande cette petite troupe. Lié aux personnages, il leur demande de rejoindre sa suite. Mais une fois sur le terrain, les ennuis s'accumulent sur le passage de l'armée et très vite, les personnages se retrouvent à la tête de l'Etat-major et aux commandes des opérations.

Cette aventure présuppose que les personnages sont liés aux sphères du pouvoir du Qin. Elle pourra donc facilement être intégrée au sein d'une partie de la campagne *Tiàn Xia*. Cependant, vous pouvez toujours changer les lieux afin de l'adapter à votre propre campagne. Cette fois, les personnages deviendront peut-être de farouches opposants au Qin et combattront sous d'autres couleurs.

Rumeurs de guerre

Les personnages se trouvent actuellement à Xianyang, capitale du puissant Royaume du Qin. Leur Renommée et leurs fonctions leur donnent accès aux hautes sphères du pouvoir, ou du moins à l'entourage des

ministres du roi. Ils entendent donc depuis plusieurs jours des rapports alarmants qui font état d'incidents de frontière avec le Zhao et le Wei. Au Sud, le Chu aurait rappelé plusieurs milliers de réservistes et organiserait une armée autour de Shangyong. Les eunuques vont et viennent auprès du Roi, la cour s'agite et les rumeurs de guerre imminente se font plus pressantes. La ville réagit à l'unisson de ses notables. L'agitation gagne la population. La ferveur guerrière se mêle à l'inquiétude. Anticipant les événements, les fonderies tournent à plein régime, le ministre de la Guerre organise l'approvisionnement des greniers de l'armée, achète des chevaux, etc.

Prenez le temps de poser cette ambiance fébrile afin que les personnages se sentent à leur tour concernés par ces événements. Peut-être exercent-ils des fonctions officielles qui les conduisent à participer à ces préparatifs. Aucun ordre officiel n'a encore été promulgué, mais les conseillers du Roi anticipent une déclaration que tous considèrent comme évidente.

Les personnages doivent également se rendre compte que l'été est engagé dans une marche à la guerre inévitable. Ils peuvent essayer de se renseigner auprès de leurs relations afin de glaner un maximum d'informations au sujet de la situation actuelle. Les menaces aux frontières sont réelles et sérieuses et les héros vont avoir leur rôle à y jouer. D'ailleurs, un matin brumeux, chacun d'eux reçoit une convocation immédiate les invitant à rejoindre les bâtiments du ministère de la Guerre de Xianyang. Une fois sur place, ils découvrent des fonctionnaires mus par une activité fébrile. Après quelques minutes d'attente, ils sont enfin orientés vers l'aile de l'Etat-major des armées. Ils doivent y rencontrer le vieux Général Tchen Qi



Convocation martiale

Les personnages devraient déjà connaître le Général, soit parce qu'ils appartiennent à sa suite, soit parce qu'ils ont eu autrefois l'occasion de travailler avec lui. Ils le rencontrent à la sortie d'une réunion d'Etat-major, il les salue brièvement dans le long couloir puis les entraîne derrière lui jusqu'à une vaste salle. Le sol en est recouvert d'une mosaïque représentant une carte assez détaillée du Royaume du Qin et des territoires qui le cerment. Debout au milieu de la carte, Tchen Qi en vient directement aux faits. L'ordre royal est arrivé ce matin au ministère : les réservistes rejoignent leurs régiments et les armées se préparent à faire mouvement vers les frontières. Lui-même s'est vu confier le commandement de plusieurs divisions et la mission de rejoindre dès que possible la ville de Quren afin de sécuriser la frontière avec le Chu. Les opérations principales vont se dérouler à l'Est, mais il s'agit de dissuader toute entreprise du Chu pendant que le gros de l'armée sera occupé ailleurs. Manœuvres de diversion, d'intimidation et patrouilles frontalières constituent le cœur de cette mission.

Tchen Qi ne dispose que de trois jours pour réaliser les préparatifs nécessaires, mais la formidable machine administrative du Qin est en route et tout se met en place à une vitesse éblouissante. Et que viennent faire les personnages dans tout cela ? C'est très simple, à cause de leur Renommée ou de la relation qui les unit déjà au vieux Général, celui-ci souhaite qu'ils rejoignent sa suite personnelle. Selon leurs talents, il existe de nombreux rôles qu'ils peuvent se voir confier : garde du corps, conseiller tactique, commandant de la garde rapprochée, espion ou éclaireur, diplomate auprès des autorités locales...

Les personnages doivent bien comprendre qu'il s'agit là d'un honneur et d'un grand signe de confiance de sa part. Même si, comme l'affirme Tchen Qi, ils ne vont se trouver engagés que sur un théâtre secondaire et qu'ils n'auront aucune bataille à livrer si tout se passe bien, cette occasion de se distinguer aux ordres du souverain du Qin n'est pas à négliger.

En route !

Laissez les personnages s'impliquer dans ces préparatifs en fonction de leur assignation. L'un d'eux devra peut-être négocier l'achat de chevaux, l'autre de fournitures. Certains s'occuperont des registres de l'armée, d'autres d'organiser le cheminement des troupes, etc.

Il ne faut que trois jours pour que l'armée qu'accompagnent les personnages se trouve en ordre de marche. Ils rejoignent Tchen Qi et ses troupes sur une vaste esplanade située devant les murs de la capitale. Les régiments sont déployés, bannières au vent, soldats parfaitement alignés : l'effet est saisissant. Les héros retrouvent le Général au milieu du reste de son Etat-major. Après de rapides présentations, il monte sur son étalon blanc et, levant haut une main tenant son sceptre de commande-

ment, il donne l'ordre de mise en route. Aussitôt, les cors résonnent, les tambours battent en rythme, les drapeaux de signaux s'agitent. L'armée s'ébranle d'abord lentement, unité par unité, puis plus vite et s'engage en une longue colonne sur la large voie qui mène vers le sud du Royaume. Cette machine de guerre bien huilée qui parade sous l'enceinte de Xianyang a de quoi impressionner. Les habitants se sont pressés sur les remparts pour assister au spectacle. Un instant, parmi les courtisans, les personnages aperçoivent les uniformes de la garde royale. Le souverain serait-il venu lui-même regarder son armée partir en campagne ? Ils ne peuvent le jurer.

Cette première partie de l'aventure assez pauvre en événements marquants doit permettre aux personnages de se familiariser avec leur nouveau rôle et de prendre des repères. Ils ne se trouvent plus en route pour une aventure où ils ne pensent qu'à eux, ils sont aujourd'hui accompagnés par presque 80 000 hommes dont les prouesses et la survie pèsent en partie sur leurs épaules. Une autre dimension...

Vers Quren et au-delà...

Les premiers jours se passent sans événements notables. Vous pouvez toutefois émailler le trajet de quelques péripéties qui demanderont aux personnages des talents d'organisation et de débrouillardise. S'ils se montrent à la hauteur, Tchen Qi leur délèguera de plus en plus de tâches et de missions. Le tableau ci-dessous va vous y aider. Maîtrisez la fréquence de ces événements : ni trop, ni trop peu. Vous pouvez bien sûr en ajouter de votre propre cru.

D10 Événement

- 0 Un orage violent s'abat sur l'armée. Il faut faire halte rapidement, se mettre à l'abri et organiser un bivouac.
- 1 Des crues ont emporté un pont. Les personnages se voient confier une unité du génie pour en fabriquer un autre.
- 2 Une mauvaise préparation rend une partie des vivres impropre à la consommation. Il faut aller en acheter dans le prochain village.
- 3 Le soir au campement, une bagarre éclate entre joueurs de dés. Ils appartiennent à une unité commandée par un personnage. Il doit statuer sur ce manquement à la discipline.
- 4 Quelques soldats ont fourragé dans un village voisin. Les paysans sont venus se plaindre et réclament une enquête et des sanctions.
- 5 Le soir approche et un représentant de la cité voisine interdit au Général de faire camper ses troupes sur les terres environnantes. Il faut se rendre auprès du magistrat de la ville pour négocier.
- 6 Au campement devant les murs d'une petite cité, quelques soldats quittent leur tente pour se rendre dans un bordel des faubourgs. Il faut les ramener sans créer d'esclandre dans la ville.
- 7 Une avoine trop verte rend les chevaux malades. Il faut négocier l'achat de fourrage ou trouver une plaine où faire brouter les bêtes et les laisser se reposer.





- 8 Un magistrat invite le Général et son état-major à dîner chez lui. Tous les notables de la cité sont présents. Les personnages feront-ils bonne figure ?
- 9 Les courtisans qui accompagnent l'armée se plaignent des conditions de confort. Tchen Qi qui les méprise envoie les personnages pour en discuter avec eux.

Hormis ces événements secondaires, le trajet jusqu'à Quren se déroule sans encombre. Les nouvelles de la capitale font état du départ de deux autres armées pour les frontières de l'Est du Royaume.

En ce qui concerne les personnages, les rapports des espions n'apportent aucune information nouvelle sur les mouvements des armées du Chu.

L'armée met un peu moins de deux semaines pour atteindre la cité de Quren. En effet, il lui faut d'abord traverser la rivière Wei, ce qui prend un temps considérable. Ensuite, les troupes s'engagent dans les longs défilés de montagne qui séparent les commanderies de Xianyang et de Quren. Là encore, ces obstacles naturels, même s'ils sont domptés par les travaux des hommes, restent difficiles à franchir. Une pluie fine et continue, inhabituelle pour la saison, accompagne leur progression dès qu'ils atteignent le versant sud de la chaîne montagneuse. Les paysages magnifiques qui les entourent ne suffisent pas à remonter le moral des soldats qui souffrent de cette humidité permanente. Le soir, au bivouac, il faut dormir sous des couvertures mouillées, le feu prend mal et il fait frais. Les officiers font respecter une discipline de fer dans les rangs afin de circonvenir tout débordement et accès de mauvaise humeur. Pourtant, arrivé en vue de Quren, il faut déjà compter une centaine de déserteurs.

La cité a été prévenue de cette opération et son gouverneur a donc réagi en conséquence. Des vivres pour l'armée et du fourrage pour les chevaux sont stockés dans de grands chariots bâchés. Des abris de toiles et de planches ont été aménagés sur la plaine avoisinante. Pour la première fois depuis des jours, les soldats vont pouvoir se reposer au sec. Le soulagement parmi les rangs est manifeste.

Le magistrat local, nommé Ji Zhi, accueille le Général et sa suite dans sa propre demeure. Les personnages peuvent accepter cette invitation ou préférer rester avec leurs hommes. Chez le notable, la chère est bonne et les lits confortables. Les nouvelles le sont moins. Des éclaireurs du Chu ont été surpris de ce côté de la frontière. Ils ont immédiatement rebroussé chemin. Des bateaux remontent la rivière Han et acheminent du bois et des vivres. Les postes de péage entre les deux Royaumes ont été renforcés et les garnisons des casernes le long de la frontière également. Tchen Qi pense rester ici pendant quatre jours afin de reconstituer les réserves de l'armée, de préparer son plan de manœuvre et de laisser les troupes se reposer. Si les personnages acceptent cette mission, il souhaite qu'ils traversent secrètement la frontière et observent les préparatifs adverses. Lui-même attend les rapports d'espions envoyés à Shangyong et le long de la rivière Han.

Cela n'a rien de bien compliqué : la frontière est bien surveillée par des patrouilles à cheval, mais l'étendue du territoire est telle qu'il s'avère assez aisé de les éviter. De zones forestières en collines boisées, les personnages s'enfoncent dans le territoire du Chu. Plusieurs hameaux semblent avoir été évacués. Ils aperçoivent peu de paysans dans les champs. Mais il faut parcourir plus de soixante *li* avant de noter un élément vraiment significatif. Dans une vallée, proche de la rivière, un grand camp



retranché est en cours d'achèvement. Environ sept cents soldats finissent d'ériger un rempart de pieux au-dessus d'un grand fossé. Vu sa taille, les personnages estiment sa capacité à environ 100.000 hommes ! Il semblerait bien que, en secret, le Chu se prépare à mener une campagne militaire contre son puissant voisin dont le gros des forces est occupé ailleurs.

Des conditions défavorables

Les personnages doivent maintenant rentrer faire leur rapport à Tchen Qi et le prévenir des préparatifs de guerre du Chu. Sur le chemin du retour, organisez une confrontation avec quelques gardes frontaliers ennemis. Ceux-ci ont découverts des traces laissées par les personnages à l'aller et depuis suivent leur piste. Alors qu'ils pensent être bientôt à l'abri de tout danger, un escadron de cavaliers surgit soudain devant eux et leur coupe la voie qui mène au Qin. Ils doivent donc soit semer leurs poursuivants dans la forêt proche, soit passer en force. Ces soldats sont issus d'une unité régulière et ne sont pas des adversaires très dangereux. Considérez les comme des simples sbires avec Equitation 2, Nushu 2 et Jiānsu 2 (ces Niveaux montent à 3 pour leur officier), et équipés d'une armure légère. Mais ils sont trois fois plus nombreux que les personnages. Au cœur du bois dense qui les entoure, des héros utilisant toutes les ressources du décor et leurs talents particuliers devraient s'en sortir sans trop de mal. S'ils parviennent à tuer l'officier, ou à le capturer, ils peuvent trouver sur lui un message en provenance de Shangyong. Il demande à tous les postes frontières d'intensifier leurs patrouilles à la recherche d'un espion du Qin en fuite. Celui-ci se nomme Song Ya et le document donne sa description (voir page 28 du présent supplément). Il serait porteur de documents confidentiels de la plus haute importance.

En fin de compte, les personnages rejoignent finalement Quren.

L'armée du Qin se tient prête à partir en campagne, ses arrières et ses lignes de ravitaillement assurées depuis la cité. Malheureusement, la pluie fine qui avait momentanément cessé revient en force. Des orages détrempent le sol pour ne céder la place qu'à de courtes périodes de chaleur torride. Moustiques et vermine grouillent dans le campement, et plusieurs soldats sont déjà victimes de fortes fièvres.

Tchen Qi s'inquiète de ces conditions défavorables et le rapport des personnages ne le rassure pas. Ses officiers en second sont d'avis d'attendre à l'abri de Quren. Le Général envisage une action rapide pour surprendre l'armée ennemie avant qu'elle ne se déploie et commence ses opérations. Faites participer les personnages à cette discussion stratégique et laissez-les faire valoir leurs arguments. Les autres officiers regardent avec suspicion ces «héros» qui pour la plupart n'ont sans doute aucune formation militaire académique. La réunion se poursuit tard dans la nuit avant que chacun ne regagne ses quartiers, et sans que le vieux Général n'ait pris une décision ferme.

Le lendemain, il confie une nouvelle mission aux personnages. A moins que l'un d'eux ne soit lui-même devin, il leur demande de lui en trouver un. Tchen Qi appartient à une vieille lignée aristocratique de Xianyang et sacrifie encore parfois aux anciennes traditions. Bien sûr, ses autres officiers ne doivent pas être au courant, en particulier l'un d'eux, le colonel Gun Jin qui a pour mission officieuse de s'assurer de la totale loyauté du Général. Très bien, mais comment faire ? Les autorités locales se montrent très réticentes envers une telle demande. La solution se trouve parmi le peuple. Une enquête dans les bas quartiers, quelques pots-de-vin, les amènent jusqu'à un village proche. Une vieille femme exerce cet art ancestral plus ou moins légalement. Il est difficile de la convaincre de venir jusqu'à Quren. S'ils y parviennent, elle accepte de lire les augures pour le vieux Général. Mais ceux-ci ne sont pas bons et ils prévoient de grandes difficultés. Effrayée, elle refuse d'en dire plus, prend son dû et s'enfuit à toutes jambes. L'inquiétude de Tchen Qi augmente encore.

Finalement, après une nouvelle journée d'attente qui n'apporte qu'une légère amélioration au niveau météorologique et sanitaire, Tchen Qi semble toujours aussi indécis. Mais de nouveaux rapports arrivent alors à Quren. Des éclaireurs ont repérés un contingent de soldats du Chu à la frontière. Puis des messagers apportent la nouvelle : une escarmouche a eu lieu entre un poste frontière et un escadron de cavaliers ennemis. Plus de doutes maintenant, les opérations commencent.

Le Général décide de passer à l'action avant que les troupes adverses ne soient totalement organisées. Les estafettes transmettent dès l'aube les ordres aux chefs d'unités, l'armée doit se préparer à reprendre sa marche. A la mi-journée, tout est prêt, les troupes s'ébranlent en direction de la frontière du Chu. Une fois encore, il confie aux personnages une mission d'importance. Ils doivent prendre le commandement de l'avant-garde et dégager la voie jusqu'à la frontière. S'ils rencontrent une opposition, ils doivent repousser leur ennemi hors du territoire du Qin. Si leurs adversaires sont trop nombreux, ils doivent alors le maintenir sur place jusqu'à l'arrivée du corps principal de l'armée. Tels sont leurs ordres.

Combats à la frontière

Les personnages se trouvent à la tête de 10.000 hommes. Ils quittent donc Quren avec une demi-journée d'avance sur le reste de l'armée. Leur objectif consiste à rejoindre le poste-frontière récemment attaqué. En marche forcée, sans faire halte pour la nuit, ils y arrivent à l'aube. Sinon, comptez environ trois grandes heures de plus. En chemin, ils croisent quelques groupes de paysans quittant la zone pour se réfugier à l'abri de la grande ville. Interrogés sur les mouvements ennemis, ils ne savent pas grand-chose, hormis que des groupes de cavaliers pillent les fermes et chassent les populations des hameaux isolés. Si les personnages ont pensé à envoyer des éclaireurs, ceux-ci leurs rapportent que les troupes ennemies semblent avoir pris la direction du sud, vers la vallée de la rivière Han, dans le territoire du



Qin. Elles comptent sans doute être ravitaillées par bateaux et établir une tête de pont à cet endroit. D'autres mouvements ont été observés à deux jours de marche, dans le Chu. Apparemment, il s'agit du gros de l'armée qui n'est pas encore entré en action. Les joueurs doivent maintenant réfléchir à la tactique à adopter. S'ils attendent de nouveaux ordres, l'ennemi reste libre de se renforcer. S'ils doivent livrer bataille, autant le faire rapidement avant que les divisions adverses ne fassent leur jonction. Le contingent du Chu envoyé en avant-garde ne compte que 8.000 hommes. Vont-ils prendre l'initiative d'attaquer immédiatement ? S'ils attendent une confirmation de la part de Tchen Qi, il ordonne cette attaque. Mais prenez note que la prochaine bataille aura alors lieu dès le surlendemain.

Voyons maintenant les conditions de cette bataille. Il s'agit d'une grande bataille au niveau échelle. Les personnages peuvent organiser leurs forces comme ils l'entendent. Voici les effectifs respectifs des deux armées :

Avant-garde du Qin

6.000 fantassins répartis ainsi :

- 4.000 infanterie légère, soldats, lances / boucliers

VU : 3 VM : 2

- 2.000 infanterie lourde, soldats, lances / boucliers

VU : 4 VM : 1

2.000 cavaliers :

- Cavalerie légère, soldats, épées / boucliers

VU : 4 VM : 5

1.500 tireurs :

- Arbalétriers, soldats, arbalètes / épées

VU : 3 VM : 2

500 gardes d'élite :

- Infanterie lourde, élite, hallebardes / boucliers

VU : 6 VM : 1

Avant-garde du Chu

Commandant en chef : Art de la Guerre 2, Commandement 3

6.000 fantassins :

- Infanterie légère, soldats, hallebardes / boucliers

VU : 3 VM : 2

1.000 cavaliers :

- Cavalerie légère, soldats, sabres / boucliers

VU : 4 VM : 5

1.000 tireurs :

- Arbalétriers, soldats, arbalètes / épées

VU : 3 VM : 2

Les troupes du Chu campent sur la berge de la rivière Han qui est en crue. Elles ne peuvent donc pas rivières. Les divisions des personnages surgissent depuis le sommet des collines avoisinantes et se trouvent donc au départ en position élevée. Une petite plaine sépare les deux armées.

Effectuez les jets d'initiative normalement, les deux camps possèdent des éclaireurs. La bataille se poursuit jusqu'à la reddition, l'anéantissement ou la fuite d'une des deux armées.

Complications

Une fois encore, notez soigneusement les pertes subies par les deux camps et le résultat de l'engagement. S'ils restent maîtres du terrain, les personnages doivent organiser le repos de leurs hommes, s'assurer de leur approvisionnement en nourriture et en munitions pour les tireurs, vérifier l'état de l'armement, prendre une décision au sujet des prisonniers et des blessés, etc. Donnez-leur toutes ces responsabilités. Ils doivent crouler sous les demandes des uns et des autres et bien comprendre que gérer une armée nécessite un investissement total.

S'ils doivent se replier vers le poste frontière, il faut quand même préparer le campement de l'armée et s'astreindre à toutes ces responsabilités. Dans les deux cas, les troupes de Tchen Qi les rejoignent un peu plus tard. Le vieux Général les invite immédiatement à lui faire un compte-rendu des opérations. Mais pendant qu'ils devisent autour d'un feu qui dégage beaucoup de fumée à cause de l'humidité du bois, ils se rendent compte que Tchen Qi suit difficilement la conversation. Il est pâle, transpire beaucoup et toussote de temps à autre. Le médecin confirme rapidement que le Général souffre des fièvres qui ont déjà rendu malade une partie des soldats. Dès que sa tente est montée, Tchen Qi s'y retire et s'alite. Il n'en sortira plus et va déléguer de plus d'autorité aux personnages.

Désormais, c'est assis et tremblant qu'il réunit ses officiers, lit les rapports des espions ou prend le temps d'une discussion badine avec les personnages. La nouvelle fait rapidement le tour du camp et le moral des troupes s'en voit encore affaibli. Des personnages victorieux d'une première bataille se sont fait une renommée nouvelle auprès des soldats du Qin. A eux de savoir s'en servir pour soutenir le moral et maintenir la discipline nécessaire en cette période difficile. Seul point positif, la pluie a cessé et laisse place à un ciel gris.



Déploiements et manœuvres

Les personnages disposent d'un ou deux jours, selon la rapidité avec laquelle ils ont livré la première bataille, avant que l'armée du Chu ne franchisse la frontière. Les ordres de Xianyang sont clairs. Il ne s'agit pas de déclencher ici des opérations de grande envergure nécessitant des ressources importantes. L'armée doit simplement contenir et repousser toute tentative d'attaque de la part du Royaume du Chu. Or le général Tze Dan qui commande l'armée ennemie a pour objectif de s'emparer de Quren et de repousser la frontière d'une centaine de li vers l'ouest. La bataille est inévitable. Il faut trois jours aux différents corps d'armée du Chu pour réaliser leur jonction dans le camp repéré auparavant. C'est le temps dont disposent les personnages pour élaborer leurs plans de bataille (ou deux jours s'ils tardent à attaquer l'avant-garde ennemie comme indiqué plus haut).

Préparer une armée de 80.000 hommes pour le combat n'est pas une mince affaire. De plus, ils vont peut-être tenter d'en savoir plus sur Souffle acéré du Bronze.

Song Ya

Les personnages ont peut-être découvert l'avis de recherche lancé par le magistrat de Shangyong. Sinon, un rapport d'espion en fait mention. Ils apprennent de la même manière que Song Ya vient d'être capturé près de la frontière et doit partir sous escorte pour la capitale de la commanderie. Une fois en possession de ce rapport, laissez les joueurs envisager ou non une action visant à le délivrer. Une opération de grande ampleur est inutile. Un petit groupe aura plus de chance de réussir dans cette entreprise. Il faut chevaucher toute la nuit en territoire Chu, éviter les patrouilles fréquentes afin de rejoindre le convoi qui emporte le prisonnier. Il se compose d'un chariot où est attaché Song Ya et de six cavaliers d'une unité de vétérans. S'il ne s'agit que de sbires, ils possèdent tout de même les caractéristiques suivantes : Jianshù 3, Équitation 3, Esquive 3 et sont équipés d'un bouclier et d'une armure légère. Le conducteur du chariot et l'officier assis à côté de lui bénéficient des mêmes Niveaux.

Le combat se déroule au milieu de rizières boueuses, la route étroite qui les traverse ne permet qu'un déplacement en colonne (trois cavaliers, le chariot, puis trois cavaliers).

Si les personnages parviennent à libérer Song Ya et à le ramener vivant au campement, celui-ci dispose d'informations essentielles sur l'armée ennemie : noms des officiers, effectifs, plans de mouvements...

Dans ce cas, lors de la bataille suivante, ils bénéficient du bonus lié à l'avantage en matière d'espionnage (+1 pour le Test d'initiative). Cependant, le jeune espion détient une autre information très intéressante : un héros accompagne l'armée du Chu. On le dit invincible et sa réputation est sans doute déjà venue aux oreilles des personnages. Il se nomme Souffle acéré du Bronze. Song Ya se rendait chez un ermite qui vit dans le village où il a été capturé. Il y a appris que celui-ci est en fait un ancien ennemi vaincu de Souffle acéré du Bronze et il souhaitait le questionner au sujet de ce héros notoire afin de déceler une faille dans sa carapace. Les personnages vont-ils tenter l'aventure ?

Plusieurs options s'offrent à eux en voici quelques unes mais les joueurs auront sans doute d'autres idées :

- **Se replier sur Quren** : Mauvaise idée ! La ville ne pourra pas supporter longtemps 80.000 bouches supplémentaires à nourrir. De plus, il ne faut attendre aucune armée de secours et cela revient à donner l'initiative à l'armée adverse qui va brûler et piller les alentours. Un siège long et coûteux en vies humaines s'ensuivra. Même s'ils parviennent à desserrer l'étau ennemi, la région sera dévastée et les pertes considérables.

- **Traverser la frontière pour anticiper la bataille** : Les chances de surprendre l'ennemi sont faibles mais réelles. Dans ce cas, l'armée adverse ne sera pas encore au complet. La moitié des effectifs est déjà présente au camp, l'autre arrivera pendant la bataille à l'arrière de ses propres lignes (au bout de quatre Tours de Bataille). De plus, les unités ennemies déjà sur place bénéficient du retranchement mis en place par les troupes du génie.

- **Se porter au devant de l'armée ennemie** : C'est ce qu'attend Tze Dan. Et il prépare son plan de bataille en conséquence.

- **Attendre l'armée ennemie sur place et fortifier sa position** : Le Général adverse veut à tout prix livrer bataille et s'il le faut, il viendra chercher l'armée du Qin. Mais cette fois, les hommes des personnages se trouvent sur des positions préparées (pieux, fossés) et fraîches, alors que leurs adversaires auront effectué une marche forcée. Cela peut suffire à faire pencher la balance.

- Enfin, peut-être délégueront-ils ces préparatifs à d'autres officiers afin de rencontrer l'ermite dont Song Ya a parlé. Il faut de nouveau traverser les lignes ennemies et échapper aux nombreuses patrouilles.

Le village sert de base arrière à l'armée du Chu et grouille de soldats et de civils affectés à l'intendance (une occasion de réduire un peu les ressources ennemies). L'ermite vit un peu à l'écart de la petite agglomération. C'est maintenant un vieil homme mutilé, il lui manque un bras et une jambe. Il vit dans une cahute crasseuse décorée de nombreux colifichets. Il se nomme Ming et semble à moitié fou. Il prononce des paroles incohérentes et devient subitement muet si les personnages lui parlent de Souffle acéré du Bronze. Le regard mauvais, il refuse de répondre à leurs questions jusqu'à ce qu'ils parviennent à le convaincre qu'ils sont également son ennemi. Son attitude change alors du tout au tout. Et il leur livre un bien étrange secret. Souffle acéré du Bronze a été béni des dieux suite à des actes héroïques accomplis en leur nom. Ils lui ont donné un pouvoir unique, une peau pratiquement impénétrable (elle lui confère l'équivalent du pouvoir Armure surnaturelle à 6 !). En plus de ses talents martiaux, cet ennemi formidable pourrait bien à lui seul faire tourner le cours de la bataille. Mais Ming a découvert son point faible, un défaut dans la cuirasse voulu par les dieux eux-mêmes afin qu'il ne reste qu'un simple mortel. Hormis sa suffisance qui le poussera à accepter tout défi qui lui sera lancé, une seule zone de son corps reste vulnérable : sa bouche. Ce qui implique de frapper avec une précision impeccable pour l'atteindre (SR augmenté de +3). Enfin, Souffle acéré du Bronze reste toujours sensible au poison...

Ennemis en vue

Quelle que soit l'option retenue par les personnages, l'armée de Tze Dan se prépare finalement à livrer bataille. A moins qu'ils n'aient décidé de prendre l'initiative, avec le risque de combattre avec des troupes fatiguées par une longue marche, les personnages reçoivent bientôt des informations confirmant que les ennemis se sont mis en





125

route pour venir les rejoindre. Très vite, les renseignements deviennent plus parcellaires, les éclaireurs des deux camps cherchant à éloigner leurs homologues et masquer les mouvements des troupes. Faites monter petit à petit la tension chez les joueurs. Beaucoup de choses dépendent d'eux et de cette bataille, la sécurité et la grandeur du Qin en particulier. Une fois encore, ils doivent veiller à tous les paramètres. Où livrer bataille, dans quelles conditions, quelles sont les forces ennemies, ses avantages et ses faiblesses ? Mais ils doivent également s'assurer que leurs hommes sont prêts à combattre au mieux de leurs capacités. Où en sont les approvisionnements, les armes ont-elles été affûtées, les armures réparées ? Les malades ont-ils pu rejoindre leurs unités, comment organiser l'armée ? A toutes ces questions, ils doivent apporter une réponse rapide.

Enfin, on signale quelques escarmouches entre unités placées à l'avant. L'ennemi est tout proche. Mais la nuit tombant, la bataille ne pourra être livrée que le lendemain. Une nuit particulièrement angoissante pour tous.

Au petit jour, une brume matinale recouvre le champ de bataille. La clameur des corbeaux résonne dans le ciel. Une brise fraîche apporte la rumeur d'une armée en marche. Le brouillard se dissipe rapidement. On entend désormais distinctement le bruit des milliers de pas qui martèlent le sol, le choc des pièces d'armures et des pointes des lances portées par les soldats. De la fumée s'élève haut dans le ciel depuis la piste et soudain, des centaines de chars apparaissent au loin. L'armée ennemie vient se déployer à bonne distance et se met en ordre de bataille.

Si les personnages ont lancé leur armée en avant, utilisez les règles normales d'Initiative. Dans le cas où ils ont préféré attendre sur place et préparer leurs positions défensives, effectuez le Test, mais ils ne pourront être ni surpris ni se trouver en position désavantageuse.

Les deux armées se font face, il est temps que les hostilités commencent.

La Bataille des Saules et des Roseaux

Cette bataille sera ainsi nommée par les chroniqueurs à cause de la présence de ces plantes aux abords du champ de bataille, la rivière Han étant toute proche et pouvant même servir à appuyer une aile de l'armée. Il s'agit d'une bataille majeure. Les conditions du terrain, l'heure de l'engagement et la préparation des armées dépendent en grande partie des actions des personnages. Il est impossible de tout prévoir, donc il vous faudra alors adapter le champ de bataille et son déroulement initial en fonction. Il serait souhaitable de préparer la bataille de manière plus visuelle comme indiqué page 98. Des représentations physiques des unités et des personnages (marqueurs en carton, dés, etc.) aident à mieux comprendre les opérations et donnent une dimension plus épique à cet épisode. Vous trouverez ci-dessous les effectifs des deux armées et leurs caractéristiques. N'oubliez pas de retrancher à ces chiffres les pertes occasionnées par la première bataille livrée.



L'armée du Qin (80.000 hommes) :

40.000 fantassins légers répartis ainsi :

• 10.000 vétérans
VU : 4 VM : 2

• 30.000 soldats
VU : 3 VM : 2

10.000 fantassins lourds répartis ainsi :

• 3.000 vétérans
VU : 5 VM : 1

• 7.000 soldats
VU : 4 VM : 1

1.000 chars
VU : 5 VM : 4

9.000 cavaliers répartis ainsi :

• 1.000 arbalétriers à cheval
VU : 4 VM : 5

• 8.000 cavalerie légère
VU : 4 VM : 5

10.000 tireurs
VU : 3 VM : 2

5.000 gardes d'élite
VU : 6 VM : 2

5.000 miliciens
VU : 2 VM : 1

L'armée du Chu (100.000 hommes)

60.000 fantassins légers (répartis en 10 unités de 6.000 soldats)

VU : 3 VM : 2

2.000 chars (répartis en 2 unités de 1.000 chars)
VU : 6 VM : 4

15.000 cavaliers (répartis en 5 unités de 3.000 cavaliers)
VU : 4 VM : 5

3.000 gardes d'élite (répartis en 2 unités de 1.500 soldats)
VU : 6 VM : 2

10.000 tireurs (répartis en 5 unités de 2.000 soldats)
VU : 3 VM : 2

8.000 miliciens (répartis en 4 unités de 2.000 soldats)
VU : 2 VM : 1

2.000 guerriers des tribus du Sud (une seule unité)
VU : 4 VM : 2

La bataille se poursuit jusqu'à ce qu'une des conditions de victoire décrite dans les règles (page 96) soit atteinte.

Gloire ?

Espérons-le pour nos héros...

La bataille promet d'être sanglante et meurtrière. Les forces en présence sont sensiblement les mêmes, l'avantage numérique des troupes du Chu pouvant être facilement anéanti lors de la première bataille. Examinons maintenant les conséquences possibles.

• **Les personnages sont vainqueurs.** Ils viennent de sauver la commanderie de Quren d'une invasion. La gloire et les honneurs les attendent dès leur retour à Xianyang. Le roi lui-même les reçoit dans son palais afin de les féliciter

Combattre Souffle acéré du Bronze

Les personnages vont normalement se distribuer les rôles au sein de l'armée. Un Général en chef, des commandants d'unités ou de simples héros en première ligne, à eux de choisir. Toutefois, la présence de Souffle acéré du Bronze parmi les rangs ennemis cause de sérieux ravages. Il se joint aux gardes d'élite du Chu et cette unité peut à elle seule influencer le cours de la bataille.

Un personnage porté sur l'art du duel serait avisé de tenter d'éradiquer cette menace (avec le risque encouru).

Pour cela, il doit choisir une attitude héroïque et se placer en première ligne. Ensuite, il doit obtenir un résultat « Toi contre Moi » dans le tableau des Actions héroïques. Si celui-ci ne survient pas durant les trois premiers Tours de Bataille, il arrive automatiquement au quatrième. A cet instant, Souffle acéré du Bronze a déjà subi quelques blessures mineures et toutes ses cases « Etat normal » sont déjà barrées. Si plusieurs personnages se lancent dans cette action et obtiennent cette même opportunité, tant mieux pour eux : ils combattront tous ensemble contre le héros du Chu. Aux héros de faire la différence.

et d'entendre le récit de la bataille de leurs propres bouches. Bien entendu, plus importante aura été l'ampleur de la victoire, plus grande sera leur réputation de fins stratèges ou de héros guerriers.

• **Les personnages sont vaincus.** Les débris de leur armée battent en retraite vers Quren. La cité est assiégée et doit rapidement se rendre. Les soldats de la garnison sont exécutés, les notables pris en otages contre rançon (les personnages peuvent en faire partie). Par chance, les combats à l'Est ont tourné à la faveur du Qin et de nouvelles forces se préparent à rejoindre ce théâtre d'opération. Le Roi du Chu comprend que conserver ces acquis coûtera très cher en ressources humaines et financières aux deux camps. Il envoie donc des émissaires (les personnages ?) au souverain ennemi afin de négocier le rachat de Quren par le Qin. La somme engagée est considérable, mais elle permet à chacun de sortir sans trop de dommages de la confrontation. Par contre, les personnages risquent fort d'attendre longtemps avant de se voir confier une nouvelle armée.

Dans tous les cas de figure, les augures funestes se réalisent finalement. Le vieux Général Tchen Qi s'écrit pendant la bataille. Il ne saura jamais si son dernier engagement ternira sa mémoire ou glorifiera son nom. Son corps est rapatrié à Xianyang. Si la Bataille des Saules et des Roseaux se solde par une victoire, le roi offre à son vassal des funérailles grandioses et verse même une larme sur cette perte. Les personnages auront l'honneur d'être choisis pour porter la dépouille à sa dernière demeure, dans une longue procession à travers la cité. La population se recueille sur leur passage

et une escorte militaire royale les accompagne. Les joueurs auront peut-être l'idée généreuse d'abandonner tout le crédit de cette victoire à leur mentor en matière de stratégie. Le roi ne sera pas dupe (Gun Jin lui fait un rapport détaillé des événements), mais il se souviendra de ce geste noble.

Personnalités

Souffle acéré du Bronze

Ce héros du Chu est pourtant originaire d'un autre royaume, le Qi. Il a grandi au pied du Taishan, le Mont sacré de l'Est. Très jeune, il a fait preuve d'un caractère pieux et une détermination farouche à défendre ses idées. Il a vu les adeptes du légisme mettre à bas les anciennes traditions et beaucoup de ses amis d'enfance se détourner de lui et de ses convictions jugées rétrogrades.

Adolescent, sa colère l'emporte sur sa pondération et il rejoint une secte taoïste intégriste, les Mille Lois du Ciel, qui vise avec violence les représentants du gouvernement. Déclaré hors-la-loi, ce groupe est pourchassé et exterminé méthodiquement. Quelques-uns de ses membres parviennent pourtant à s'enfuir. Souffle Acéré du Bronze en fait partie. Il s'exile au Chu et marche pendant des jours entiers pour rejoindre le Huangshan. Là, il vit en ermite pendant plus de deux ans avant de faire une rencontre qui va changer sa vie. Le magistrat local est un ancien aristocrate issu d'une prestigieuse lignée guerrière. Il se prend d'amitié pour le jeune homme rebelle et, avec beaucoup de patience, finit par le convaincre de devenir son disciple. Auprès de ce sage, Souffle acéré du Bronze apprend l'escrime mais également une discipline personnelle qui lui permet de redevenir le maître de son propre destin.

Fidèle à sa foi, Souffle acéré du Bronze se lance dans de grandes quêtes héroïques pour démontrer la puissance des divinités célestes. En récompense, il reçoit un don unique.

Lorsque, il y a maintenant trois ans, son mentor fut assassiné lors d'un voyage vers Shoucun, l'enquête soupçonna un acte commandité par le Qin. En effet, le magistrat négociait à ce moment-là une alliance avec le Royaume de Dian qui aurait pu menacer le Sud du grand Etat légiste. Rien ne pût être prouvé. Mais Souffle acéré du Bronze recherche depuis la moindre occasion de frapper cet ennemi et d'en abattre la puissance blasphématoire.

1 m 81 / 88 kg / 33 ans

Aspects : Métal 4, Eau 4, Terre 3, Feu 3, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 36 Défense Passive 9

Dons et Faiblesse : Force du Bouffle / Malédiction de Zhu Rong (contre le Qin)

Talents : Calligraphie 1, Perception 3, Intimidation 2, Légendes 1, Méditation 3, Taoïsme 2, Théologie 2, Commandement 1, Chuishu 4 (Assommer, Parade totale, Charger, Combinaison), Dunshu 3 (Bloquer, Double Parade), Acrobatie 2, Equitation 2, Esquive 3, Natation 2

Souffle vital : 25 (11 / 0 ; 7 / 0 ; 4 / - 1 ; 3 / - 3 ; 2 / - 5)

Taos : Tao des Six Directions 2, Tao du Pas léger 2, Tao du Corps renforcé 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Renommée : 75

Equipeement : Chang pao brun, Chui et bouclier

Tze Dan

Ce jeune Général a encore tout à prouver auprès de ses supérieurs. Même si tout le monde loue à la cour ses capacités et son grand courage, il n'a encore reçu pour mission que des expéditions de pacification sur les frontières sud du Royaume. Il veut saisir cette opportunité qui lui est offerte de devenir un personnage de premier plan au sein de la hiérarchie militaire. Très sûr de lui et confiant en ses forces et son destin, Tze Dan demeure un stratège redoutable. Cependant, dès que ses espions lui rapporteront la nouvelle de la maladie de Tchen Qi, il pense alors que plus aucun officier de sa valeur ne dirige l'armée ennemie. Cet excès de confiance risque de le conduire à faire des erreurs sur le plan tactique.

1 m 76 / 68 kg / 29 ans

Aspects : Métal 3, Eau 3, Terre 2, Feu 3, Bois 3

Aspects secondaires : Chi 27, Défense Passive 8

Dons et Faiblesse : Mémoire du Zhongguo (Héraldique) / Fierté du Coq

Talents : Bureaucratie 1, Calligraphie 2, Savoir (personnalités du Zhongguo) 1, Eloquence 1, Héraldique 3, Méditation 1, Commandement 3, Art de la guerre 3 (Manoeuvres au choix), Jianshu 3 (Combat monté, Coup précis, Coup double), Equitation 2, Esquive 2

Souffle vital : 19 (7 / 0 ; 5 / 0 ; 4 / - 1 ; 2 / - 3 ; 1 / - 5)

Taos : Tao des Six Directions 2, Tao du Bouclier invisible 2

Renommée : 80

Equipeement : armure complète, épée, cheval, sceptre de commandement

Gun Jin

Ce petit homme au regard de furet joue le rôle des yeux et des oreilles du roi auprès de Tchen Qi. Sa voix de fausset et ses remarques acerbes le rendent immédiatement antipathique. Il passe son temps à observer en silence, à jauger les gens et à enregistrer leur moindre parole ou décision. Susplicieux à l'excès, il a tendance à voir des traîtres ou des espions partout. Gun Jin apporte un poids supplémentaire sur les épaules du commandant en chef de l'armée. Pourtant, on ne peut lui reprocher sa loyauté indéfectible au Qin et sa profonde honnêteté. Un personnage dangereux, disposant d'un grand pouvoir, mais pouvant se révéler un allié précieux pour qui sait entrer dans son jeu.

1 m 60 / 45 kg / 44 ans

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 2, Feu 2, Bois 4

Aspects secondaires : Chi 18, Défense Passive 8

Dons et Faiblesse : Discernement de la Kilin / Curiosité du Rat

Talents : Bureaucratie 3, Investigation 3, Perception 2, Etiquette 2, Intimidation 1, Empathie 3, Bangshu 2 (Coup double, Parade totale), Equitation 1, Larcins 2

Souffle vital : 17 (6 / 0 ; 5 / 0 ; 3 / - 1 ; 2 / - 3 ; 1 / - 5)

Taos : Tao de l'Oeil intérieur 2, Tao de l'Esprit clair 2

Renommée : 35

Equipeement : Chang pao de soie, armure complète, bâton de guerre, cheval



Mettre en scène des aventures militaires



128

La Chine des Royaumes combattants est un pays déchiré par une guerre sans fin, qui dure depuis des siècles par intermittence. Elle rythme la vie des habitants du *Zhongguo* et est presque considérée à l'égal des diverses catastrophes naturelles qui frappent régulièrement le pays : un mal nécessaire, une force de la nature contre laquelle l'homme ne peut rien bien qu'il en soit à l'origine...

Les campagnes de Qin peuvent ainsi incorporer beaucoup d'aventures dans un cadre militaire. Les personnages peuvent être des mercenaires, des soldats, des officiers, des espions, des diplomates, etc. : presque tous les types de héros trouvent leur place dans des scénarios orientés vers la guerre et ses à-côtés.

Ce chapitre est là pour vous permettre de mieux cerner les multiples possibilités offertes par le contexte militarisé des Royaumes combattants.

Une armée en marche

Cela peut paraître une évidence mais rappelons le tout de même : une armée en marche est semblable à une ville mobile, avec ses multiples «habitants» (soldats, officiers, serviteurs, cuisiniers, filles à soldats, ingénieurs, ouvriers, etc.) et «quartiers» (l'intendance, le génie, l'Etat-major, les baraquements, etc.) mais qui possède ses propres spécificités.

C'est donc un environnement de jeu propice à de multiples scénarios ou intrigues, à presque tous les niveaux. Quel que soit le rôle des personnages au sein de cette armée, il devrait être aisé de trouver de quoi les occuper avant même qu'une bataille ne débute.

Simple soldats

Occuper les personnages

En tant que soldats, les personnages auront souvent bien des tâches à accomplir durant le déplacement de l'armée de sa garnison vers le champ de bataille : un homme du rang n'a que peu l'occasion de se reposer, et les corvées à accomplir sont nombreuses afin d'empêcher les soldats de trop réfléchir à ce qui les attend au bout du chemin.

Protéger les ressources est une tâche primordiale : les soldats chargés de surveiller les nombreux chariots de matériel et de nourriture doivent les défendre contre d'éventuels éclaireurs ennemis ou des saboteurs entrés *incognito* au camp. C'est l'occasion de créer une tension propice à jouer sur la méfiance, la paranoïa des personnages : ce serviteur venu chercher un peu de vin pour son officier est-il un traître ? Ce nuage de poussière à l'horizon est-il un signe avant-coureur d'une attaque par la cavalerie adverse ? Ce peut être également l'occasion de relâcher la tension accumulée via quelques combats : affrontement avec un saboteur venu empoisonner les réserves, résistance héroïque face à un assaut de pillards, etc.

Préparer le campement au crépuscule fait aussi partie du quotidien des soldats. Dresser les tentes communes, couper du bois, creuser un fossé autour du camp, organiser les rondes sont quelques-unes des tâches auxquelles des personnages simples soldats seront amenés à participer. C'est pour eux l'occasion d'être à l'écoute de la vie de l'armée, d'entendre les diverses rumeurs et ragots (tel officier est alcoolique, l'arrière-garde est sur le

point de se révolter, tel soldat a décidé de désertir, etc.) et surtout de décider de ce qu'ils feront des informations (faut-il prévenir l'Etat-major de la mutinerie en préparation ? Faut-il dénoncer les déserteurs ?).

Surveiller le camp la nuit peut également être un grand moment de jeu. Jouer sur les peurs des personnages, les faire paniquer pour un rien ou au contraire leur permettre de déjouer une tentative d'infiltration ou de raid nocturne leur donnera l'occasion de jouer leur rôle, d'utiliser leurs compétences, de se couvrir de ridicule ou au contraire de devenir les héros du jour.

Il existe encore des dizaines de tâches que les personnages peuvent accomplir au quotidien en tant que soldats (protéger un dignitaire présent dans l'armée, s'entraîner, prendre soin de son équipement par exemple), et un Meneur de Jeu imaginatif saura occuper les personnages et leur faire vivre à travers des actes de routine militaire une expérience de leur inédite.

Créer l'empathie

En tant qu'hommes du rang ou peut-être mercenaires, les personnages sont plongés au cœur même de l'armée. Ils sont parfaitement placés pour nouer diverses relations avec leurs camarades au cours des marches forcées si longues et harassantes que bavarder avec son voisin est souvent le meilleur moyen de passer le temps en oubliant fatigue et douleur, ou durant les longues nuits de garde passées dans le froid à guetter les silhouettes suspectes et durant lesquelles jouer aux dés ou discuter permet de se maintenir éveillé.

Ce sont des moments parfaits pour créer des liens entre les personnages et divers PNJ, de leur faire sentir que les soldats sont comme eux des individus uniques, avec une famille, des peurs et des espoirs. Tout cet écheveau de relations prendra alors tout son sens lorsque arrivera le moment de la bataille et que les personnages verront mourir autour d'eux des hommes qu'ils avaient appris à connaître et qu'ils considéraient peut-être même comme des amis. L'impact émotionnel sera d'autant plus fort que les personnages se seront rapprochés de nombreux soldats et auront pris conscience de leur humanité : une bataille ne sera alors plus à leurs yeux une opportunité pour se couvrir de gloire mais une boucherie durant laquelle leurs camarades s'écrouleront autour d'eux, leur rappelant leur propre mortalité et les horreurs de la guerre.

Espions et agents

Chez l'ennemi

En tant qu'espions, les personnages ont pour rôle de traverser le territoire ennemi pour en rapporter des informations à leurs supérieurs, ou pour assassiner un individu désigné.

Généralement incorporés dans l'armée sous une couverture quelconque (cuisot, serviteur, etc.) afin de ne pas éveiller les soupçons d'éventuels ennemis infiltrés, ils peuvent être convoqués par leur officier ou agent de liaison n'importe quand et recevoir une mission impliquant généralement de quitter le campement pour se rendre dans celui de l'armée ennemie, ou dans une ville proche. Recevant toutes les informations possibles sur la situation et des instructions

claires et précises quant à leur mission, à eux de s'organiser et de décider de leurs moyens d'action. Ceux-ci peuvent être multiples et plus ou moins adaptés aux objectifs assignés : agir sous couverture pour un séjour de longue durée, frapper rapidement et à la faveur de la nuit pour un assassinat, rester constamment mobiles pour ne pas être soupçonnés par les agents adverses, etc. A eux également de demander le matériel qu'ils jugeront nécessaires : en tant qu'agents secrets, une certaine latitude leur est donc donnée quant à la manière d'accomplir leur mission, l'essentiel étant qu'ils la remplissent au mieux.

Être espion chez l'ennemi est une tâche délicate et risquée, et les personnages devront toujours se méfier de tout et de tous car les agents de contre-espionnage ne leur pardonneront aucune erreur. Là encore, c'est le moment idéal pour jouer sur la paranoïa inhérente à leur fonction : ont-ils été démasqués par cet étrange serveur dans la dernière auberge ? Ont-ils bien assassiné l'objectif assigné ou n'était-ce qu'un sosie placé là pour les tromper (après tout, ce capitaine réputé ne s'est que peu et mal défendu...) ? Les documents volés sont-ils les bons ou des faux laissés à leur intention en vue de désinformer les leurs ?

S'infiltrer dans un camp ennemi doit également être un moment de jeu exaltant, plein de dangers. Il faut tromper la vigilance des sentinelles, entrer dans le campement, ne réveiller personne, parvenir à l'objectif puis réussir à sortir du camp à nouveau sans éveiller les soupçons... Sachant que les gardes en faction ont pour tâche à la fois de ne pas laisser entrer les intrus et de ne pas laisser sortir les déserteurs éventuels, la tâche doit s'avérer rude même pour un agent expérimenté et chaque embûche placée sur la route des personnages doit leur faire ressentir cette difficulté. Leur vie ne tient qu'à un fil et parfois un destin pire que la mort les attend en cas de capture : au Meneur de Jeu de rendre tout ceci palpable et menaçant...

Contre-espionnage et police militaire

Un autre rôle que peuvent remplir les personnages en tant qu'espions est celui d'agents de contre-espionnage. S'ils ont auparavant fait la preuve de leurs capacités d'enquêteurs et de meneurs d'interrogatoire, cette tâche est faite pour eux.

Généralement sous une couverture de sous-officiers, ils ont pour mission principale de démasquer les éventuels espions ou saboteurs ennemis infiltrés dans l'armée. Pour cela, il leur faudra faire preuve de vigilance et d'instinct. Une fois de plus, la paranoïa est le meilleur allié du Meneur de Jeu avide de créer des situations de jeu intéressantes : ce cuisot au regard torve vient de verser quelque chose dans la marmite, s'agit-il d'épices ou d'un poison ? Tiens, personne ne se rappelle avoir croisé ce serviteur avant, est-ce un espion ou a-t-il juste un physique passe-partout ? Et ces dix soldats morts de fièvre, ont-ils réellement contracté une maladie ou est-ce un poison qui les a tué ? Quant à cet officier à la réputation de dépressif, s'est-il pendu tout seul ou l'a-t-on « aidé » à se suicider ? Bref les occasions ne manquent pas d'envoyer les personnages sur de fausses pistes, ou d'improviser une affaire à même de les occuper pendant quelques heures...

Comme il a déjà été dit, à bien des égards une armée en marche, surtout lorsqu'elle dresse son campement pour la nuit, est semblable à une ville. Et dans une ville, bien des cri-



mes sont commis. Si la plupart pourront être imputés à des agents ennemis, d'autres seront le simple fait de la bassesse humaine, de la promiscuité, de la tension due à l'imminence d'une bataille. Un soldat assassiné par un camarade à cause d'une grosse somme perdue aux dés, une prostituée violée par des hommes ivres, du matériel volé dans les baraques de l'intendance sont autant d'exemples d'affaires que les personnages pourront avoir à résoudre avant que la rumeur ne les amplifie et ne porte un coup au moral des troupes. Enquêter et chercher des indices, interroger suspects et témoins, réunir une cour martiale pour juger les accusés : cette routine judiciaire se verra bien compliquée par la nature même de l'armée où règne la loi du silence, où le camp est démonté chaque matin et remonté chaque soir (faisant disparaître rapidement preuves et indices matériels), où les quelques combats préliminaires à la bataille sont des moments idéaux pour éliminer des témoins gênants, où les unités sont parfois en rivalité les unes avec les autres et feront donc tout pour se nuire, etc. De plus, une situation de conflit imminent ne va pas sans poser divers problèmes de conscience ou dilemmes moraux : faut-il faire condamner cet officier ivre pour le meurtre d'une prostituée récalcitrante au risque de se priver de son talent de meneur d'hommes durant la bataille ?



130

Officiers et dignitaires

Officiers

En tant qu'officiers, les personnages se situent au-dessus du niveau de l'homme de base et devront donc gérer leurs relations en conséquence. Il leur faudra s'assurer la confiance et la loyauté de leurs soldats, sans pour autant trop se mêler à eux afin de veiller à un strict respect de la discipline que trop souvent une familiarité excessive remet en question. Les liens que tisseront des personnages officiers seront ainsi empreints d'une certaine distance, d'un respect nécessaire qui n'est cependant en rien un frein à l'empathie : le bon commandant est celui qui connaît ses hommes, les comprend et n'abuse pas de son autorité sur eux.

Un officier a un rôle bien différent de celui d'un soldat au quotidien dans une armée. C'est à lui de veiller à ce que ses hommes restent occupés constamment, s'entraînent sérieusement, ne causent pas de troubles avec les unités rivales, etc. Il a la responsabilité de tous ceux placés sous son commandement et la moindre erreur d'un de ses subordonnés doit être considérée comme la sienne. C'est également l'officier qui doit assurer toutes les tâches administratives permettant de gérer au quotidien la vie de plusieurs centaines d'hommes en marche : inventaire des stocks de nourriture ou des armes, rapport des espions, messages de la cour, etc. Des personnages occupant cette fonction seront tout aussi occupés que les soldats du rang, même si leurs tâches ne sont guère comparables.

Mais plus important que tout : les officiers sont ceux qui mènent les hommes au combat et en conséquence doivent connaître et comprendre les stratégies mises au point, voire participer à leur élaboration. C'est le soir venu, dans la tente du Général et autour de nombreuses cartes que se décident ces choses-là. Si les personnages font partie de cet Etat-major, ils pourront en fonction

des informations récoltées par les espions ou éclaireurs, des points forts et faibles de leur armée, de ce qu'ils savent des troupes adverses et de leur connaissance en Art de la guerre, participer à l'élaboration du plan de bataille. Qui sait ? L'un d'eux aura peut-être l'idée brillante qui permettra à son camp de remporter le combat...

Si les personnages sont partie-prenante de l'Etat-major, leur Général comptera sur eux pour lui fournir toutes les informations nécessaires à la mise au point des stratégies et tactiques à adopter. A eux donc d'assigner leurs missions aux agents et éclaireurs afin de repérer les positions ennemies, à eux de prendre le pouls des soldats afin de connaître leur moral, à eux de vérifier que les renforts soient suffisamment disponibles pour créer la surprise au plus fort de l'affrontement, etc. Et à eux de faire un résumé approprié de tout cela auprès de leurs supérieurs afin que ces informations puissent être utiles à la mise au point d'un plan efficace... Après tout, c'est de ce plan, et donc au final des personnages et de la pertinence de leurs actions, que dépend la victoire ou la défaite, la survie ou la mort de milliers de leurs concitoyens... Un bien lourd fardeau.

Dignitaires

Toutes sortes de dignitaires accompagnent une armée en guerre. Parmi les plus importants se trouvent les diplomates, chargés de négocier avec l'ennemi avant l'engagement de la bataille afin peut-être d'éviter la mêlée meurtrière en trouvant un accord. Mais de telles négociations ne peuvent se faire en aveugle, un diplomate a besoin de connaître de nombreux éléments afin de savoir jusqu'où il peut aller dans ses exigences. Ainsi, des personnages négociateurs auront une certaine autorité sur les espions de leur camp pour les envoyer en mission, à la recherche d'informations cruciales : quel est le moral du peuple ennemi, quels sont les effectifs de son armée, est-elle bien approvisionnée, attend-elle des renforts ? Etc. C'est à nouveau une lourde responsabilité car les personnages enverront peut-être en mission des agents qu'ils connaissent, d'anciens camarades ou frères d'arme, et sans doute un certain nombre d'entre eux ne reviendra pas... Cependant, afin de sauver plusieurs milliers de vie, un diplomate doit avoir toutes les cartes en main et le sacrifice de certains est nécessaire à cela.

Autres types de personnages

Dans une armée, presque tous les types de personnages peuvent trouver leur place et de quoi s'occuper le temps de plusieurs scénarios.

Des médecins ou alchimistes auront pour rôle de soigner blessés et malades, de trouver un antidote au poison versé par un saboteur dans les réserves d'eau, de circonscrire une épidémie meurtrière avant qu'elle ne s'étende, etc. Il leur faudra sans doute aussi prendre soin des animaux : chevaux, bœufs, mâtiffs de guerre ou pigeons voyageurs réclament des soins que leurs éleveurs seuls ne peuvent pas toujours assurer et un bon médecin doit savoir s'improviser vétérinaire quand il le faut.

Des ingénieurs devront veiller à leur matériel, aider l'armée à franchir les obstacles naturels (rivières, précipices,

marais, etc.), fabriquer rapidement les machines de guerre avant que ne débute la bataille ou le siège. Dans une cité assiégée, il est de leur responsabilité d'instruire les habitants sur le rôle qu'ils auront à tenir (éteindre les incendies, répartir les ressources, surveiller les machines de guerre) et de prévenir les tentatives adverses de pénétrer les remparts. Dans une guerre de siège, ils occupent une fonction primordiale et bien des généraux s'appuieront sur leur savoir-faire pour mettre au point leur stratégie d'attaque ou de défense.

Des devins pourront être consultés pour lire l'avenir ou interpréter les signes afin de conseiller les généraux sur la conduite à tenir. Des exorcistes recevront pour tâche de chasser les mauvais esprits pour favoriser les chances de victoire, et après la bataille de veiller à ce que les fantômes des soldats morts ne viennent pas troubler les vivants. Des géomanciens conseilleront quant à l'organisation du campement pour favoriser les souffles favorables et le repos des hommes.

Les hommes de l'intendance devront organiser la préparation et la distribution de la nourriture, prévoir le rationnement en cas de disette, gérer l'afflux de réfugiés venus de villes ravagées par l'avancée ennemie. A eux de répartir les équipements, de distribuer le matériel nécessaire aux éclaireurs ou agents, de faire des inventaires et d'envoyer leurs rapports aux officiers.

D'autres types de bataille mettront à l'honneur d'autres types de personnages. Une guerre de siège, on l'a vu, sera gagnée ou perdue grâce aux hommes du génie. L'issue d'une bataille navale dépendra des matelots et navigateurs. Une guérilla impliquera davantage les cavaliers et archers. Etc. Le Meneur de Jeu devra constamment veiller à ce que les personnages, quelle que soit leur orientation, aient un rôle à accomplir dans l'armée afin que les scénarios militaires restent amusants pour tout le monde autour de la table.

La bataille

Point culminant d'un scénario militaire, la bataille est bien souvent l'enjeu primordial. Si les actions des personnages n'ont pas permis de l'éviter ou de la gagner avant même qu'elle ne débute, elle est le moyen par lequel les deux armées adverses vont se mesurer et tenter de prendre l'avantage pour leur Royaume.

Selon le rang des personnages, et leur implication définie par les règles de ce supplément, ils auront diverses opportunités de jeu dont ils pourront tirer parti pour se couvrir de gloire, monter en grade ou tout simplement rester en vie...

Avant la bataille...

Moment de tension à nul autre pareil, les heures qui précèdent une bataille sont l'occasion de faire monter la pression, d'insinuer la peur ou de galvaniser les personnages.

Homme du rang

En tant que soldats, les personnages savent qu'ils seront en première ligne de la mêlée à venir. La nuit précé-

dant le choc entre les deux armées, c'est le moment d'affûter sa lame, de réparer son armure, de tenter de trouver un peu de repos. La tension doit être palpable et les personnages comprendre que leur vie est en jeu, qu'ils doivent profiter de ce qui sera peut-être leurs derniers instants sur Terre...

Commandant

Des personnages occupant le poste d'officiers ou sous-officiers devront veiller au bon moral de leurs hommes avant la bataille. C'est le moment d'aller passer un moment avec eux, de leur rappeler que leur commandant les connaît, leur fait confiance. Ce peut aussi être l'occasion de prononcer un petit discours afin de galvaniser les troupes, de leur exposer la tactique qu'ils auront à appliquer, de leur distribuer double ration de vin afin de s'attirer leurs bonnes grâces. Enfin le commandant d'unité doit s'assurer que la logistique sera au rendez-vous et que ses archers ne manqueront pas de flèches par exemple.

Général

La dernière nuit avant la bataille est souvent l'occasion de vérifier une dernière fois le plan, de le modifier légèrement au cas où des espions l'auraient percé à jour, de prendre en compte les rapports de dernière minute pour l'adapter à la situation, etc. Des personnages de si haut rang tiennent entre leurs mains le destin de toute leur armée et les heures qui précèdent le début des hostilités doivent être des moments de doute pour eux. Enfin, juste avant que ne débute le combat, il est de rigueur de faire un discours éloquent afin de gonfler d'ardeur le cœur des hommes.

Pendant la bataille...

Une fois la mêlée engagée, la bataille débute et ne s'arrêtera peut-être que plusieurs jours plus tard. Une bataille d'importance peut constituer à elle seule une ou deux sessions de jeu et il convient alors de multiplier les péripéties afin d'éviter la lassitude.

Homme du rang

Pour les personnages soldats, les choses sont simples : ils sont projetés au centre du maelström et doivent tout faire pour rester en vie, si possible en tuant le maximum d'adversaires. Une bataille vue du cœur du conflit est un moment de jeu mettant en avant l'action et le combat. Les personnages affrontent de nombreux soldats ennemis, protègent les leurs, tentent des percées, se replient, etc. De nombreux jets de dés émailleront cette session aussi convient-il de ménager des pauses dans une action omniprésente pour laisser un peu aux personnages l'occasion de souffler – et d'interpréter leur rôle. Une bataille, surtout si elle dure plusieurs jours, est émaillée de pauses plus ou moins longues au cours desquelles les soldats peuvent se retrancher dans un abri de fortune afin de panser leurs plaies avant de repartir au combat. Que faire dans une telle situation si l'un des hommes dans l'abri ne fait pas partie de l'unité ? Est-il un traître, un espion, un soldat allié séparé des siens par le chaos ambiant ?



N'oubliez pas que la table des Actions héroïques est faite pour gérer les combats des personnages ayant décidé de se jeter au cœur du conflit – mais ne la laissez pas brider votre imagination : au besoin improvisez sur cette base afin d'offrir aux personnages de grands moments de jeu, cohérents avec l'action décrite.

Commandant

Les personnages commandants dirigent leurs unités. Cela signifie qu'ils doivent garder un rôle de tacticien, en donnant des ordres et organisant des manœuvres afin de mettre à profit leur position dans la bataille. Ils ont donc un minimum de recul afin d'évaluer la situation et de prendre leurs décisions en conséquence. Cependant, eux-mêmes plongés presque au cœur de la bataille, il leur faudra bien souvent user de leurs talents martiaux pour rester en vie, affronter un héros ennemi ou redonner confiance à leurs hommes. Ainsi, un Meneur de Jeu aura à cœur d'équilibrer les situations entre moments tactiques durant lesquels les personnages auront à décider des ordres à donner à leurs hommes et moments plus dangereux durant lesquels ils devront se battre et s'impliquer (là encore, la table des Actions héroïques est une bonne base).

Général

Bien souvent les généraux observent la bataille depuis un promontoire et ajustent leur stratégie en fonction des événements. Ils ne prennent guère physiquement part au conflit aussi des personnages dans un tel rôle risquent-ils de s'ennuyer à moins que le Meneur de Jeu ne fasse du scénario un petit *wargame*. Pour cela, il suffit d'utiliser les règles annexes expliquant comment représenter la bataille sur la table. En usant de pions, marqueurs et cartes, le champ de bataille deviendra une réalité concrète sur laquelle pourront réfléchir les personnages. Certes, le jeu de rôle sera alors légèrement mis de côté mais tant que cela reste occasionnel, un peu de changement ne peut qu'agréablement surprendre et divertir tout le monde autour de la table.

Et pour apporter un peu de variété, il est toujours possible qu'un assassin ou un héros ennemi parviennent à traverser les lignes pour venir assassiner un général : c'est le moment pour les personnages de revenir à la réalité et de défendre chèrement leur vie.

Après la bataille...

Le chaos s'est terminé et le champ de bataille est jonché de cadavres. C'est le moment de faire retraite en se protégeant des ruides de la cavalerie ennemie ou de pousser son avantage en lançant son avant-garde sur les fuyards.

La fin d'une bataille et l'après peuvent également constituer d'intéressants moments de jeu...

Homme du rang

Pour un personnage soldat, la fin de la bataille ne signifie pas la fin de son service. Il peut encore devoir accomplir de nombreuses tâches. La plus traumatisante consiste à parcourir le champ de bataille pour identifier ses camarades tombés au combat et achever les blessés ennemis. La plus risquée consiste à faire partie des trou-

pes chargées de poursuivre les vaincus ou de protéger la retraite de l'armée : les combats sont encore au rendez-vous pour des personnages blessés ou épuisés. Les plus chanceux pourront prendre un repos bien mérité, tout en continuant à assurer leurs corvées quotidiennes.

Commandant

Les commandants les plus scrupuleux accompagnent leurs hommes sur le charnier afin de recenser les soldats qu'ils ont perdus. Mais tous n'ont pas le temps de se livrer à ce genre d'activités ; il faut organiser les unités survivantes et leur assigner des missions capitales : poursuite des ennemis, protection du campement, recensement des survivants, réorganisation des troupes en fonction des pertes, etc. Une fois paré au plus pressé, il faut encore écrire divers rapports pour les officiers supérieurs afin qu'ils ordonnent l'armée, lui assignent de nouveaux objectifs, décident d'organiser une retraite, etc.

Général

L'après-bataille est l'heure du bilan pour les généraux et l'état-major. En cas de victoire, la tente de commandement est un lieu de fête et le vin coule à flot avant que chacun reprenne son rôle et organise la suite des opérations (poursuivre l'avantage, organiser le retrait, etc.). En cas de défaite, les officiers supérieurs doivent rapidement mettre en œuvre la retraite, couvrir la fuite de l'armée, limiter les pertes voire tenter de reprendre le dessus en profitant de toutes les occasions. Il n'est pas rare qu'après une bataille perdue, des généraux se suicident par pendaison ou en se tranchant la gorge mais seuls les lâches agissent ainsi : le vrai militaire s'assurera d'abord que son armée est hors de danger avant d'affronter le courroux de son Roi.

Des personnages généraux honorables sauront partager les lauriers de la victoire avec leurs hommes ou organiser une retraite efficace selon l'issue de la bataille précédente.

Autre type de campagnes militaires

Toutes les armées ne sont pas envoyées faire la guerre à un ennemi, et en tant que structure organisée et disciplinée, disposant de moyens logistiques considérables, elle peut être employée à bien d'autres tâches. Elle peut permettre au Meneur de Jeu de varier un peu la trame de ses scénarios tout en gardant un contexte militaire.

Mission humanitaire

Les catastrophes naturelles sont nombreuses et fréquentes dans le Zhongguo et il n'existe aucune autre organisation que l'armée pour porter secours aux populations civiles touchées.

En cas d'inondations, de tremblements de terre, de typhons ou de raz-de-marée, des villages entiers se trouvent ravagés et surtout, plus important aux yeux des autorités, les ressources afférentes (champs, mines, manufactures). Une armée envoyée pour porter secours à ces populations comportera ainsi de nombreuses unités du génie chargées certes de reconstruire les habitations mais surtout de remettre en état les infrastructures (routes, canaux) et les moyens de production afin de ne pas en priver trop longtemps le Royaume.



Ces catastrophes attirent bien souvent les pillards, avides de s'approprier les restes et contre lesquels les patrouilles devront lutter. De même, bien des agents ennemis profiteront de l'occasion pour amener encore plus de chaos : en déclenchant des épidémies, en sabotant les travaux de remise en état, en fomentant des révoltes paysannes, etc.

Autant dire qu'une mission humanitaire, loin d'être de tout repos, sera l'occasion pour le Meneur de Jeu de confronter ses personnages à des situations inédites et intéressantes.

Escorte

Lorsqu'un haut-fonctionnaire ou un membre de la famille royale est en déplacement, c'est une véritable petite armée qui l'escorte tout au long du chemin. Charge à elle de sécuriser le parcours en envoyant des éclaireurs repérer le chemin, en veillant à ce qu'aucun agent ennemi ne puisse s'infiltrer, en réduisant les pertes de temps au minimum, en assurant une protection optimale du campement la nuit, en prévenant à l'avance chaque cité traversée pour que les milices locales assurent la sécurité des lieux, etc.

Les nombreux caprices de dignitaires et courtisans peu habitués aux rudesses de la vie militaire permettront de compliquer le trajet à loisir et de donner quelques

sueurs froides aux personnages. Mais comment s'opposer à la volonté d'un ministre exigeant de se rendre au célèbre quartier des plaisirs de la ville voisine, même s'il s'agit d'un lieu particulièrement difficile à sécuriser et idéal pour une tentative d'assassinat ? Diplomatie et autorité pourront être de rigueur afin de faire entendre raison à des individus déconnectés des réalités.

Protection

Une armée peut également avoir à protéger un site en particulier, comme par exemple un chantier de fouilles archéologiques ou un point stratégique. Il faut alors composer avec la monotonie du quotidien, éviter les problèmes entre les militaires et les civils impliqués, maintenir la discipline et en cas de problème, réagir avec célérité et efficacité.

Une fois encore, le pire danger viendra des sabotages ou assassinats et plus rarement d'assauts frontaux mais qui sait ? Un Royaume adverse peut très bien décider de détruire le site des tombes antiques découvert récemment par crainte de voir un rival s'emparer d'un savoir ancien quelconque... Une bataille sur un site à protéger complique les choses car il faut éviter que celui-ci soit endommagé tout en contenant et repoussant les troupes adverses...

Tián Xia et évolutions

Dans le cadre de la campagne à paraître *Tián Xia*, le Qin et son armée vont bien entendu avoir un rôle majeur à jouer. Déjà très largement supérieur, l'appareil militaire du Royaume ne va cesser d'évoluer durant les vingt années que celle-ci va durer et, globalement, réussir à pallier à un grand nombre de ses faiblesses. Ces mutations sont inexistantes au moment où commence le jeu (pour rappel : 240 av J.C) mais leur importance nous oblige à les mentionner ici dans le cas très probable où vous souhaiteriez vous servir de ce supplément pour des scénarios se passant à une date ultérieure. Bien que nous ayons tenté de ne pas trop en dire pour ne dévoiler aucun secret de la campagne, nous vous encourageons toutefois à ne pas montrer ces lignes à vos joueurs.

Le canal de Zheng Guo

Dans le troisième scénario du premier tome de la campagne, « Le Procès », les personnages joueurs ont la possibilité d'influer sur la construction d'un gigantesque canal dans le Nord du Qin. Selon leurs actions, celle-ci pourra cesser ou continuer jusqu'à son terme. Si tel est le cas, les travaux se finiront comme prévu en 235 av J.C et le Royaume sera alors à même de multiplier par trois sa production agricole. Naturellement, cela aura un impact fort sur le moral et l'état physique des troupes qui auront de quoi manger en abondance où qu'elles se trouvent et sur l'économie nationale vu qu'un nombre moindre de paysans sera nécessaire pour subsister aux besoins du pays.

Le nouveau système de promotion

Dans le quatrième scénario du premier tome de la campagne se passant essentiellement en 233 av J.C, « Le

Piège », il est très probable que les personnages assistent au réel lancement du projet *Tián Xia* et au départ des troupes vers un des Royaumes voisins, avec la ferme intention d'en découdre une bonne fois pour toutes. Avant d'envoyer ses troupes, Ying Zheng lancera un nouveau système de promotion au mérite. Il déclarera que lors des victoires, tous les hommes ramenant assez de têtes ennemies monteront instantanément en grade alors que tous les officiers seront décapités après chaque défaite.

La discipline de fer régnant au sein des armées royales s'en trouvera bien entendu renforcée en même temps que la férocité des soldats qui tentent tous de faire carrière le plus rapidement possible. Dès lors, les prisonniers se feront beaucoup plus rares et les combats intenses.

Des alliances surprenantes

Pendant des années, le Qin va tenter de se rapprocher des factions pouvant lui apporter leur soutien dans son projet de conquête. Ainsi par exemple, une partie des disciples de Mo va commencer à négocier avec cette armée pour créer une alliance, et ce bien que cela aille totalement à l'encontre des préceptes de Mo Zi. C'est l'occasion pour les officiers royaux de se débarrasser d'un de leurs pires ennemis et d'acquiescer de nouvelles armes particulièrement destructrices et généralement utilisées uniquement pour défendre les villes.

Mais de telles alliances ne se forment pas en un jour et les oppositions au sein des deux camps vont faire que les premiers effets concrets de cette alliance seront visibles lors du siège de Pingyang (234 av J.C) dans le scénario « Le Piège » et lors de celui de Handan (228 av J.C) dans le scénario « La Naissance d'un Royaume ». Il faudra attendre de voir le scénario « La Chute » (223 av J.C) pour voir ces deux factions marcher main dans la main.



Quelques tableaux

<i>Les Armes à distances</i>				
<i>Armes à distance</i>	C	M	L	E
Gongshù				
Gong	3	5	8	10
Xiao Gong	1	3	4	6
Nushù				
Nu	3	8	13	20
Arbalète de cavalier	2	4	8	12
Lancer				
Bishou	-	1	2	3
Lùrong	-	1	2	3
Javeline	1	3	5	8
Javelot	1	2	3	6
Lance	-	-	1	2
<i>Les machines de guerre</i>				
Catapulte à traction	-	10	15	25
Arbalète de siège	6	15	25	40
Arbalète à répétition	2	5	7	15
Arbalète multiple (lian nu)	3	6	15	25

<i>Tableau d'engagement</i>				
	Prudent	Neutre	Engagé	Héroïque
Dé Yy				
0	C	C	A	A
1	E	D	B	A
2	F	E	D	B
3	G	F	F	B
4	H	G	G	D
5	I	H	I	E
6	I	I	J	J
7	L	K	K	K
8	L	L	M	M
9	M	M	N	N

Calcul du SR pour un Tir

SR : 3 + VU de l'Unité ciblée + Modificateurs du SR

<i>Tableau des Modificateurs de Corps à Corps</i>					
<i>Modificateurs de l'Attaquant</i>					
Type d'Unités	Attaquant				
	Chars	Cavalerie	Lanciers	Fantassins	Tireurs
Défenseur					
Chars	0	-3	-1	-2	-4
Cavalerie	+3	0	+2	-2	-3
Lanciers	+1	-2	0	-1	-2
Fantassins	+2	+2	+1	0	-1
Tireurs	+4	+3	+2	+1	0

Si l'Unité Attaquante	
Circonstances	Modificateur (cumulable)
Est en position retranchée	-2
Attaque de flanc	+2
Attaque de dos	+3
Est en position surélevée	+1
Est sur un terrain meuble (boue, sable)	-1
Est sur un terrain chaotique (ruines, rochers, bois)	-2
Est sur un terrain difficile (gué, bois dense, marais)	-3
Est en position avantageuse (premier Tour de Bataille uniquement)	+1
Autres modificateurs possibles :	
Si l'Unité attaquante :	
Est sur son territoire	+1
Est accompagnée de héros renommés	+1 (par héros)
Est bien ravitaillée	+1
Est mal ravitaillée	-1

<i>Modificateurs du Défenseur</i>	
Si l'Unité défendante	
Est en position retranchée	+2
Est en position surélevée	+1
Est sur un terrain meuble (boue, sable)	-1
Est sur un terrain chaotique (ruines, rochers, bois)	-2
Est sur un terrain difficile (gué, bois dense, marais)	-3
Est en position avantageuse (premier Tour de Bataille uniquement)	+1
Autres modificateurs possibles	
Si l'Unité Défendante :	
Est sur son territoire	+1
Est accompagnée de héros renommés	+1
Est bien ravitaillée	+1
Est mal ravitaillée	-1

Modificateurs du SR de Tir

Circonstances	Mod. du SR
Portée courte	-1
Portée moyenne	0
Portée longue	+1
Portée extrême	+2
Cible couverte	+2
Cible retranchée	+3
Cible en marche	+1
Cible en charge	+3
Faible visibilité*	+1 à +5 (à la volonté du MJ)

<i>Rapport de force</i>	
L'Unité combat à	Mod. au Test
1,25 contre 1 (+1/4)	+1
Jusqu'à 1,33 contre 1 (+1/3)	+2
Jusqu'à 1,5 contre 1 (+1/2)	+3
Jusqu'à 2 contre 1	+4
Jusqu'à 3 contre 1	+5
Jusqu'à 4 contre 1	+6
Jusqu'à 5 contre 1	+7
Etc.	

Test de Bataille
Métal + Art de la Guerre + DyY

Test de Commandement
Feu + Commandement + DyY

Test de tir
VU de l'Unité attaquante +
Commandement + DyY

Test au Corps à Corps
VU+ Commandement +
Modificateurs + DyY

Feuille d'armée

Données générales

Nom du Royaume :

Nom du Général :

Bois + Art de la Guerre =

Effectifs de l'armée :

Ressources :

Echelle de la bataille :

Effectif de base :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

Unité n°

Type d'Unité

Commandant

Effectif

VU VM

Portée : C M L E

Equipement :

0,5

1

1,5

2

2,5

3

3,5

4

4,5

5

5,5

6

6,5

7

7,5

8

8,5

9

9,5

10

10,5

11

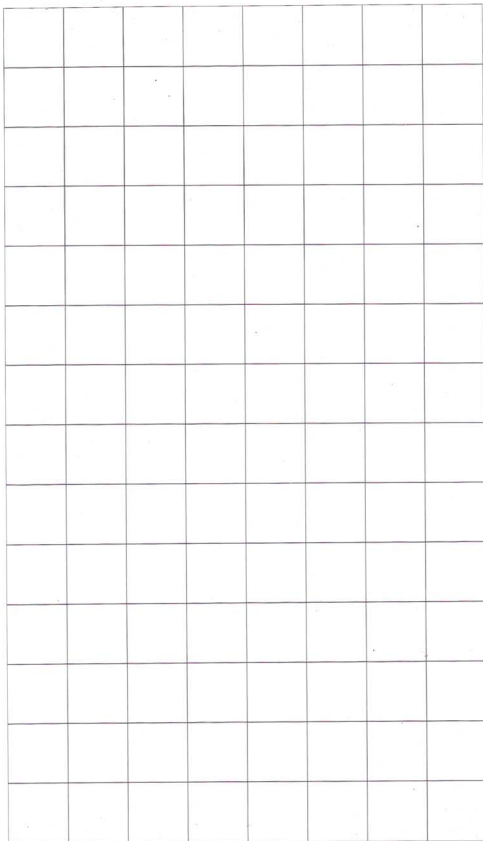
11,5

12

12,5

13

13,5





«La guerre est un moyen efficace de soumettre ses adversaires et l'Histoire a souvent montré sa supériorité sur d'autres méthodes comme la diplomatie ou les alliances. Bien évidemment, la politique militaire, si elle se veut parfaitement adaptée aux réalités d'aujourd'hui, doit intégrer ces notions mais en aucun cas elles ne doivent prendre le pas sur la science des armes et la stratégie.

Depuis des siècles, c'est sur le champ de bataille que se gagnent les guerres et que les puissants soumettent les autres peuples à leur domination. C'est lors de batailles grandioses que naquirent les grandes dynasties antiques Yin et Zhou et c'est donc par la guerre que le Qin parviendra à soumettre l'ensemble du Zhongguo à son autorité bienveillante.

Le Tian Xia, l'union de tout ce qui existe sous le Ciel, se réalisera par la voie des armes et l'espère pouvoir servir mon Roi en y prenant une part active lorsque le grand projet de Sa Majesté débitera.»

Wang Jian, général de la garnison royale de Xianyang, dans un rapport à son souverain

L'Art de la Guerre est le supplément de Qin dédié à la guerre, à la vie militaire, à la description des armées et de la mentalité martiale de la Chine antique. Dans un monde en pleine mutation et en état de guerre permanent, il est indispensable de maîtriser les rouages de la politique martiale des Royaumes combattants afin de prendre en compte cette dimension militaire dans les scénarios et campagnes que le Meneur de Jeu sera amené à faire jouer.

Les armées sont en route. Les Royaumes se préparent tous à la guerre. L'unification de tout ce qui existe sous le Ciel se profile à l'horizon. Quelle part y prendront les personnages, quelle place tiendront-ils sur le champ de bataille au cours des conflits qui décideront de l'avenir de la Chine ancienne ?

L'Art de la Guerre contient :

- Une présentation générale complète de la politique militaire des Royaumes combattants sous tous ses aspects (stratégie, vie quotidienne des soldats, utilisation des machines de guerre, histoire militaire, organisation des armées, hiérarchie, etc.).
- Une description exhaustive des armées de chacun des Royaumes combattants (effectifs, troupes d'élite, forces et faiblesses, personnalités, etc.).
- Des règles permettant de gérer les batailles en cours de jeu, quels que soient leur échelle et les effectifs mis en jeu, et l'impact des personnages à tous les niveaux (au cœur de la mêlée, à la tête d'une unité, en tant que généraux).
- De nombreuses nouvelles pour faciliter l'immersion des joueurs dans une ambiance militaire.
- Des conseils au Meneur de Jeu pour aider à la construction de campagnes militaires ou scénarios mettant en avant cet aspect du monde.
- Deux scénarios complets permettant de tester les règles proposées.
- De nombreux personnages non-joueurs pour étoffer scénarios et campagnes.
- Et d'autres éléments ludiques : styles de combat inédits, nouvelles armes, objets de légende, etc.



Le Cercle



9 782914 892360

ISBN : 2-914892-36-5

Prix de vente : 25,00€