

- ❖ Zong Ji tombe dans le traquenard tendu par Sun Tzu. Zong Ji se fait prendre en tenaille par Wu Ziwu et Fu Gai du Wu. Le vent contraire ne lui permet pas de battre en retraite et Yuan Gai a été décimé par Bo Pi, plus expérimenté. Il se fait réduire en pièces.
- ❖ La jonque royale du Wu (He Lu et Sun Tzu) accompagnée de Wu Zixu, Fu Gai et Bo Pi part à la rencontre de l'escadre du souverain du Yue, Yun Chang, fort d'une escadre d'une dizaine de navires.
- ❖ Devant ses généraux anéantis, il ne peut que de se rendre.

## Remarques et observations

---

Des planches sont tendues pour accéder aux navires adverses. A partir des balustrades des navires ont fait déferler les hommes. Un ponton (de forme droite) sans balustrade permet d'arriver à hauteur des bastingages ennemis. L'avant (en forme de pointe) est parfois muni d'escalier pour grimper vers le navire adverse.

## Crédit

---

Li Zhiqing et Li Weimin, *L'Art de la Guerre Sun Tzu*, tome 3, Editions du temps / collection Toki (en français) , 2007 et pages 95 et suivantes (Manhua).



## Bataille navale

### Preamble

---

Cette aide de jeu a pour vocation de permettre au Meneur de jeu de pouvoir faire vivre à ses PJ des batailles navales dans l'univers de Qin.

*Notes pour le Meneur de jeu*  
Il trouvera ici une façon d'aborder les choses. Celle-ci n'a rien d'officielle, elle se veut fidèle au système de règles et à quelques repaires et cohérences par rapport à celui-ci.

Évoquons aussi un style de combat propre à la marine, les *Griffes des Rois-Dragons* (poignard) développé par les marins du Qi (page 51, AdG). Celui-ci peut être utilisé par quelques PNJ notables.

Ce texte comprendra deux abréviations majeures et récurrentes : **AdG** pour le supplément de Qin sur l'Art de la Guerre et **LdB** pour le livre de base de Qin, les Royaumes combattants.

### Royaumes combattants

---

La force navale sert essentiellement à escorter les navires marchands, à protéger les côtes d'attaques de pirates et à parfois soutenir l'assaut d'un port ou d'une cité côtiers. On s'en sert aussi comme patrouilleurs sur les fleuves et canaux.

### Chu

Leur flottille sert principalement à protéger leurs navires marchands des nombreuses attaques des pirates. La formation

généralement adoptée est un groupe de 3, 5 voire 7 navires dont un lourdement armé.

## Qi

Le Qi a placé ses atouts sur ses propres navires. A savoir, des machines de guerres embarqués et des hommes équipés d'arbalètes à répétition.

## Yan

La flotte du Yan compense son manque d'armement par une escouade de petits navires rapides et favorise l'abordage.

## *Tactiques*

---

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous quelques généralités et particularités tactiques en la matière.

### En général

Comme les romains, les chinois tentent de favoriser une certaine forme de combat terrestre sur mers. On procède à une course poursuite suivie d'un échange de tirs nourris de l'artillerie et pour finir un abordage sanglant et meurtrier où tous se battent au corps à corps.

### Particularité

On utilise des pots enflammés et des flèches enflammées afin d'incendier le navire ennemi (page 33 de l'AdG).

### Machines de guerre

Des machines de guerre sont embarquées sur les navires tels que les **balistes géantes**. Les rostres des navires peuvent

être employées comme des **béliers**. Plus d'informations aux pages 32 et 33, AdG.

## **Artillerie**

On aménage des plates-formes d'archers ou d'arbalétriers pour faire pleuvoir un déluge de projectiles en tout genre (pots enflammés par exemple).

On considère que l'artillerie touche d'abord les hommes en armes puis l'équipage. Sans équipage, le navire est en perdition.

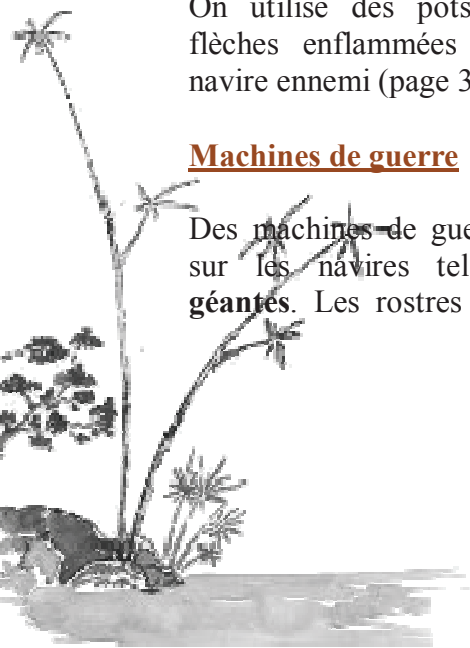
## *Type de navires*

---

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous les principaux navires de l'époque. Certains navires comblent leur lenteur par un armement lourd, tandis que d'autres très maniables et rapides sont idéals pour les escarmouches. Certains navires sont destinés à un usage particulier. En ce qui concerne la course poursuite sur mer, certains navires assurent un avantage sur d'autres grâce à leur maniabilité et rapidité.

### Gros voilier

Ils servent soutenir l'assaut d'une cité portuaire. Ils sont lourdement armés d'artillerie en tout genre ou de machines de guerre. Leur vitesse est moindre mais leur puissance de feu redoutable. Il y a une centaine d'hommes à son bord, dont la moitié sont des soldats. Le reste est constitué de marins et de servants des machines de sièges.  
VM : 3 Protection : 6 Solidité : 120



### Voilier léger

On les utilise pour des escarmouches comme la cavalerie sur terre. Leur armement est nul mais leur vitesse et maniabilité sont grandes. Il est bien dur de les rattraper. Elles servent comme patrouilleurs sur les fleuves et canaux. On considère que les jonques pirates sont similaires à des voiliers légers. Il y a une quarantaine d'homme à son bord, dont la moitié sont des soldats. VM : 6 Protection : 4 Solidité : 40

### Galère

Elles sont généralement employées pour la surveillance des côtes. Il peut se mouvoir sans vent et est souvent équipé d'un rostre similaire à un **bélier**. Il y a à peu près deux cent d'hommes à son bord, dont le quart sont des soldats, le reste étant constitué de rameurs. VM : 4 Protection : 4 Solidité : 80

### Types d'effectif

En résumé, sur ces navires, il y a des soldats, des marins et des servants pour le maniement des machines de guerre.

#### *Marins*

VM : 2 VU : 2

#### *Servants*

VM : 2 VU : 1

#### *Soldats*

VM : 1 VU : 4

### Bonus de Poursuite

Le Meneur de jeu est invité à lire le résultat de ce tableau. Le résultat influencera le test de **Course poursuite en mer** décrit plus loin.

## *Bonus de Poursuite*

### Nav. Poursuivant Nav. Poursuivi Bonus

Gros voilier	Gros voilier	0
Gros voilier	Voilier léger	-2
Gros voilier	Galère	-1
Voilier léger	Gros voilier	+2
Voilier léger	Voilier léger	0
Voilier léger	Galère	+1
Galère	Gros voilier	+1
Galère	Voilier léger	-1
Galère	Galère	0

Le Capitaine qui effectue le test est celui du navire poursuivant.

## *Bataille navale*

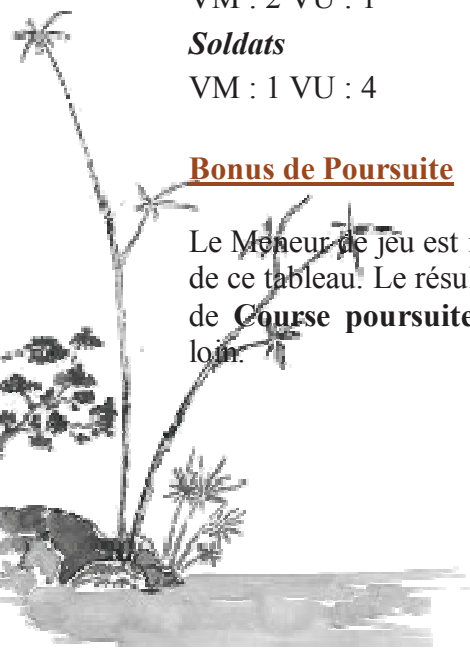
Le Meneur de jeu est invité à se baser sur les règles données dans l'AdG. On étudie ici globalement les similitudes et en détails les particularités.

### Similitudes

On se réfère entièrement à l'AdG en ce qui concerne le corps à corps et l'attaque à distance.

Voici le memento de bataille.

- 1 Déterminer l'Echelle de bataille (Duré et Effectif de base)
- 2 Déterminer l'Art de la guerre (nombres d'Ordres)  
Test de bataille (Initiative). Au début de la bataille seulement, l'Initiative ensuite
- 3 n'est plus question de Test mais de conséquence du Tour de bataille précédent.



4 Evaluer la situation

Donner des Ordres (+ Manoeuvres  
5 éventuelles (Test de Commandement  
Requis)

6 Appliquer les Ordres

7 Action des Héros (Attitude / Yy)

8 Tant qu'il y a des Ordres à donner, on  
reprend l'ordre 4 > 7

### Particularités

**Course poursuite sur mer** (page 97 de l'AdG en ce qui concerne la poursuite terrestre).

Celui-ci a pour but de déterminer si les navires se rejoignent et si un abordage est envisageable (combat « terrestre » au corps à corps). Notons que pendant cette phase, les artilleries (archers ou arbalétriers) ou les machines de guerre peuvent occasionner des attaques à distance.

Le Capitaine de la flottille (Général) effectue un **test de Bois + Navigation contre un SR de 5 + le Niveau en Navigation du Capitaine adverse + Bonus de Poursuite (voir types de navires – tableau)**.

Un échec indique qu'il n'a pas été possible de rejoindre le navire ennemi. La poursuite continue. Le SR augmente d'un cran néanmoins, le navire adverse ayant pris de l'avance.

Un succès indique que le navire a réussi à rattraper l'autre. L'abordage peut commencer.

Un équilibre Yin/Yang permet d'obtenir un bonus de +1 à +3 au Test de bataille. Le bonus restera à la discrétion du Meneur de jeu.

Un échec critique implique un arrêt immédiat de la prise en chasse. Une avarie,

un contretemps, une manœuvre d'évasion audacieuse, une météo devenue capricieuse fait cesser celle-ci.

**Bélier.** En cas de poursuite réussie, il occasionne un sérieux coup dans la coque du navire ennemi. Celui-ci est immobilisé à l'instant et menace de sombrer à tout instant. On considère que toutes les Unités à son bord, sous le choc et la crainte de couler sont Désorganisées (page 96 de l'AdG).

Un Meneur de jeu, en cas d'équilibre Yin/Yang peut décider que le navire est gravement touché et va **sombrer** corps et âme en 1d10 tours de bataille. Lorsqu'un navire sombre, ses Unités sont en Déroute (page 96 de l'AdG).

**Vaincre.** Sur mer, cela ne peut se traduire que par deux attitudes :

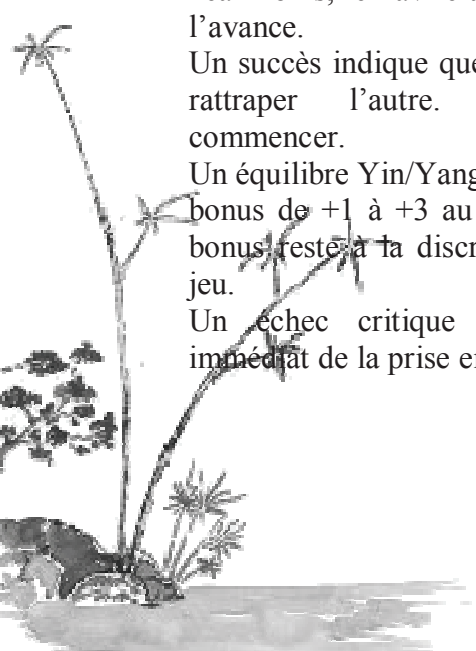
- L'extermination d'une armée par l'autre,
- L'armée adverse dépose les armes. Elle ne peut battre en retraite ni vraisemblablement partir en Déroute.

De plus, **dans un archipel d'îles et d'îlots**, le Capitaine de pirates ou de marins du Joséon, vu sa connaissance du terrain et de son don de se perdre dans ce labyrinthe, bénéficie d'un bonus de +2 au test de Course poursuite s'il se retrouve dans ces conditions.

### *Synopsis*

---

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous deux synopsis plutôt développés pour lancer ces PJ au cœur des batailles navales tout en quittant le sillage d'un vulgaire « Touché ! Coulé ! ».



### En pleine mer

Les PJ sont à bord de patrouilleurs côtiers veillant à ce qu'aucun pirate ne vienne troubler les rivages paisibles du Chu assaillis régulièrement par des pirates.

Ils dirigent une flottille de trois navires, composée de deux voiliers légers et d'un voilier lourd ayant à son bord des arbalétriers et des hommes du régiment Yue sur les 2 autres navires.

Soudain trois jonques pirates sont aperçues attaquant un navire marchand.

En ce qui concerne les pirates, on les considère comme des hommes du Joséon (page 110 de l'AdG).

#### *Chef pirate (résumé)*

**Aspect** : Métal 3, Bois 3, Eau 2, Terre 2, Feu 2

**Talents** : Art de la guerre 1, Commandement 2 et Navigation 3

### Sur fleuves ou canaux

Ce synopsis se basera essentiellement sur la véritable et historique bataille de Xiakou.

La Bataille de Xiakou (ou Miankou) prit part au printemps de l'an 208 durant la dynastie Han en Chine antique. Plus précisément à Xiakou (aujourd'hui Wuhan, Hubei), dans l'ancien district de Jiangxia, à l'est de la province de Jing.

Les deux forces qui s'opposèrent furent celle du seigneur de guerre *Sun Quan* (**Wu**) à l'attaque et celle de *Huang Zu* (**Han**), Grand Administrateur de Jiangxia et lieutenant de *Liu Biao*, à la défense.

*Le royaume de Wu est l'un des royaumes de la période des Trois royaumes. Il était situé au Sud du Yangzi Jiang dans la région des actuelles Nankin, Shanghai et Suzhou, à l'emplacement de l'État de Wu de l'époque des Printemps et des automnes. La capitale se trouvait près de Suzhou.*

*Le pays, contrôlé depuis longtemps par la famille Sun, retrouve son indépendance à la chute de la dynastie Han. Le roi Sun Quan se déclare empereur de Chine en 222 pour contrer les prétentions du royaume de Wei dirigé par Cao Pi et du royaume de Shu dirigé par Liu Bei. Surnommé l'« Empire rouge », Wu se montre un adversaire plus redoutable que Shu, mais est conquis par le Jin (nom pris par Wei après l'usurpation du pouvoir par un ministre) en 280. Des envoyés du royaume de Wu furent les premiers Chinois à entrer officiellement en contact avec des aborigènes de Taiwan.*

Le Meneur de jeu choisira dans quel camp, il fera évoluer les PJ, et à quel titre.

En l'an 208, *Sun Quan* lance une offensive contre Xiakou où son commandant *Zhou Yu* est assigné à l'avant-garde des troupes. L'enjeu de la bataille est de taille car il s'agit d'un point stratégique pour le contrôle du bassin centre du Yangzi.

*Huang Zu* (défenseur) déploie deux bateaux recouverts de peau de boeuf en face de Xiakou afin de défendre l'accès au canal et ancre ceux-ci avec l'aide de deux grandes cordes de cuir reliées à des pierres. Sur ces embarcations sont postés près de mille hommes équipés d'arbalètes tirant sur l'ennemi. Les flèches tombent comme la pluie et maintiennent l'armée de *Sun Quan* à distance.

*L'effectif de Huang Zu (1 000 hommes)*

**1.000 arbalétriers lourds** (répartis en 2 unités de 500 hommes)

VU : 5                      VM : 1

*Dong Xi* et *Ling Tong*, tous deux placés à l'avant-garde sous la bannière de *Sun Quan*, dirigeant chacun une mince force comptant une centaine de volontaires munis d'armures doubles.

*L'effectif de Sun Quan (200 hommes en avant-garde)*

**200 miliciens volontaires** (répartis en 2 unités de 100 hommes)

VU : 3                      VM : 2

Montés à bord d'une grande barge, ils chargent les bateaux de couverture et *Dong Xi* coupe les cordes à laquelle sont reliées les ancres. Conséquemment, les bateaux sont emportés en aval et l'armée de *Sun Quan* peut enfin avancer pour mener l'attaque.

Il serait judicieux de placer nos Héros au sein de cette avant-garde où ils pourraient se distinguer glorieusement.



## *Périple maritime*

### *Introduction et présentation*

---

Cette mini campagne est présentée sous forme de synopsis détaillés, complétés par une section « amorce » et « développements ». Elle requiert du Meneur de jeu quelques arrangements et un peu de travail, mais néanmoins elle devrait rester jouable sans trop d'efforts. Vous êtes invités à l'agrémenter de quelques péripéties maritimes ou de considérations générales sur la navigation.

Elle s'articule en trois étapes narratives et porte sur une tentative de discréditation contre l'employeur des PJ, chargés d'escorter et mener une cargaison du Yan vers les états du Joséon.

### *Première étape : A quai*

---

#### Synopsis

Dans un port du Yan, les PJ se retrouvent face à quelques difficultés afin de constituer un équipage pour leur affréteur, un marchand du Qi commerçant avec le Joséon.

#### Amorce

Les PJ doivent composer leur équipage non sans quelques difficultés.

#### Développements

On tente de leur voler leur cargaison, de bouter le feu à leur navire, de le saboter,