

Aide de jeu

Combat par le feu

Cette aide de jeu développe quelque peu et pratiquement l'Article XII de l'Art de la Guerre de Sun Zi celui dans lequel on évoque les différentes manières de combattre par le feu. On évoque brièvement l'usage de l'encerclement de l'adversaire par l'eau.

Note préliminaire

Par Art de la Guerre, nous entendons l'ouvrage de Sun Zi tandis que « AdG » fait référence au supplément de Qin dénommé « l'Art de la Guerre ».

Des différentes manières de combattre par le feu

On peut diriger son attaque par le feu sur les hommes, les provisions, les arsenaux et magasins, bagages en y boutant le feu. On peut enfin utiliser des projectiles incendiaires en combat.

Au préalable

Le général se devra de bien connaître la position et situation exacte de son adversaire. Ensuite, il lui faudra étudier les chemins par lesquels il pourra s'enfuir ou attendre des renforts. Après, il doit pouvoir disposer du matériel nécessaire (combustible, hommes, etc.). Enfin, au point de vue météorologique, le ciel doit être dégagé, sans nuage et se trouver sous certaines constellations. Ceci permettra de s'assurer que le vent souffle fort (et rarement point). Il attisera le feu, une fois que celui-ci aura pris. Il fera d'autant plus de dégâts.

Il s'agit des constellations du Qi, Pi, Y et Tchen.

Constellations

Qi. C'est le pied du Sagittaire, 2 points de son arc et la pointe australe de la flèche.

Pi. 2 étoiles principales de la tête d'Andromède et l'extérieur de l'aile australe du Pégase.

Y. 22 étoiles de la Coupe et de l'Hydre.

Tchen. 4 étoiles étant l'aile australe, la patte, le bec et le devant de l'aile boréale du Corbeau.

Note de l'auteur

Ce sont des infos difficilement vérifiables (vent fort sous ses astres). De plus, elles ne concerneraient de toute façon que le territoire du Zhongguo.

Le personnage peut user de ses Talents de **Divination** ou **Sciences** avec un SR 9 afin d'observer les cieux et voir si le ciel lui est favorable.



Il lui est également possible, à l'aide d'une planche de *bagua*, de pratiquer une Lecture astrale – sort de Divination (apprenti).

Notez que si le vent souffle tout le jour, il y a fort à parier qu'il n'y aura rien durant la nuit.

Pour obtenir toutes ces infos, il fera usage de son réseau d'espionnage et de renseignements lui permettant en outre de bénéficier du modificateur suivant lors du Test de Bataille : *avantage en matière d'espionnage* (page 90, AdG). Tout cet aspect est repris dans les pages 25 et suivantes de l'AdG.

Bouter le feu

Le général peut soit envoyer des Espions, Saboteurs ou autres Semeurs de Chaos. Ceux-ci sont chargés de mettre le feu directement dans le camp opposé ; parmi l'adversaire, derrière les lignes ennemies. Cette option nécessite discrétion et efficacité mais elle aura l'avantage de semer le trouble au moment même où l'incendie éclatera ; là où l'adversaire ne s'y attend pas.

Il peut aussi user d'artillerie tels que des catapultes (page 33, AdG) projetant des projectiles enflammés (+4 de dégâts dus au feu) ou user d'archers et de flèches enflammées. Dans ce dernier cas, il lui faut disposer de brûlots et bien évidemment la météo doit être au beau fixe.

La VU des archers pourrait se voir augmenté de 1.

Quelqu'un de compétent en **Art de la Guerre** ou **Survie** (tout type) n'aurait qu'à réussir un test de Talents au SR 7 pour allumer un incendie. Par contre, mal équipé, ce test passerait à un SR 9 et pourrait devenir carrément Légendaire (SR 15) en cas de mauvais temps (pluies et vents). Mais Sun Zi conseille de s'y mettre par temps clair et calme comme nous l'avons signalé auparavant.

Mur de fumée

Lorsqu'un incendie se déclare, il provoque un épais nuage de fumée qui dérangera les tirs d'artilleurs (archers, arbalétriers ou machines de guerre). Le Meneur de jeu peut appliquer des malus vu la faible visibilité allant de +1 à +5 (page 94, AdG). Il peut même décider que cette épaisse fumée soit comparable au brouillard ou la nuit qui incapacite les archers comme expliqué dans le Test de Bataille avec l'Option du *Début des hostilités* (page 91, AdG). Cela peut engendrer les mêmes effets que le brouillard, lui-même similaire à la nuit (page 99, AdG).

Feu

Par le feu, l'idéal est d'amener l'Unité à être *désorganisée* (page 96, AdG) puis qu'elle parte *en déroute* et être enfin qu'elle soit *poursuivie* (page 97, AdG). C'est là qu'elle sera la plus vulnérable et qu'elle n'opposera plus de résistance à votre marche victorieuse.

En effet, il faut attendre que le feu prenne et ensuite s'en prendre à toute personne qui fuirait en se tenant prêt à les assaillir sans relâche.

Si le feu prend mal, il convient de l'attiser et il faut se tenir prêt à se ruer au combat pour ne pas laisser l'ennemi disposer de temps pour l'éteindre.

Il faut attaquer dans le sens du vent, afin de ne pas être gêné par les fumées, à l'inverse de l'ennemi.

Récompense

Il convient de récompenser correctement si le projet abouti toute personne qui a peiné et qui a porté son concours à la réussite de cette entreprise. Sinon, par la suite, ils n'y mettront plus de cœur à l'ouvrage. Cette récompense s'inscrit parfaitement dans la politique du mérite menée dans l'armée du Qin.

Sur l'usage de l'eau

Sun Zi met en garde le général de l'usage de l'eau au sein d'une attaque pour que celle-ci ne soit pas un obstacle ou ne devienne pas une gêne qui finit par provoquer plus de dommages que de gains sur le champ de bataille. Il est arrivé que des généraux peu avisés se retrouvent cernés et piégés par l'élément liquide et que leur bataille aille à vau-l'eau.

Mais si l'on use de l'eau avec discrétion, intelligence et prudence elle peut s'avérer une alliée redoutable.

Un tel général qui s'y emploie et y arrive est génial. Elle permet de « gâcher » les chemins par lesquels l'ennemi pourrait s'enfuir ou recevoir du renfort. L'eau permet d'encercler l'adversaire et lui coupe toute échappatoire et toute arrivée de renfort providentiel.

Des passages que le général aura étudiés au préalable comme il est expliqué en d'autres articles de l'*Art de la Guerre*.

Pour le général adverse, l'Option de *Constituer des réserves* (page 91, AdG) n'est dès lors plus envisageable.