

## *Scénario*

# *Cavalier prend Tour*

### *Préambule*

---

Ce court et modeste scénario est prévu pour être joué avec le supplément « l'Art de la Guerre », en abrégé « AdG ».

J'entends par les « Héros », les personnages interprétés par les joueurs.

### *Synopsis*

---

Les gouverneurs civil et militaire de la commanderie du BEIQU (Zhao) projettent une audacieuse attaque simultanée d'un point de défense du Yan. Plus précisément l'extrémité sud de la muraille qui borde leurs frontières à hauteur d'Handan.

Ils espèrent ainsi forcer et abattre ce point de contrôle qui jouxte le fleuve pour acquérir par l'offensive qui suivra un accès jusqu'à la mer de BoHai.

De puissants moyens ont été mis à leur disposition par les Ministres d'Etat et de la Guerre. Des hommes de métier spécialisés du Qi ont été engagés afin de préparer cette offensive toute particulière.

Les cavaliers du Zhao vont donc tenter de s'attaquer et de prendre l'une des tours du Yan.

### *Implication des joueurs*

---

Ce scénario a été rédigé d'une manière assez souple afin d'être joué par n'importe laquelle des factions suivantes : Zhao, Yan ou mercenaires émérites du Qi.

Il serait plus palpitant pour nos Héros de diriger l'offensive du côté du Zhao où les moyens sont bien plus impressionnants et extraordinaires. Autant le Zhao doit parvenir à mettre son plan en œuvre, autant le Yan a intérêt à en avoir connaissance au préalable afin de pouvoir y faire face.

Le Meneur de jeu trouve par la suite un plan de bataille générale pour lui dicter sa conduite (et celle à adopter vis-à-vis des actions des joueurs) sans l'intervention des Héros.

La section **Et nos Héros dans tout ça ?** décrite par la suite détaille de manière concrète l'implication des Héros suivant le camp qu'ils ont choisi de soutenir.

## Évènements précurseurs

### *Il y a de l'alchimie dans l'air*

---

Un alchimiste a été engagé par les officiers de la région. Le Zhao n'a pas beaucoup l'habitude d'introduire et d'incorporer un tel homme dans son armée ou un plan de bataille.

Il est basé dans une petite maison au sein du chantier naval, repérable au loin par la cheminée de son laboratoire, fumée qui se perd au milieu du maréchal ferrant, des forgerons, etc. Il prépare les fioles de poison (gaz) qui seront utilisées lors de l'attaque. Il a besoin d'une quantité importante d'une fleur séchée qu'il réduit ensuite en poudre. Une quantité importante lui est amenée.

### *Saboteur expérimenté*

---

Issu d'une unité d'élite, il a été prêté par le Qi qui a bien voulu s'en séparer. C'est en effet, un militaire de carrière. Il a été engagé comme conseiller.

Dans les cours et autres milieux libéraux, on peut savoir que cet échange fructueux s'est soldé par un achat avantageux de chevaux pour le transport des troupes et du matériel de guerre. Peut-être à même de former des cavaliers émérites ?

### *Armateur et chantier naval*

---

Le Zhao a fait venir du Qi, un armateur et ingénieur naval. Celui-ci n'a pas été bien loin, ni reçu dans une grande

ville ou autre. Il semble s'être perdu en pleine campagne. On ne retrouve pas vraiment sa trace. La seule chose qui est visible et remarquable, ce sont tous ces paysans arrachés de leurs villages ou fermes pour être engagés sur un chantier. Il s'agit du chantier naval. Ce déplacement massif de population ne peut rester bien longtemps caché pour peu qu'on s'y intéresse.

On peut s'étonner du fait que le Zhao, enclavé ait eu recours à un tel corps de métier.

## Enchaînement successif

### *Amasement de troupes*

---

Des troupes s'amassent non loin de la frontière. Ce mouvement peut sembler insignifiant car l'effectif n'est pas très important mais ce n'est qu'une partie des forces déployées et mises en jeu.

### *Chantier naval*

---

Sur le fleuve menant à la mer de BoHai, en territoire Zhao, non loin de la frontière, un immense chantier naval a vu le jour. Les constructions, les cales sèches, les baraquements pour les ouvriers ont été érigés en bordure de l'eau. Tout un village est né autour des bateaux qui se construisent peu à peu. Deux navires.

A côté de cela, on prépare et on construit diverses machines de guerre. C'est un ingénieur (spécialisé en sabotage et état de siège) du Qi qui mène les travaux. C'est également l'un de ses

concitoyens, maître d'œuvre qui gère le chantier naval.

Les deux chantiers et tout le complexe sont surveillés par un groupe de cavaliers établis en garnison (écurie, enclos, fourrage, garnison, maréchal ferrant, etc.). Ils organisent des rondes régulières.

## Mouvements de troupes

Il faudra tout autant de jours (4 jours) sauf impondérables ou péripéties pour que les forces du Zhao arrivent à pied d'œuvre, au point de ralliement qui est également le champ de bataille.

Toute la tactique du **Zhao** repose sur une attaque terrestre renforcée par l'attaque fluviale. En conséquence, un retard ou un décalage obligerait l'état-major à revoir son plan de bataille et s'ils maintiennent l'attaque à être quelque peu déforçés.

En terme de règles, le Meneur de jeu voit appliquera l'un ou l'autre modificateur au *Test de Bataille initiale* qui doit déterminer l'initiative (page 91 et suivante de l'AdG). Disposer de l'initiative dans ce conflit est capital pour son issue. Les *modificateurs* pourraient être : armée plus nombreuse, disposer de l'avantage en termes d'espionnage, etc.

Il y va aussi de l'*Avantage décisif* décrit en page 27 de l'AdG.

## Avant la bataille

Les Héros ont tout intérêt à semer le trouble et ralentir d'une quelconque manière la progression des 2 troupes. Pour cela, toute latitude leur est laissée mais l'essentiel être d'abord au courant de ces manœuvres.

Il faut savoir que l'un des groupes se déplace par bateaux escortés et l'autre par la terre de manière tout à fait ordinaire.

### *Attaque de front*

Une attaque de l'une des ses deux colonnes avant qu'elles n'arrivent à bon port serait un bon moyen de les retarder, voire de les anéantir mais il faut s'aventurer en terrain ennemi, ce qui n'est pas un avantage pour le Yan. L'autre solution consiste à saboter le train de marche.

### *Sabotages*

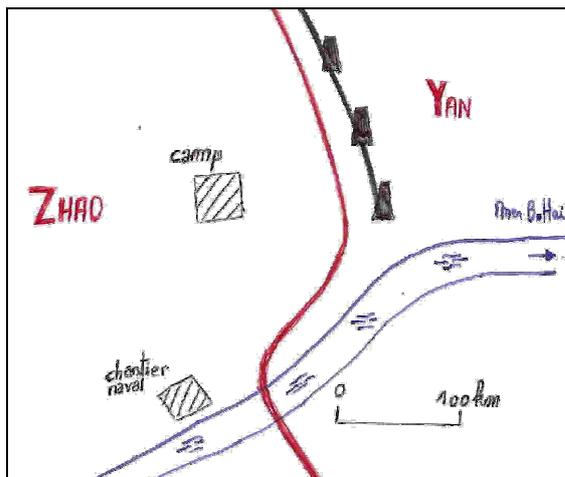
Voici quelques unes des actions de sabotage qui peuvent être entreprises :

S'attaquer directement au chantier naval et ralentir les travaux et la mise à flot des navires serait un excellent moyen de faire prendre du retard. Attaquer les navires pendant leur traversée ou s'attaquer à la cavalerie qui les soutient permettrait d'amoinrir leurs forces.

Il faut savoir que chaque cohorte devra par 3 fois s'arrêter pour bivouaquer. Les occasions sont trop belles pour ne pas s'infiltrer dans le camp, y empoisonner hommes ou bêtes et défavoriser le bon ravitaillement de l'armée (modificateur crucial lors du Test de Bataille initiale).

## Plan de bataille

Le Zhao prévoit une attaque simultanée par le fleuve et la terre de la tour au sud des murailles en question. Massée près de la frontière, une troupe du Zhao attendra que des embarcations arrivent par le fleuve à hauteur de la tour. Ces navires ont été construits directement dans un chantier naval bordant le fleuve et proche de la frontière. Ce sont des hommes du Qi qui ont orchestré les travaux. Ils ont plus ou moins 200 km à parcourir, escortés par des cavaliers du Zhao qui les suivent sur les berges pour prévenir une attaque éventuelle. Ces 200 km seront parcourus en 4 jours. En même temps, la petite troupe du camp se mettra en marche pour atteindre le pied des murailles.



### Notes pour le Meneur de jeu

En ce qui concerne le **Yan**. On compte 50 soldats par rempart et 50 également dans la tour. Ils peuvent choisir d'effectuer une sortie par jour. 50 hommes restent disponibles en Option : constituer des réserves. Enfin, on considère que la tour a une solidité de 135. Celle-ci est mise à rude épreuve par les tirs de catapulte et du bélier.

En ce qui concerne le **Zhao**. Sur le fleuve, deux gros voiliers transportent une machine de guerre. Ceux-ci sont escortés

par une troupe de cavalerie. Outre les dégâts occasionnés à la tour, la catapulte peut lancer une fois, des boules de verre contenant le poison suivant : *Souffle de Feu* (page 187 du LdB). Le test de résistance s'effectue comme suit (suivant les caractéristiques des Sbires, page 106 de l'AdG) : (Métal + Terre) + Y/y ; soit 5 + Y/y. Ces projectiles doivent être fabriqués par l'alchimiste engagé par le Zhao et doivent être transportés avec soin. S'ils se brisent durant le voyage, tout le navire est touché ! soit 50 hommes d'équipage et 50 soldats embarqués.

Globalement, il s'agit d'un *Affrontement mineur*. Le Meneur de jeu gère et dirige l'attaque pour l'une des factions. L'autre étant sous le commandement des Héros.

## Issues de la bataille

Si cette tour est défaite, l'accès au fleuve sera libéré et ainsi permettra l'acheminement de navires transportant hommes et armements.

Si le Zhao a réussi sa manœuvre, il fera suivre une série de navires sur ce fleuve pour atteindre la cité côtière du Yan et l'assiéger par l'arrière. Ils comptent également sur une attaque de mercenaires pirates voire d'une attaque du Qi vis-à-vis de cette place forte. Mais ceci est une autre bataille...

Si le Yan repousse l'attaque, cette zone frontalière aura été drôlement affaiblie et le Zhao se sera montré sous un autre jour, s'engageant d'une manière incroyable sur une guerre fluviale. Cependant, la déconfiture subie le poussera peut-être à abandonner cette voie qui aurait pu être prometteuse.

## Et nos Héros dans tout ça ?

Le Meneur de jeu trouve ici les différents **développements** qui **permettront d'inclure les Héros** dans cette histoire suivant le camp qu'ils ont choisi de supporter.

Le Meneur de jeu peut y trouver les différentes **manières et cheminements** qui permettent aux Héros **d'en apprendre un peu plus** au fur et à mesure.

Ce sont des pistes à suivre, des développements que le Meneur de jeu s'occupera de maître en scène au cours de sa partie. Les développements ne sont pas décrits en détails.

### *Dans le camp du Zhao*

Les Héros engagés dans l'armée du Zhao doivent organiser et coordonner l'attaque. Ils doivent aussi faire face aux tentatives de sabotage du Yan et doivent œuvrer en matière de contre-espionnage.

#### *Note pour le Meneur de jeu*

Le Meneur de jeu peut se servir des développements de la section **Dans le camp du Yan** pour les mettre en opposition aux Héros.

#### *Développement*

La tâche primordiale des Héros sera de mener l'attaque et la stratégie sur le champ de bataille. A espérer que l'un des Héros possède un Talent de *Art de la guerre* et *Commandement*.



### *Dans le camp du Yan*

Les Héros qui soutiennent le royaume du Yan ont la lourde tâche de défendre ses frontières de ses multiples envahisseurs historiques dont le Zhao.

L'essentiel de leur tâche consistera à pressentir l'attaque et à se renseigner sur celle-ci pour la parer au mieux. Il s'agit avant tout d'espionnage et de sabotage.

#### *Note pour le Meneur de jeu*

Il est essentiel de préparer l'élément qui mettra la puce à l'oreille aux Héros. Cet élément qui a filtré de la discrétion du Zhao.

#### *Développement*

Cet évènement étrange et intrigant, c'est l'engagement d'un armateur du Qi pour œuvrer en plein territoire terrestre. C'est de là que démarre l'intrigue pour nos Héros.

On peut vite se rendre compte que ce personnage est accompagné d'autres (saboteur et alchimiste). Ils ne s'aventurent pas bien loin en territoire Zhao.

Dans la région, on fait face à un développement d'un nouveau pôle économique. De nombreuses personnes ont été déportées pour prêter main-forte à un énorme projet de construction.

Une fois cette base découverte, ce chantier naval, les Héros peuvent tenter de

saboter les installations et l'atelier de l'alchimiste.

De plus, ils peuvent en arrivant à farfouiller les bureaux et papiers de l'état-major se rendre compte des troupes qu'on masse près de la frontière et du départ coordonné.

### *Mercenaires du Qi*

---

Les Héros peuvent servir d'escorte aux mercenaires spécialisés d'engagés ou alors être ces mêmes hommes de métier.

### *Note pour le Meneur de jeu*

Sans tenir compte du fait qu'ils ne sont pas d'un camp ou de l'autre, d'une identité nationale propre, ils n'en restent pas moins liés au Zhao.

### *Développement*

Le Meneur de jeu est invité à se reporter à la section **Dans le camp du Zhao**.

## Epilogue

Nos Héros doivent avoir ici participé à une bataille mémorable.

Cette aventure devrait rapporter un minimum de **PA** (page 253 et suivants du LdB et 106 de l'AdG) outre les **PA** attribués pour la bonne interprétation de son personnage et l'implication du joueur.

**Pitche**  
[pitche@sden.org](mailto:pitche@sden.org)

### *Crédits illustrations*

*Screenshot* issu du Mod de **Battles of Asia** pour Rome Total War.  
<http://etudiant.univ-mlv.fr/~ehureaux/index.html>

## Les forces en présence

On trouve ici l'effectif de base de chacune des factions sans compter l'un ou l'autre agencement ou manœuvre. Certaines forces peuvent avoir été entamées ou au contraire renforcées selon les renseignements obtenus ou les actions entreprises.

### *Armée du Zhao*

#### **Sur fleuve :**

100 fantassins lourds répartis ainsi :

- 50 fantassins de choc par navire

VU : 5 VM : 2

200 cavaliers lourds en appui et en escorte des navires (répartis en 4 unités)

VU : 7 VM : 4

2 gros navires avec machine de siège embarqués

1 catapulte à traction

1 tour de siège

#### **Sur terre :**

300 fantassins de ligne

VU : 2 VM : 3

75 arbalétriers à cheval pour les sorties (répartis en 3 unités, une par machine de guerre)

VU : 5 VM : 5

1 catapulte à traction

1 tour de siège

1 bélier

### *Armée du Yan*

200 gardes frontières répartis ainsi :

- 100 gardes aux tours (répartis en 2 unités, une par tour)

VU : 5 VM : 2

- 50 gardes au rempart

VU : 5 VM : 2

- 50 gardes en Option : constituer des réserves (page 91 de l'AdG)

VU : 5 VM : 2

Lames mobiles et pots de feu

Arbalètes à répétition