

# L'ART DE LA GUERRE



traité par la Fondation Eskari pour l'A.R.K.



## **CRÉDITS**

### **AUTEURS**

Dimitri "Zahnki" AUGÉ et Adrien "Avok" MAKOSSO

### **RELECTURE**

Kévin "Neogost" DESMAY

### **ILLUSTRATIONS**

Loïc LEBAS

### **LOGOS**

Clément CHASSOT

### **MISE EN PAGE**

Loïc "Wartof" LEUILLIOT

*D'après l'univers du jeu Rising Constellation*  
[www.rising-constellation.com](http://www.rising-constellation.com)



CENIM

HISAHIRO TANA  
HISAHIRO TANA

ALGIN

CAS SALIA

MASAMOSHI FURE

ALNISATIS  
GISA AEN

HORAN

Nos remerciements vont bien entendus à nos lecteurs et aux fans du jeu Rising Constellation. Mais surtout et avant tout à nos heureux donateurs sans lesquels ce livre ne serait pas : Grant Kurtz, Pierre Leuilliot, Noémie Mahéo, Maxime Baes, Nathalie Karmann, Christel Padilla, Liselotte Hummel, Stéphane Yao-Bama, Théo Roos, Katy Marques, Charles Sab, Fred Cattaneo, Olivier Augé et Nathalie Makosso.

À vous tous, merci d'avoir cru en notre projet, merci d'avoir déliré avec nous !



Initialement fondées en société conjointe entre Ravecroft et Kovaka, les Industries Eskari produisaient des exos-combinaisons de haute technologie pour les différents secteurs de ses maisons mères. Premier équipementier de sports en gravité zéro, la société a permis le développement du Driftball incluant des combats d'exo.

Lors de la fusion entre Azkos Technologies, Ravecroft et Kovaka, la société a dû changer son organisation et a délaissé la majeure partie de son activité au profit de l'industrie militaire.

C'est dans ce contexte de réorganisation que les différents directeurs de sections décidèrent d'interpréter un texte ancien «L'Art de la Guerre».

La fondation Eskari est aujourd'hui une véritable organisation paramilitaire et la guerre est devenue une affaire importante pour l'entreprise. Afin de remplir ses exos-combinaisons, la fondation dispose de centres d'entraînement accueillant toute personne ayant des aptitudes liées aux exosquelettes et au commandement.

«L'Art de la guerre traité par la Fondation Eskari pour l'A.R.K.» a pour objectif de transmettre ses dogmes à chacun de ses combattants, navarques et dynastes. La victoire par l'éveil.

«A chaque étoile, sa part d'ombre.»





## AVOK DE NOHRE

*Président*

Avok de Nohré fut entraîné par les Industries Eskari en tant que pilote d'exo-combinaison. Ses talents et son goût pour le risque lui ont permis de gravir les échelons rapidement. Fin stratège, il prit la tête de division militaire et se fit remarquer pour son exemplarité. La fusion des sociétés-mères lui permit de prendre le poste de 51e président des Industries Eskari.



## NEOGOST

*Directeur financier*

Ancien fonctionnaire au sein de Ravecroft, Neogost est un membre dont on sait peu de choses. Son vrai nom reste, encore à ce jour, un mystère ; mais ses compétences de gestion le placent parmi les meilleurs éléments de Ravecroft. À la suite de la fusion, il fut le premier choix, parmi les nombreux candidats, au poste de directeur financier.



## HYDRA TECHENKO

*Directrice des services de renseignements*

Hydra Techenko était pilote d'essai sur les combinaisons pour le compte d'Azkos Technologies - pour lesquels elle a proposé un nombre substantiel d'augmentations - notamment sur les séries à destination des missions d'infiltration et de reconnaissance au sol. Lors de la fusion, le conseil lui a proposé le poste de directrice des services de renseignements.



## GUSTAV NOVACH

*Directeur des affaires internes*

Originaire d'une famille de hauts représentants et actionnaires de Kovaka, Gustav Novach rejoint les industries Eskari et la fondation durant la création de l'A.R.K. Il était alors instructeur pilote pour les exo-combinaisons produites par la fondation. Après une succession de promotions fulgurantes en raison de ses expériences, il devient directeur.

Azcos Technologies . Ravecroft . Kovaka



APPROXIMATIONS.....13

LA CONDUITE DE LA GUERRE SPATIALE.....17

LA STRATÉGIE OFFENSIVE.....23

DISPOSITIONS.....27

ÉNERGIE.....29

POINTS FAIBLES ET POINTS FORTS.....35

MANOEUVRE.....39

CAMPAGNE ET OPÉRATIONS.....45

LES NEUF VARIABLES.....47

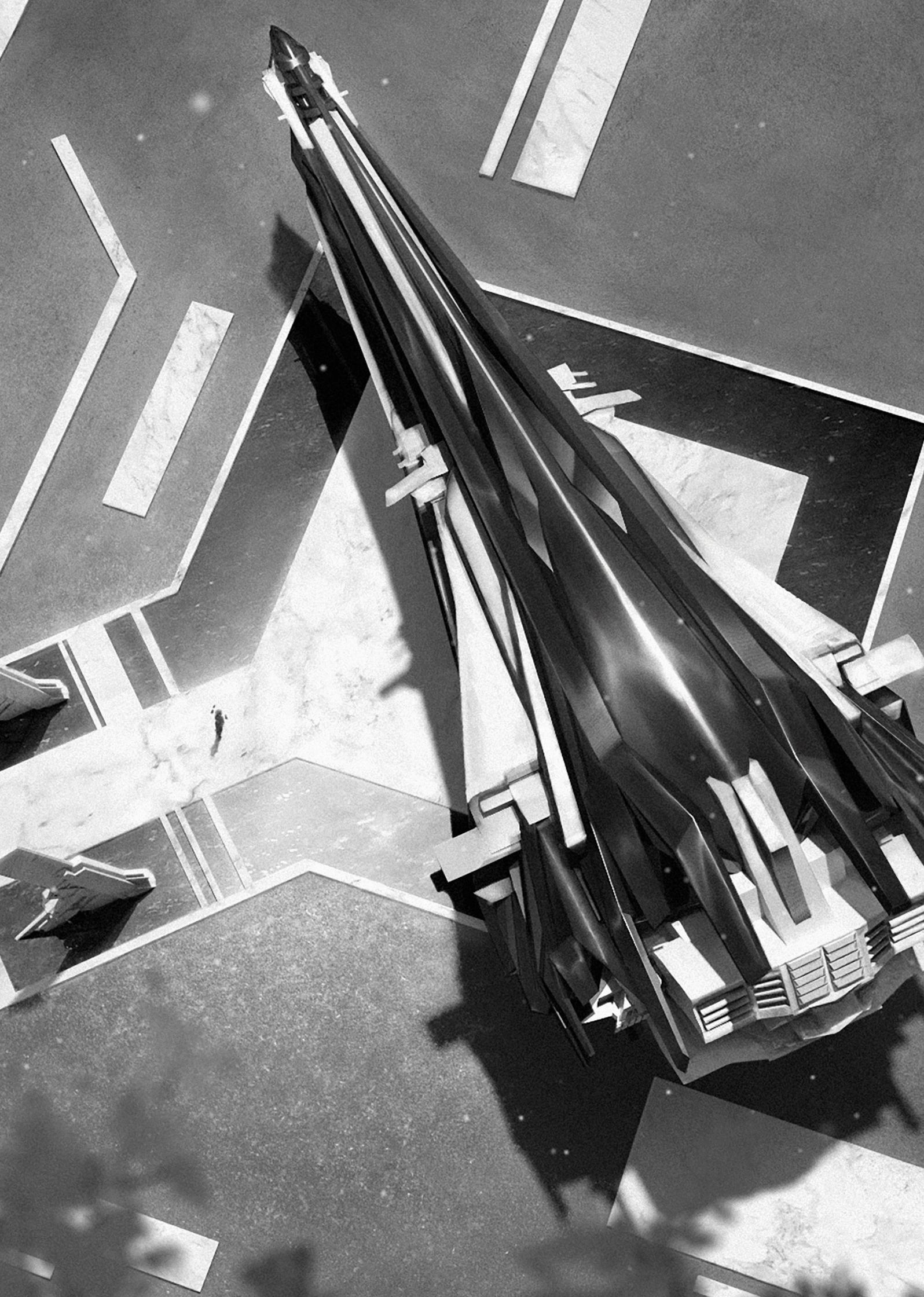
MARCHES ET VOLS INTERSTELLAIRES.....53

LE TERRAIN PLANÉTAIRE ET ESPACE INTERSTELLAIRE.....55

LES NEUF SORTES DE TERRAIN.....63

LE COMBAT SPATIAL.....71

L'UTILISATION DES AGENTS EFFACÉS ET SIDÉRIANS.....73





# APPROXIMATIONS<sup>1</sup>

1. La guerre est une affaire d'une importance vitale pour le Consortium, la possibilité de la vie et de la mort, la voie qui mène à l'émancipation de notre Faction ou à son anéantissement. Il nous est indispensable de l'étudier à fond.
2. Évaluez-la donc en fonction des cinq facteurs fondamentaux et comparez les sept éléments énumérés plus loin. Vous pourrez ainsi en apprécier les données essentielles.
3. Le premier de ces facteurs, c'est l'influence morale ; le second, les conditions temporelles, le troisième, le terrain, le quatrième, le commandement et le cinquième, la doctrine.
4. Par influence morale, j'entends ce qui fait que les dynastes<sup>2</sup> sont en harmonie avec ses dirigeants ou leader, de sorte qu'ils les suivront à la vie et à la mort sans craindre de mettre leurs jours en péril<sup>3</sup>.
5. Par condition temporelle, j'entends la durée souhaitée d'une campagne complète qui peut comprendre plusieurs petites campagnes<sup>4</sup>, mais aussi les cycles des transmissions d'ordre entre les dynastes, les systèmes, dominions et flottes<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Le titre signifie «calculs», «plans» ou «supputations». Le premier point dont il est question dans cette partie est l'opération que nous appelons estimation de la situation.

<sup>2</sup> Les dynastes sont les membres d'une faction ou d'une fondation pouvant posséder plusieurs systèmes.

<sup>3</sup> L'influence morale est ce qui fait que les dynastes sont en accord avec les dynastes qu'ils auront choisis pour les représenter dans cette campagne ou dans la réalisation d'un partage des tâches.

<sup>4</sup> Comprendre la durée de la partie de RC selon le mode choisi (FLASH - TACTIC - LEGACY).

<sup>5</sup> Entendre par là les cycles jours/nuits ainsi que les temps de connexion des joueurs.

6. Par terrain, j'entends les distances, la facilité ou la difficulté de les parcourir, le caractère vaste ou resserré du secteur et les chances de survie ou de mort qu'il offre. Avec notamment la mise en place de radar dans les systèmes limitrophes et le renforcement de systèmes de passages obligatoires.
7. Par commandement j'entends les qualités de sagesse, d'équité, d'humanité, de courage et de sévérité des dynastes mais aussi de ses Navarques et des équipages présents dans sa flotte<sup>1</sup>.

*Si le chef est doué de sagesse, il est capable de reconnaître les changements de circonstance et d'agir promptement [...]. S'il est courageux, il remporte la victoire en saisissant sans hésiter le moment opportun.*



**Avok Eskari**

*Si un dynaste n'est pas courageux, il sera incapable de vaincre les hésitations et de former de grands projets.*



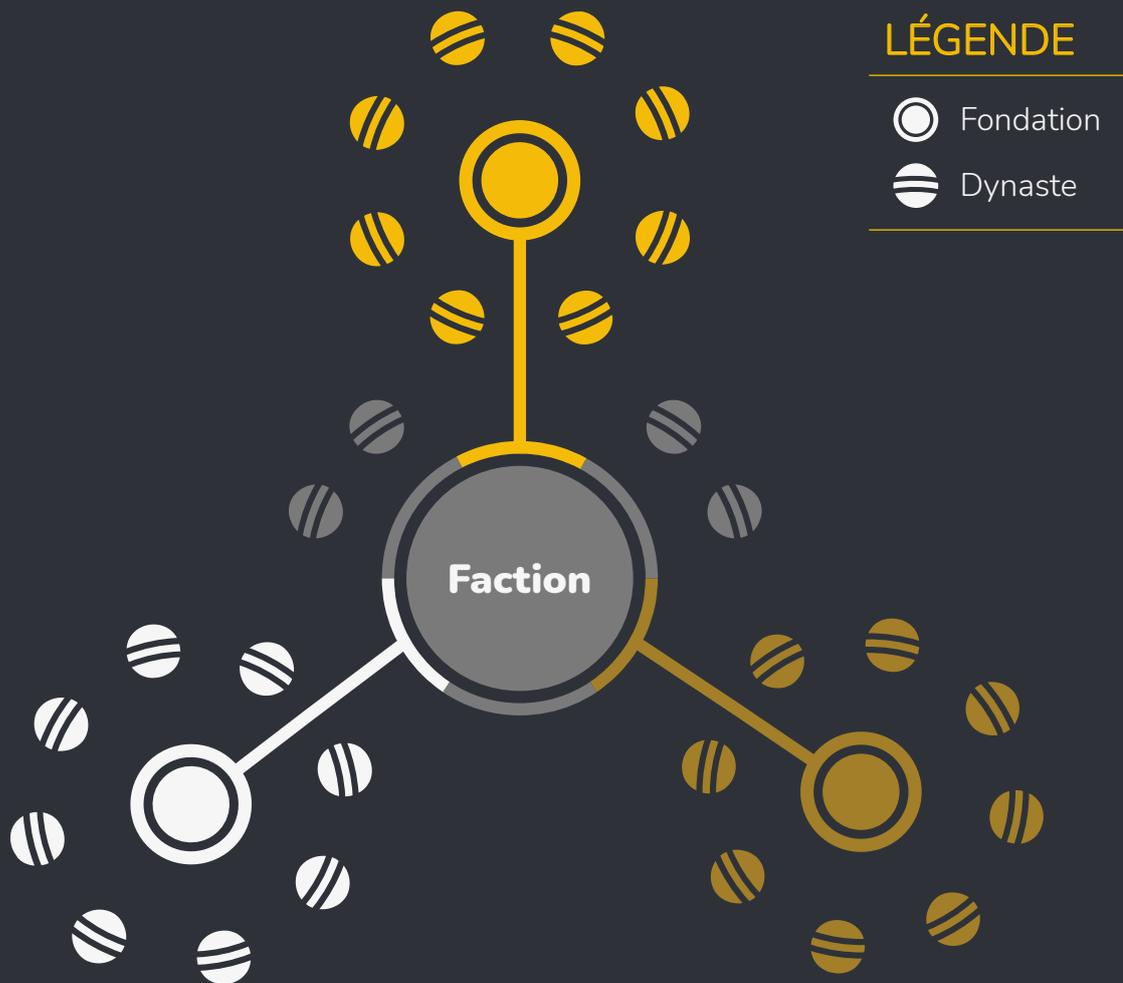
**ZahnKi de l'Ordre d'El-Akhar**

8. Par doctrine j'entends l'organisation, l'autorité, la promotion des dynastes au rang qu'il convient, la répartition des tâches au sein de la faction et le soin de pourvoir aux besoins essentiels de l'armée.

---

<sup>1</sup> Entendre ici le niveau d'expérience des navarques et des flottes.





9. Il n'existe pas de dynaste qui n'ait pas entendu parler de ces cinq points. Ceux qui en ont la maîtrise gagnent, ceux qui ne l'ont pas sont vaincus.
10. Lorsque vous établissez des plans, comparez donc les éléments suivants, en les appréciant avec la plus grande minutie.
11. Si vous me donnez le souverain qui possède l'influence morale la plus grande, le commandant en chef le plus compétent, l'armée qui a pour elle l'avantage des conditions temporelles et du terrain, et au sein de laquelle les règlements sont le mieux respectés et les instructions les mieux exécutés, si vous me dites quelles sont les troupes les plus fortes<sup>1</sup> ; je serais en mesure de prévoir de quel côté sera la victoire et de quel côté sera la défaite.

<sup>1</sup> Avancement technologique et expérience du combat initial.

12. Si un dynaste qui a retenu ma stratégie est employé, il est certain de vaincre. Gardez-le ! Si un dynaste refuse de porter attention à la stratégie utilisée, il est certain d'être vaincu. Révoquez-le !
13. Tout l'art de la guerre est basé sur la duperie<sup>1</sup>.
14. Lorsque vous êtes capable, feignez l'incapacité ; actif, la passivité<sup>2</sup>.
15. Lorsque vous êtes loin, paraissez proche, et lorsque vous êtes proches, feignez l'éloignement<sup>3</sup>.
16. Appâtez l'ennemi pour le prendre au piège ; simulez le désordre et frappez-le.
17. Lorsqu'il se concentre, préparez-vous à lutter contre lui ; là où il est fort, évitez-le.
18. Irritez son dynaste et égarez-le.
19. Faites semblant de vous trouver en état d'infériorité et encouragez-le à l'arrogance.
20. Tenez-le sur la brèche et harassez-le.
21. Lorsqu'il est uni, divisez-le. Notamment sur des fondations ou des dynastes spécifiques.
22. Attaquez là où il n'est pas prêt ; faites une sortie lorsqu'il ne s'y attend pas.
23. Telles sont, pour le stratège, les clefs de la victoire. Il n'est pas possible d'en débattre à l'avance.
24. Or, si les estimations effectuées sur les canaux de transmissions avant les hostilités laissent présager une victoire, c'est que les supputations indiquent une puissance supérieure à celle de l'ennemi. Si elles annoncent une défaite, c'est que les supputations révèlent une puissance inférieure. En se livrant à de nombreux calculs, on peut gagner ; si on en fait trop peu, la victoire est impossible. Comme il diminue ses chances celui qui n'en fait aucun ! Grâce à ces calculs, j'examine la situation et l'issue devient évidente.

<sup>1</sup> Entendre par là l'utilisation de déplacement non direct et stratégie de réaction impromptue.

<sup>2</sup> Utilisation de l'avantage technologique d'une flotte créée plus récemment, grâce à une force de production importante.

<sup>3</sup> Vols de flotte sous les D.S.S.L. et oubli de flottes sur secteur vide ou inintéressant pour les faire oublier.



# LA CONDUITE DE LA GUERRE SPATIALE

1. Généralement, les opérations militaires de grande envergure nécessitent trois flottes de six lignes, commandées chacune par un Navarque. Deux flottes de combat spatial et une flotte de réserve et de conquête de système<sup>1</sup>. Ces flottes peuvent être accompagnées d'un Effacé ou d'un Sidérian.
2. Lorsque les flottes sont déplacées sur des distances importantes, il faut prendre en compte les dépenses à l'arrière et sur le théâtre des opérations, les allocations destinées à couvrir les frais d'entretien des agents et de leur flotte. Et ainsi réaliser une levée de troupes une fois que nous avons les fonds pour la campagne et pour payer les coûts d'entretien.

*Il s'agira pour un dynaste guerrier de travailler en étroite collaboration avec son homologue pourvoyeur de fonds.*



**Neogost Eskari - dit Le Collectionneur**

3. La victoire est l'objectif principal de la guerre. Si elle targe trop, les armes s'émeussent et le moral s'effrite. Lorsque les troupes attaqueront les systèmes, elles seront à bout de forces.
4. Lorsque l'armée s'engagera dans des campagnes prolongées, les ressources du dynaste ne suffiront pas. Les fondations voire les factions devront répondre à la demande.

<sup>1</sup> La proportion des effectifs de combat par rapport aux effectifs de soutien était donc de trois pour un.

5. Lorsque vos vaisseaux auront perdu de leur superbe, que votre ardeur sera éteinte, que vos forces seront épuisées et que votre trésorerie sera réduite à rien, les dynastes adverses profiteront de votre détresse pour agir. Et même si vous avez de bons Navarques et agents, aucun d'entre eux ne sera en mesure de vous aider pour des plans adéquats pour l'avenir<sup>1</sup>.
6. Si donc nous avons déjà entendu parler de précipitations malencontreuses dans la guerre, nous n'avons pas encore vu d'opération habile qui traînât en longueur.

*Une attaque peut manquer d'ingéniosité, mais il faut absolument qu'elle soit menée avec la vitesse de l'éclair.*



**Avok Eskari**

7. Car il ne s'est jamais vu qu'une guerre prolongée profitât à aucun dynaste.

*Dans les Annales du Printemps et de l'Automne on lit : «La guerre est semblable au feu ; ceux qui ne veulent pas déposer les armes périssent par les armes.»*



**Gustav Eskari**

8. Ainsi, ceux qui sont incapables de comprendre les dangers inhérents à l'utilisation des troupes sont également incapables de comprendre la façon de s'en servir avec avantage.
9. Ceux qui sont experts dans l'art de la guerre n'ont pas besoin d'une seconde levée de conscrits et un seul approvisionnement leur suffit.
10. Ils emportent leur équipement en partant ; pour les vivres ils comptent sur l'ennemi. L'armée est ainsi abondamment ravitaillée<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Le plus grand risque pour un dynaste est de se retrouver en faillite en pleine campagne offensive ou défensive. C'est l'échec de la fondation et de la faction entière qui résonne.

<sup>2</sup> La conquête et la transformation de systèmes avancés dans les secteurs avancés permet la réparation et la réformation de la flotte. Il est donc judicieux de choisir des systèmes à fort potentiel industriel et de prévoir la construction de flottes dans le cheminement d'une campagne.

11. En conséquence, le dynaste avisé veille à ce que ses troupes se reforment, se reconstruisent et se nourrissent sur l'ennemi, car un système pris à l'ennemi équivaut à trois systèmes des siens<sup>1</sup>.
12. On pille l'ennemi parce que l'on convoite la richesse.
13. Voici ce qui s'appelle «gagner une bataille et devenir plus fort».
14. Ce qui est essentiel dans la guerre c'est donc la victoire, et non les opérations prolongées. C'est pourquoi le dynaste qui comprend la guerre est le ministre du destin de la fondation et l'arbitre de la destinée de la faction.

---

1 Une fois la campagne entamée, certains système de production de flotte de base pourraient être reconvertit en système de technologie, idéologique ou crédit selon les besoins du dynaste. La flotte sera alors construite, réparée et complétée sur des systèmes plus avancés. L'adaptabilité des systèmes est primordiale.









## LA STRATÉGIE OFFENSIVE

1. En effet, remporter cent victoires en cent batailles n'est pas le comble du savoir-faire.
2. Ce qui, est de la plus haute importance dans la guerre, c'est de s'attaquer à la stratégie de l'ennemi.

*... Akhéna 1er a dit : «Celui qui excelle à résoudre les difficultés les résout avant qu'elles ne surgissent. Celui qui excelle à vaincre ses ennemis triomphe avant que les menaces de ceux-ci ne se concrétisent.»*



**Avok Eskari**

3. À défaut, le mieux est d'attaquer son armée.

*Akhéna 1er a dit : «Celui qui se bat pour la victoire l'épée nue n'est pas un bon dynaste.» Silas Malmonde : «Si vous ne pouvez pas étouffer ses desseins dans l'oeuf, ni briser ses alliances lorsqu'elles sont sur le point d'être conclues, aiguiser vos armes afin de remporter la victoire.»*



**Neogost Eskari**

4. La pire politique consiste à s'attaquer aux systèmes. N'attaquez les systèmes que lorsqu'il n'y a pas d'autre solution ou cibles<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Entendre par là qu'il faut favoriser la destruction des flottes d'un secteur avant de pouvoir conquérir le secteur.



5. Si le dynaste est incapable de contenir son impatience et s'il ordonne à ses flottes de s'agglomérer aux alentours du système comme un essaim d'abeilles, un tiers d'entre eux seront tués sans que le système soit pris<sup>1</sup>. Telle est la fatalité qui s'attache à des attaques de ce genre.
6. Ainsi, ceux qui sont experts dans l'art de la guerre soumettent l'armée ennemie sans combat. Ils prennent les systèmes sans bombardement ou pillage et renversent un dynaste sans opérations prolongées.
7. Votre but doit être de prendre intact «Tout ce qui est dans et sous le Ciel». De cette façon vos troupes resteront fraîches et votre victoire sera totale. Tel est l'art de la stratégie offensive. Ne répétez pas les erreurs de Menken durant la guerre des Oligarques.
8. En conséquence, l'art de mener les troupes au combat consiste en ceci : Lorsque vous possédez la supériorité à dix contre un, encerclez l'ennemi.
9. À trois contre un, attaquez-le.
10. À trois contre deux, divisez-le.

*... Si une supériorité de deux contre un ne suffit pas pour avoir la situation en main, nous utilisons la force de diversion pour diviser l'armée. C'est pourquoi Akhéna 1er a dit : «Quiconque est incapable d'agir sur l'ennemi pour diviser ses forces ne saurait parler de tactiques d'exception.»*



**Stanimir Kovahk**

11. Si vous êtes de force égale<sup>2</sup>, vous pouvez engager le combat.

*... Dans ces conditions, seul le navarque compétent peut vaincre.*

**Wheln de Menken**



---

1 L'immobilité des flottes en pillage ou bombardement d'un système les rend vulnérables au regroupement de flotte du défenseur.  
2 Attention à prendre en compte le système de défense de Rising Constellation avec le regroupement des flottes.

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

*Si vos troupes sont en état d'infériorité, évitez temporairement de laisser l'ennemi prendre l'initiative de l'attaque. Par la suite, vous pourrez probablement tirer parti d'un point faible. Vous réveillerez alors toutes vos énergies et rechercherez la victoire avec une ferme détermination.*



#### Avok Eskari

13. Et si vous êtes inférieur en tout point, soyez capable de vous dérober, car une petite armée est une proie facile pour une plus puissante.
14. Il faut savoir que, pour un dynaste, il existe trois moyens d'attirer l'infortune sur son armée. C'est de procéder comme suit :
15. Ignorant que l'armée ne doit pas avancer, ordonner une avance ou bien, ignorant qu'elle ne doit pas reculer, ordonner un recul. C'est ce qu'on appelle «mettre l'armée dans un mauvais pas».
16. Ignorant tous des affaires militaires, participer à leur administration. Ceci désoriente les officiers.
17. Ignorant tous des problèmes de commandement, avoir part à l'exercice des responsabilités. Ceci tue la confiance dans l'esprit des officiers.

*... Si une personne ignorante des questions militaires est envoyée pour prendre part à la gestion de l'armée, chaque mouvement éveillera désaccord et frustration réciproque et l'armée tout entière sera paralysée. C'est pourquoi Gaius Plector présenta une requête au trône pour faire révoquer le Contrôleur de l'armée ; c'est seulement ensuite qu'il fut en mesure de pacifier les secteurs autour de l'Oeil.*



#### Stanislav Kovahk

- 18. Il faut savoir qu'il existe cinq cas dans lesquels la victoire est prévisible :
- 19. Celui qui sait quand il faut combattre et quand il ne le faut pas sera victorieux.
- 20. Celui qui sait comment utiliser une armée importante et une armée restreinte sera victorieux.

*Au cours d'un conflit, il est des cas où ceux qui ont pour eux le nombre ne peuvent pas attaquer une poignée d'hommes, et d'autres où le faible peut avoir raison du fort. Celui qui est capable d'agir sur cette sorte de circonstances sera victorieux.*



**Stanimir Kovahk**

- 21. Celui dont les troupes sont unies autour d'un objectif commun sera victorieux.
- 22. Celui qui est prudent et attend un ennemi qui ne l'est pas sera victorieux.
- 23. Celui qui a des dynastes compétents et à l'abri de l'ingérence de la faction sera victorieux.
- 24. Voilà les cinq cas précis où la route de la victoire est connue.
- 25. C'est pourquoi je dis : «Connaissez l'ennemi et connaissez-vous vous-même ; en cent batailles vous ne courrez jamais aucun danger.»
- 26. Quand vous ne connaissez pas l'ennemi mais que vous vous connaissez vous-même, vos chances de victoires ou de défaites sont égales.
- 27. Si vous êtes à la fois ignorant de l'ennemi et de vous-même, vous êtes sur de vous trouver en péril à chaque bataille.





---

# DISPOSITIONS

1. Dans les temps anciens les guerriers habiles commençaient par se rendre invincibles, puis ils attendaient que l'ennemi fût vulnérable.
2. Notre invincibilité dépend de nous, la vulnérabilité de l'ennemi, de lui.
3. Il s'ensuit que ceux qui sont versés dans l'art de la guerre peuvent se rendre invincibles mais ne peuvent rendre à coup sûr l'ennemi vulnérable.
4. C'est pourquoi il est dit qu'il serait possible de savoir comment vaincre, mais sans nécessairement vaincre pour autant.
5. L'invincibilité réside dans la défense, les chances de victoire dans l'attaque.
6. On se défend lorsqu'on dispose de moyens suffisants ; on attaque lorsqu'on dispose de moyens plus que suffisants.
7. Ceux qui sont experts dans l'art de se défendre se dissimulent dans des secteurs aux neuf replis<sup>1</sup> : ceux qui sont habiles dans l'art d'attaquer se déplacent comme s'ils fondaient du neuvième ciel<sup>2</sup>. Ainsi ils sont capables à la fois de se protéger et de s'assurer une victoire totale.
8. Prévoir une victoire que le premier venu peut prévoir n'est pas le comble de l'habilité.

---

1 Mise en place de systèmes défensifs à forte production couplés à des D.S.S.L., mise en place de flotte de défense solide par groupe de trois dans les systèmes clés ou encore la création de flotte de patrouille mobile hors radar ennemi et donc invisible pouvant être envoyé rapidement dans les systèmes à défendre de leur secteur de rotation.

2 Cela implique l'arrivée de flotte par plusieurs entrées et un réseau d'information au préalable suffisant.

9. Triompher au combat et être universellement proclamé «Expert» n'est pas le comble de l'habilité. Car remporter une victoire grâce à un dur combat ou grâce à la chance n'est pas signe d'habiliter.
10. Dans les temps anciens, ceux que l'on disait experts dans l'art de la guerre l'emportaient sur un ennemi facile à vaincre<sup>1</sup>.
11. Et c'est pourquoi les victoires remportées par un maître de l'art militaire, ne valaient à celui-ci ni une réputation de sagesse, ni le mérite de la vaillance.

*Elle échappe à l'entendement du commun, la victoire qui est remportée avant que la situation ne se soit cristallisée. Qui s'en fait l'artisan n'y gagne donc point une réputation de sagacité. Avant même qu'il n'ensanglante sa lame, le Dynaste ennemi s'est rendu.*

”

**Avok Eskari**

12. Car il remporte ses victoires sans errements. «Sans errements» signifie que, quoi qu'il fasse, il s'assure la victoire ; il vainc un ennemi déjà défait.

*En matière de planification, jamais de mouvement inutile ; en matière de stratégie, nul pas en vain.*

”

**Gaius Plector**

13. C'est pourquoi un commandant en chef habile fait en sorte d'occuper une position qui le mette à l'abri de la défaite et il ne perd pas une occasion de se rendre maître de l'ennemi.
14. Ainsi une armée victorieuse l'est avant de chercher le combat ; une armée vouée à la défaite se bat sans l'espoir de vaincre.

---

<sup>1</sup> L'ennemi fut vaincu facilement parce que les experts avaient préalablement créé les conditions favorables.



# ÉNERGIE<sup>1</sup>

1. D'une façon générale, commander de nombreuses personnes c'est la même chose que d'en commander quelques-unes. C'est une question d'organisation<sup>2</sup>.

*Pour diriger une armée il faut d'abord confier les responsabilités aux généraux et à leurs seconds et fixer les effectifs des diverses formations...*



*«Un homme, c'est un simple chasseur ; deux hommes, une paire ; quatre, un finger-four ; huit hommes, une escadrille ; seize chasseurs, un escadron. Trois paires, trois Finger-Four, trois escadrilles ou trois escadrons forment une ligne ; six lignes forment une flotte commandée par un navarque ; trois flottes un groupe de combat ; deux groupes de combat une division de dynaste ; deux à cinq divisions d'armée, un corps de fondation ; deux à cinq corps, une armée. Chacun de ces éléments est subordonné à celui qui le précède dans la hiérarchie et a autorité sur celui qui lui est immédiatement inférieur. Chacun d'entre eux est convenablement entraîné. De la sorte, il est possible de diriger une armée d'un million d'hommes exactement comme s'il s'agissait de quelques individus.*

**Samuaïl Kovahk**

1 «Forces», influence, autorité, énergie ou de potentiel.

2 Ou division, numération.



2. Et commander à un grand nombre, c'est la même chose que de commander à quelques-uns. C'est une question de disposition et d'un réseau de communications conséquent.
3. La possibilité, pour l'armée, de soutenir l'attaque de l'ennemi sans être défaite est assurée par des opérations de la force «extraordinaire» et de la force «normale»<sup>1</sup>.

*La force qui affronte l'ennemi, c'est la force normale ; celle qui le prend de flanc, c'est la force extraordinaire. Aucun chef d'armée ne peut arracher l'avantage à l'ennemi sans le secours des forces extraordinaires.*

”

**Gustav Eskari**

*Je fais en sorte que l'ennemi prenne ma force normale pour l'extraordinaire et ma force extraordinaire pour la normale. En outre, la normale est susceptible de devenir l'extraordinaire et vice-versa.*

”

**Wheln de Menken**

4. Des troupes lancées contre l'ennemi comme une meule contre des oeufs sont un exemple d'action massive contre du néant.

*Contre ce qui est le plus inconsistant, lancez ce que vous avez de plus solide.*

”

**Gustav Eskari**

5. En règle générale, dans la bataille, utilisez la force normale pour engager le combat ; utilisez la force extraordinaire pour remporter la victoire.
6. Or, les ressources de ceux qui sont experts dans l'utilisation des forces extraordinaires sont aussi illimités que l'espace et leurs confins, aussi inépuisables que les éruptions d'étoiles.

---

<sup>1</sup> La force normale, fixe ou distrait l'ennemi : les forces extraordinaires entre en action en temps et lieu où leur intervention n'est pas prévue. Si l'ennemi contre une manoeuvre de la force extraordinaire, alors celle-ci se change en force normale automatiquement.

7. En effet, elles s'achèvent puis se reforment, cycliques comme sont les mouvements des étoiles et des satellites d'un système. Elles expirent, puis renaissent à la vie, se répétant comme font les cycles qui passent.
8. Les notes de musique sont seulement au nombre de cinq, mais leurs combinaisons sont si nombreuses qu'il est impossible de les entendre toutes.
9. Les couleurs fondamentales sont seulement au nombre de cinq, mais leurs combinaisons sont si innombrables qu'il est impossible à l'oeil de les percevoir toutes.
10. Les saveurs sont seulement au nombre de cinq, mais elles donnent des mélanges si variés qu'il est impossible de les goûter tous.
11. Au combat, seules existent la force normale et la force extraordinaire ; mais leurs combinaisons sont illimitées ; nul esprit humain ne peut les saisir toutes.
12. Car ces deux forces se reproduisent l'une sur l'autre ; leur interaction est sans fin, comme celle d'anneaux entrelacés. Qui peut dire où commence l'un et où finit l'autre ?
13. Lorsque l'eau du torrent fait rouler les galets, c'est grâce à son impétuosité.
14. Si d'un coup le faucon brise le corps de sa proie, c'est qu'il frappe exactement au moment voulu<sup>1</sup>.

*Frappez l'ennemi aussi vivement qu'un faucon frappe au but. Infailliblement, il brise les reins à sa proie parce qu'il attend le bon moment pour frapper. Son geste est calculé.*



**Stanimir Kovahk**

15. Ainsi, celui qui est expert dans l'art militaire possède une force d'impulsion irrésistible et son attaque est réglée avec précision.
16. Son potentiel est celui d'une arbalète bandée au maximum, son temps d'action celui du déclenchement du mécanisme.
17. Dans le tumulte et le vacarme, la bataille paraît confuse, mais il n'y a pas de désordre ; les troupes ont l'air de tourner en rond, mais elles ne peuvent être vaincues.

1 C'est-à-dire imposé par la distance qui le sépare de sa proie.

18. La confusion apparente résulte de l'ordre, la lâcheté apparente du courage, la faiblesse apparente de la force.

*Ce verset signifie que, si l'on désire feindre le désordre pour attirer un ennemi, il faut être soi-même bien discipliné. C'est seulement alors qu'on peut feindre la confusion. Celui qui désire simuler la lâcheté et se tenir à l'affût de l'ennemi doit être courageux, car c'est seulement alors qu'il sera capable de simuler la peur. Celui qui désire paraître faible afin de rendre son ennemi arrogant doit être extrêmement fort. C'est seulement à cette condition qu'il pourra feindre la faiblesse.*



**Avok Eskari**

19. L'ordre ou le désordre dépendent de l'organisation, le courage ou la lâcheté des circonstances, la force ou la faiblesse des dispositions.
20. Ainsi, ceux qui s'entendent à provoquer un mouvement de l'ennemi y réussissent en créant une situation à laquelle celui-ci doit se plier ; ils l'attirent par l'appât d'une prise assurée et, tout en lui faisant miroiter une apparence de profit, ils l'attendent en force.
21. C'est pourquoi un chef d'armée qualifié demande la victoire à la situation et non à ses subordonnés.

*Les experts en l'art militaire se fient tout particulièrement à l'opportunité et à la rapidité d'exécution. Ils ne font pas reposer sur leurs seuls hommes le fardeau de l'oeuvre à accomplir.*



**Gustav Eskari**

22. Elle choisit ses hommes qui, eux, tirent parti de la situation.



... Alba Valseciel a dit : «Dans la guerre il y a trois sortes de situations : Lorsque le dynaste méprise l'ennemi et que ses officiers aiment se battre, que les ambitions de ceux-ci sont aussi voraces qu'un trou noir et leur ardeur aussi farouche qu'une comète, on est en présence d'une situation créée par le moral.



Lorsqu'un seul homme défend un étroit défilé montagneux ressemblant au tube digestif d'un mouton ou à la porte d'une niche à chien, il peut tenir tête à un millier de soldats. On se trouve alors en présence d'une situation créée par le terrain.

Lorsqu'on tire avantage du relâchement de l'ennemi, de la lassitude, de sa faim ou de sa soif ou lorsqu'on frappe tandis que ses postes avancés ne sont pas solidement établis ou que son armée est à mi-chemin de la traversée d'une nébuleuse, on se trouve en présence d'une situation créée par l'ennemi.

Aussi doit-on, quand on commande des troupes, tirer parti de la situation, exactement comme lorsqu'on fait rouler une balle le long d'une pente abrupte. La force fournie est minime mais les résultats sont énormes.»

**Silas Malmonde**







## POINTS FAIBLES ET POINTS FORTS

1. Généralement, celui qui occupe le terrain le premier et attend l'ennemi est en position de force ; celui qui arrive sur les lieux plus tard et se précipite au combat est déjà affaibli.
2. Et c'est pourquoi ceux qui sont experts dans l'art militaire font venir l'ennemi sur le champ de bataille et ne s'y laissent pas amener par lui.
3. Celui qui est capable de faire venir l'ennemi de son plein gré y parvient en lui offrant quelque avantage. Et celui qui est capable de l'empêcher de venir y parvient en entamant ses forces.
4. Lorsque l'ennemi est en position de force, sachez l'entamer, lorsqu'il est bien nourri; l'affamer, lorsqu'il est au repos, le pousser à l'action.
5. Surgissez aux endroits qu'il faut atteindre ; transportez-vous rapidement là où il ne vous attend pas.
6. Si vous faites des vols de plusieurs secteurs sans vous fatiguer, c'est que vous suivez des voies où l'ennemi est absent.

*Foncez dans le néant, ruez-vous sur les vides, contournez ce qu'il défend, atteignez-le là où il ne vous attend pas.*



**Gustav Eskari**



7. Être assuré de prendre ce que vous attaquez, c'est attaquer un point que l'ennemi ne protège pas. Être assuré de tenir ce que vous défendez, c'est défendre un point que l'ennemi n'attaque pas.
8. C'est pourquoi contre ceux qui sont experts dans l'art d'attaquer, un ennemi ne sait pas où se défendre ; contre les experts de la défense, l'ennemi ne sait pas où attaquer.
9. Impalpable et immatériel, l'expert ne laisse pas de trace ; mystérieux comme une divinité, il est inaudible. C'est ainsi qu'il met l'ennemi à sa merci.

*...Je fais en sorte que l'ennemi prenne mes points forts pour des points faibles, mes points faibles pour des points forts, tandis que je transforme en points faibles ses points forts et que je découvre ses failles... Je dissimule mes traces de façon à les rendre indécélables ; j'observe le silence afin que nul ne puisse m'entendre.*

”

**WheIn de Menken**

10. Celui dont l'avance est irrésistible fond sur les points faibles de l'ennemi ; celui qui, lorsqu'il bat en retraite, ne peut être poursuivi, se déplace si promptement qu'il ne peut être rejoint<sup>1</sup>.

*... Arrivez comme le vent et partez comme l'éclair.*

”

**Silas Malmonde**

11. Lorsque je souhaite livrer bataille, l'ennemi, même protégé par des constellations de leurres et par des galeries d'interceptions, est forcé d'engager le combat, car j'attaque une position qu'il est obligé de secourir.
12. Lorsque je souhaite éviter le combat, il se peut que je me défende simplement en traçant une ligne dans l'espace ; l'ennemi ne pourra pas m'attaquer parce que je le détourne de la direction qu'il désire suivre<sup>2</sup>.

1 Il est impossible de rattraper une flotte dans l'espace. Il s'agit donc d'anticiper les points d'arrêt et objectifs d'une flotte. Il est aussi difficile d'intercepter une flotte de passage.

2 Il s'agit de choisir la direction de la fuite et du point de regroupement.

13. Si je suis capable de déterminer les dispositions de l'ennemi tout en dissimulant les miennes, dans ce cas, je peux me concentrer et lui doit se disperser. Et si je me concentre alors qu'il se disperse, je peux utiliser la totalité de mes forces pour attaquer une fraction des siennes. J'aurai donc la supériorité numérique. Alors, si je peux utiliser le grand nombre et frapper une poignée d'hommes à l'endroit choisis; ceux qui ont affaire à moi se trouveront réduits à la dernière extrémité.
14. L'ennemi doit ignorer où je compte livrer bataille. Car, s'il l'ignore, il devra se tenir prêt en de multiples points. Et, s'il se tient prêt en de multiples points, les opposants que je trouverai en l'un quelconque de ces points seront peu nombreux.
15. Car, s'il se prépare en première ligne, son arrière-garde sera faible et, si c'est à l'arrière, ses premiers rangs seront fragiles. S'il se prépare à gauche, sa droite sera vulnérable et, si c'est à droite, sa gauche sera démunie. Et s'il se prépare partout, il sera faible partout.
16. Qui dispose d'effectifs réduits doit se tenir prêt contre l'ennemi<sup>1</sup> ; qui possède des effectifs nombreux pousse l'ennemi à se préparer contre lui.
17. Si l'on sait où et quand aura lieu une bataille, on peut faire effectuer aux troupes un saut et les rassembler sur le champ de bataille. Mais si l'on ne connaît ni le moment ni le lieu du combat, la gauche ne pourra pas prêter assistance à la droite ni la droite à la gauche ; l'avant-garde ne pourra pas soutenir les arrières, ni les arrières, l'avant-garde. À plus forte raison, en est-il ainsi lorsque les divers éléments se trouvent à des dizaines de systèmes les uns des autres, ou même à quelques systèmes seulement !
18. Donc, je dis que la victoire peut être créée. Car, même si l'ennemi est en nombre, je peux l'empêcher d'attaquer.

*Même si l'ennemi est en nombre, s'il ne connaît pas ma situation militaire, je peux toujours le pousser à s'affairer d'urgence à ses propres préparatifs, en sorte qu'il n'aura pas le loisir d'établir des plans de combat contre moi.*



**Neogost Eskari**

19. Percez donc à jour les plans de l'ennemi et vous saurez quelle stratégie sera efficace et laquelle ne le sera pas.

<sup>1</sup> Cela peut-être une possibilité d'avoir un bon réseau D.S.S.L. et une forte production pour pouvoir construire une flotte de défense supplémentaire rapidement (permet de feindre une faiblesse supplémentaire si l'ennemi n'a pas l'information des flottes actuellement en mouvement).

- 
20. Agitez-le et découvrez le schéma général de ses mouvements.
  21. Déterminez ses dispositions et ainsi assurez-vous du lieu du combat.
  22. Éprouvez-le et rendez-vous compte des points sur lesquels il est en force et de ceux où il est déficient.
  23. C'est d'après les formes que j'établis les plans qui mènent à la victoire, mais ceci échappe au commun des mortels. Bien que chacun ait des yeux pour saisir les apparences, nul ne comprend comment j'ai créé la victoire.
  24. C'est pourquoi, lorsque j'ai remporté une victoire, je n'utilise pas une seconde fois la même tactique mais, pour répondre aux circonstances, je varie ma manière à l'infini.
  25. Or, une armée peut être comparée exactement à de l'eau, car, de même que le flot qui coule évite les hauteurs et se presse vers les terres basses, de même une armée évite la force et frappe la faiblesse.
  26. Et, de même que le flot épouse les accidents du terrain, de même une armée, pour parvenir à la victoire, adapte son action à la situation de l'ennemi.
  27. Et, de même que l'eau n'a pas de forme stable, il n'existe pas dans la guerre, de conditions permanentes.
  28. En conséquence, celui qui sait remporter la victoire en modifiant sa tactique selon la situation de l'ennemi mérite de passer pour divin.
  29. Sur les cinq éléments, aucun ne prédomine constamment, sur les quatre saisons, aucune ne dure éternellement ; parmi les jours, les uns sont longs et les autres courts ; et la lune croît et décroît.



# MANOEUVRE<sup>1</sup>

1. Rien n'est plus difficile que l'art de la manoeuvre. La difficulté en cette manière consiste à faire d'une voie tortueuse la route la plus directe et à changer la malchance en avantage.
2. Ainsi, avancez par des voies détournées et distrayez l'ennemi en l'appâtant. Grâce à ce procédé, il se peut que, parti après lui, vous arriviez avant. Qui est capable d'agir ainsi comprend la stratégie du direct et de l'indirect.

*... Donnez l'impression d'être éloigné. Vous pouvez vous mettre en route après l'ennemi et arriver avant lui parce que vous savez comment estimer et calculer les distances.*



**Gustav Eskari**

*Celui qui veut marquer un point suit un itinéraire long et tortueux et il le transforme en voie courte. Il tourne l'infortune à son avantage. Il trompe et abuse l'ennemi, afin de l'inciter à la temporisation et à la négligence, puis il avance promptement.*



**Avok Eskari**

<sup>1</sup> Littéralement «lutte» ou «combat entre les deux armées», chacune s'efforçant d'acquérir une position avantageuse.

3. Or, l'avantage et le danger sont tous deux inhérents à la manoeuvre.

*Le spécialiste en tirera profit ; pour celui qui ne l'est pas ; elle est dangereuse.*



**Gustav Eskari**

4. Celui qui lance l'armée tout entière à la poursuite d'un avantage ne l'obtiendra pas.
5. S'il abandonne le système afin de disputer l'avantage, le matériel sera perdu.
6. Ceux qui ignorent les conditions astronomiques - systèmes, milieu interstellaire, nuages planétaires, vents solaires, supernova, nuage moléculaire, limite de saut, région HI<sup>1</sup>; couronne galactique, trous noirs - ne peuvent conduire la marche d'une armée.
7. Ceux qui n'ont pas recours aux effacés déjà installés sont dans l'impossibilité de tirer parti du milieu interstellaire et des types de systèmes présents dans le secteur.
8. Or, la guerre est fondée sur la tromperie. Déplacez-vous lorsque c'est votre intérêt et créez des changements de situation par des dispersements et des concentrations de forces.
9. En campagne, soyez rapide comme le vent ; lorsque vous avancez par petites étapes, majestueux comme la forêt ; dans l'incursion et le pillage, semblable au feu ; à l'arrêt, inébranlable comme les montagnes<sup>2</sup>. Aussi insondable que les nuages, déplacez-vous comme la foudre.
10. Lorsque vous pillez une région, répartissez vos forces. Lorsque vous conquérez un territoire, réorganisez-le selon vos besoins.
11. Pesez la situation puis agissez.
12. Celui qui connaît l'art de l'avance directe et indirecte sera victorieux. Tel est l'art de la manoeuvre.
13. Le matin de bonne heure, les pensées se tournent vers l'empire et la peur des actions de la nuit ; au cours de la journée, le zèle se ralentit et, le soir, on se sent plein de fougue.

1 Définit un composant de la poussière interstellaire dont l'état gazeux est constitué principalement d'hydrogène neutre et d'autres atomes ionisés.

2 Adopté comme devise dans le Japon de l'ère Sengoku par le guerrier japonais Takeda Shingen.

14. Et c'est pourquoi les spécialistes de l'art militaire évitent l'ennemi lorsqu'il est ardent ; ils l'attaquent lorsqu'il est amolli et qu'il a le mal de l'empire. Voici ce qui s'appelle avoir en main le facteur «esprit»<sup>1</sup>.
15. Ils n'attaquent pas un ennemi qui avance avec des étendards bien rangés, ni celui dont les formations s'alignent dans un ordre impressionnant. C'est ce qui s'appelle avoir en main le facteur «opportunité».
16. Lorsqu'il fait semblant de fuir, ne le poursuivez pas.
17. N'attaquez pas ses troupes d'élite.
18. Ne vous jetez pas goulûment sur les appâts qui vous sont offerts.
19. Ne barrez pas la route à un ennemi qui regagne ses foyers<sup>2</sup>.
20. À un ennemi cerné, il faut laisser une issue<sup>3</sup>.

*Montrez-lui qu'il reste une planche de salut et ainsi, mettez-lui dans l'esprit qu'il existe une solution autre que la mort. Puis frappez.*



**Avok Eskari**

21. Voici comment il faut conduire les troupes.

---

1 Le matin de bonne heure est un temps propice à la duperie et à la «réaction» plus à «l'action réfléchie» de l'adversaire quant aux actions entreprise durant la nuit.  
 2 Une flotte trop affaiblie et qui ne peut plus combattre n'est pas une menace mais un atout, car elle entraîne un coût pour l'ennemi.  
 3 En choisir la direction est primordial.









# CAMPAGNE ET OPÉRATIONS<sup>1</sup>

1. Une campagne est un ensemble de manoeuvres et d'opérations, les opérations sont un ensemble d'escarmouches ayant un but précis et déterminé à l'avance.
2. Évitez en opération tout escarmouche inutile et en campagne toute opération n'accordant aucun avantage.
3. Il existe quatre types d'opérations offensives :
4. Les opérations de prise d'objectif stratégique importantes, comme un secteur ou un système. Éliminez-en les flottes puis visez les cibles.
5. Les opérations de déstabilisation forcent l'adversaire à se mouvoir ou les pousse à l'erreur.

*Entrez dans la zone de détection de votre ennemi comme un, puis à la protection d'un système, dispersez-vous comme milles. Ciblez des points stratégiques multiples, voyez l'adversaire agir puis regroupez-vous comme un sur sa faiblesse et utilisez là.*



**Gustav Eskari**

6. Ce type d'opérations de déstabilisation peuvent être réalisées seules ou à l'avance d'une autre opération<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> L'ensemble de versets suivants 1-15 n'existent pas dans les versets originels de l'Art de la Guerre selon Sun Tzu.

<sup>2</sup> Les patrouilles, ou offensives circulaires en secteur ennemis font partie des opérations de déstabilisation.

- 
7. Les opérations de blocus servent à détruire un temps la rentabilité économique d'un système précis. Elles servent aussi à limiter les déplacements sur un lieu de passage.
  8. Il existe trois types d'opérations de défense ;
  9. Les opérations de défense active, ou des patrouilles sur les axes de progressions potentiels et systèmes.
  10. Dans son secteur, un navarque durant le cycle temporel nocturne, patrouille agressivement, durant le cycle actif, prudemment, en temps de guerre, furieusement.
  11. Les opérations de défense statique viennent protéger les systèmes qui ne sont pas invincibles ou les systèmes clés.
  12. La défense statique nécessite la présence de contre-espionnage, d'assassins et au minimum d'un groupe de combat au complet.
  13. Le groupe de combat devra comporter un navarque expérimenté, adoptant un comportement agressif en temps de paix et furie en temps de guerre ; et de deux autres navarques adoptant un comportement de défenseur.
  14. Les opérations de défense d'un secteur doivent éliminer au plus vite les flottes, empêcher un mouvement en profondeur et la perte de l'intelligence sur une flotte ennemie.
  15. Il faudra généralement au défenseur deux groupes de combat pour gérer un groupe de combat attaquant.



---

## LES NEUF VARIABLES

1. Il ne faut pas coloniser ou conquérir des systèmes inutiles ou indéfendables<sup>1</sup>.
2. Sur un secteur propice, unissez-vous à vos alliés.
3. Sur un système ou secteur dénudé, ne vous attardez pas.
4. Sur un secteur clos, l'ingéniosité est requise.
5. Sur un secteur mortel, battez-vous.
6. Il est des routes à ne pas prendre, des troupes à ne pas frapper, des systèmes à ne pas assaillir et des secteurs à ne pas disputer.

*À mon avis, les troupes exposées en guise d'appât, les troupes d'élite et un ennemi aux formations bien ordonnées et impressionnantes ne doivent pas être attaquées.*



**Stanislav Kovahk**

---

<sup>1</sup> Des systèmes sans lune ou astéroïde pour y implanter de solide défense, ou composé de seulement une ou deux planètes.



*Il s'agit ici d'un ennemi retranché sur une position stratégique, derrière des constellations de leurres et d'imposantes galeries d'interception, et disposant d'une solide stabilité, de contre-espionnage, dont le but est de retenir mon armée. Si j'attaque le système et si je le prends, je n'en tirerai aucun avantage digne d'être mentionné. Si je ne le prends pas, l'assaut réduira certainement en miettes la puissance de mon armée. Je ne dois donc pas l'attaquer.*



**Avok Eskari**

7. Un dynaste qui possède une connaissance parfaite des neuf facteurs variables sait comment mener les troupes.

*Le dynaste doit être sûr de pouvoir dominer la situation à son avantage, selon que les circonstances l'exigent. Il n'est pas lié par des procédures fixes.*



**Neogost Eskari**

8. Le dynaste qui ne comprend pas les avantages des neuf variables ne sera pas en mesure de tirer avantage du terrain, même s'il connaît bien celui-ci.

*... Un dynaste évalue les changements de circonstances opportuns.*



**Neogost Eskari**

9. Dans la direction des opérations militaires, celui qui ne comprend pas la tactique adaptée aux neuf situations variables sera incapable d'utiliser ses troupes efficacement, même s'il comprend les «cinq avantages».

... «Les cinq variations» sont les suivantes : «une route, même étant la plus courte, ne doit pas être prise si l'on sait qu'elle est dangereuse et qu'il existe un risque d'embuscade.»



«Une armée, bien qu'elle puisse être attaquée, ne doit pas l'être si les circonstances sont désespérées et si l'ennemi est susceptible de se battre jusqu'à la mort.»

«Un système, même isolé et se prêtant à être attaqué, ne doit pas l'être s'il y a lieu de supposer qu'il est bien fourni en population, défendue par des troupes de première force tenues bien en main par un dynaste avisé, que ses ministres sont loyaux et leurs plans insondables.

«Un terrain, même si sa propriété est contestable, ne doit pas faire l'objet d'une bataille si l'on sait qu'une fois pris il sera difficile à défendre, ou qu'il n'y a aucun avantage à tirer de sa conquête, mais qu'on sera probablement contre-attaqué et qu'il y aura des pertes à déplorer.»

«Les ordres de la Faction, bien qu'il faille les exécuter, ne doivent pas être suivis si le dynaste sait qu'ils comportent le danger d'un contrôle nuisible de la capitale sur les affaires.»

«Il faut s'accommoder de ces cinq éventualités au moment où elles se présentent et conformément aux circonstances, car il n'est pas possible d'en décider à l'avance.»

**Neogost Eskari**

10. Et, pour cette raison, le dynaste avisé doit, dans ses délibérations, tenir compte à la fois des facteurs favorables et défavorables.

*Il pèse les dangers inhérents aux avantages et les avantages inhérents aux dangers.*



**Gustav Eskari**

11. En prenant en considération les facteurs favorables, il rend son plan viable ; en prenant en considération les facteurs défavorables, il résoudra peut-être les difficultés.

*... Si je souhaite prendre l'avantage sur l'ennemi je ne dois pas envisager uniquement l'avantage que j'y trouverai, mais je dois d'abord considérer les façons desquelles il peut me nuire si j'agis ainsi.*



**Avok Eskari**

*L'avantage et le désavantage ont l'un sur l'autre une action réciproque. Le chef éclairé délibère.*



**Wheln de Menken**

12. Celui qui se fait craindre de ses voisins y parvient en leur causant du tort.

*Les plans et les projets destinés à nuire à l'ennemi ne sont pas cantonnés dans le cadre d'une méthode particulière. Tantôt écartez de son entourage les sages et les vertueux, afin qu'il n'ait pas de conseillers. Ou envoyez des traîtres dans son pays pour saper son administration. Tantôt, grâce à de surnoises duperies, détachez du Souverain ses ministres. Ou bien dépêchez d'habiles artisans pour inciter la population à dilapider ses richesses. Ou bien offrez-lui des musiciens et des danseurs licencieux pour changer ses habitudes. Ou bien donnez-lui de belles femmes pour lui faire perdre la tête.*



**Neogost Eskari**

13. Il les use en les maintenant constamment sur la brèche et les pousse à courir çà et là en leur présentant de prétendus avantages.
14. C'est un principe, en matière d'art militaire, de ne pas supposer que l'ennemi ne viendra pas, mais de compter plutôt sur sa promptitude à lui faire face, de ne pas escompter qu'il n'attaquera pas, mais plutôt de se rendre invincible.
15. Cinq qualités sont dangereuses chez un navarque.
16. S'il est téméraire, il peut être tué.

*Un navarque stupide et courageux est une calamité.*

**Avok Eskari**

”

*Lorsque les gens parlent d'un dynaste, ils attachent toujours de l'importance à son courage. En ce qui concerne un dynaste, le courage n'est qu'une qualité parmi d'autres. En effet, un vaillant dynaste ne manquera pas de s'engager à la légère et, s'il agit ainsi, il n'appréciera pas ce qui est dangereux.*

**Neogost Eskari**

”

17. S'il est lâche, il sera capturé.
18. S'il accorde à la vie une valeur plus grande que la fondation, le dynaste risque l'irrésolution.

*Dans les Méthodes des Syn, on lit : «Celui qui place la vie au-dessus de toute chose sera paralysé par l'irrésolution. L'irrésolution chez un dynaste est une grande calamité.»*

**Wheln de Menken**

”

*Ce qui est essentiel chez un dynaste, c'est la constance.*

**Victor Crux**

”



19. S'il possède un sens de l'honneur trop chatouilleux, on peut le calomnier.

*Celui qui est jaloux de défendre sa réputation ne prête attention à rien d'autre.*



**Warlof Eskari**

20. S'il a une âme compatissante, on peut le tourmenter.

*Celui qui possède des sentiments d'humanité et de commisération, et ne craint que les pertes en hommes, ne peut renoncer à un avantage temporaire pour un profit à long terme, et il est incapable d'abandonner ceci afin de s'emparer de cela.*



**Avok Eskari**

21. Or, ces cinq traits de caractère sont de graves défauts chez un dynaste et, dans les opérations militaires, ils sont catastrophiques.
22. L'anéantissement de l'armée et la mort d'un navarque résultent inévitablement de ces points faibles. Ceux-ci doivent être pesés mûrement.





---

# MARCHES ET VOLS INTERSTELLAIRES

1. À chaque cycle temporel ses marches et manoeuvres<sup>1</sup>.
2. En règle générale, lorsque vous occupez une position et que vous affrontez l'ennemi, après avoir quitté votre sphère d'influence, restez à proximité des points de passage clés. Stationnez sur un système élevé<sup>2</sup> faisant face à l'inconnu.
3. Battez-vous en descendant. N'attaquez pas en montant.
4. Après avoir traversé un point de passage clé, vous devez vous en éloigner quelque peu.
5. Lorsqu'un ennemi qui progresse franchit un point de passage clé, ne l'affrontez pas directement sur le système. Il est plus avantageux de laisser la moitié de ses forces traverser puis de les intercepter au saut suivant.
6. Traversez rapidement les secteurs avec des nuages de systèmes. Ne vous y attardez pas.
7. Stationnez dans des systèmes où plusieurs sorties sont viables, bloquer l'ennemi dans des systèmes et secteurs enclavés.
8. Lorsque les envoyés de l'ennemi tiennent des discours pleins d'humilité, mais qu'il continue ses préparatifs, il va avancer.
9. Lorsque les paroles de ses envoyés sont trompeuses mais que l'ennemi avance avec ostentation, il va battre en retraite.

---

1 Le positionnement des flottes dépendra de votre capacité à réagir et la possibilité de donner à temps les ordres nécessaires.

2 Stationnez dans un système «élevé» permettant une interception plus aisée d'une flotte en direction de vos secteurs principaux.

- 
10. Lorsque ses envoyés parlent en termes flatteurs, cela veut dire que l'ennemi souhaite une trêve.
  11. Lorsque, sans entente préalable, l'ennemi demande une trêve, il complot.
  12. Lorsque ses troupes avancent sur plusieurs axes, il prévoit de diviser vos forces et/ou piller un système.
  13. Lorsque la moitié de ses effectifs avance, et que l'autre recule, il tente de vous attirer dans un piège.
  14. Lorsque les troupes ennemies ont un moral élevé et, bien que vous faisant face, tardent à vous livrer bataille, sans quitter pour autant le terrain, vous devez examiner la situation à fond.
  15. Dans la guerre, le nombre seul ne procure aucun avantage. N'avancez pas en vous reposant exclusivement sur la puissance militaire.
  16. Il suffit d'estimer correctement la situation de l'ennemi et de concentrer vos forces pour vous emparer de lui. Un point, c'est tout. Celui qui manque de prévoyance et sous-estime son ennemi sera certainement pris par lui.
  17. En défense, organisez des patrouilles autour des axes principaux. Gardez la mobilité afin d'éviter la détection et le sabotage. Stationnez sur les axes d'interception mais à distance des systèmes.
  18. En attaque, progressez à la fois rapidement mais soyez détecté le plus tard possible. Une fois détecté, fondez dans un deuxième temps sur votre cible, forcé la réaction de votre adversaire.



## LE TERRAIN PLANÉTAIRE ET ESPACE INTERSTELLAIRE

1. La notion de terrain où nous regrouperons les terrains des différents astres et espace interstellaire peut se classer, suivant sa nature, en accessible, insidieux, sans influence, resserré, accidenté et «distant».
2. Un terrain aussi facilement traversable par chacune des deux parties en présence est dit accessible. Sur un tel terrain, celui qui le premier occupe au soleil une position élevée appropriée à l'acheminement de ses approvisionnements peut se battre à son avantage.
3. Un terrain d'où il est facile de sortir, mais où il est difficile de revenir, est insidieux. La nature en est telle que, si l'ennemi n'est pas prêt et si l'on effectue une sortie, la victoire est possible. Si l'ennemi est prêt et si l'on sort pour attaquer, mais qu'on ne parvient pas à vaincre, il sera difficile de revenir. On ne saurait tirer profit de ce terrain.
4. Un terrain où il est également désavantageux de pénétrer pour l'ennemi et pour nous-mêmes est sans influence. La nature en est telle que, bien que l'ennemi tende un appât, je ne vais pas de l'avant, mais je tente de l'entraîner en me retirant. Une fois que j'ai attiré au-dehors la moitié de ses effectifs, je peux le frapper avec avantage.

... Dans l'école militaire Albes-la-Vaillante on y apprenait : «Sur un terrain qui n'offre davantage ni à une partie, ni à l'autre, il faut attirer l'ennemi en feignant de se retirer, attendre que la moitié de ses effectifs soit sortie, et lancer une attaque pour lui barrer la route.»



**Silas Malmonde**

5. Si le premier j'occupe un terrain resserré, je dois bloquer les accès et attendre l'ennemi. Si c'est l'ennemi qui le premier occupe un tel terrain et bloque les défilés, je ne dois pas le suivre ; s'il ne les bloque pas complètement, je peux le faire.
6. En terrain accidenté, je dois établir mes positions sur les hauteurs ensoleillées et attendre l'ennemi. S'il est le premier à occuper un tel terrain, je l'attire en me retirant. Je ne le suis pas.
7. Lorsqu'on se trouve éloigné d'un ennemi d'une puissance égale à la sienne propre, il est difficile de le provoquer au combat et il n'y a rien à gagner à l'attaquer sur les positions qu'il s'est choisies et à l'initiative.
8. Tels sont les principes relatifs aux six différents types de terrain. C'est la responsabilité suprême du dynaste de s'en informer avec le plus grand soin.

*Or, la nature du terrain est le facteur fondamental pour aider l'armée à s'assurer la victoire.*



**Warlof Eskari**

9. Or, lorsque les troupes s'enfuient, qu'elles sont insubordonnées ou en détresse, qu'elles s'effondrent en pleine confusion ou sont mises en déroute, c'est la faute du dynaste. Aucun de ces désastres ne peut être attribué à des causes naturelles.
10. Les autres circonstances étant à égalité, si une armée en attaque une autre dont les effectifs sont dix fois supérieurs aux siens, on aboutit à la déroute.

*Lorsqu'on attaque à un contre dix, il faut d'abord comparer la sagacité et la stratégie des navarques en présence, la vaillance et la lâcheté des troupes, les conditions météorologiques, les avantages offerts par le terrain, et apprécier si les troupes, dans chaque camp sont bien nourries ou affamées, lasses ou fraîches.*



**Avok Eskari**

11. Lorsque les troupes sont fortes et les officiers faibles, l'armée est insubordonnée.



12. Lorsque les officiers sont courageux et les troupes inefficaces, l'armée est en détresse.
13. Lorsque les officiers supérieurs sont furieux et insubordonnés et que, se trouvant face à l'ennemi, ils se précipitent dans la bataille sans se demander si l'engagement a des chances d'aboutir et sans attendre les ordres du commandant en chef, l'armée s'effondre.

*«Officiers supérieurs» désignent des navarques subordonnés. Si..., pris de fureur, ils attaquent l'ennemi sans mesurer les forces en présence, alors l'armée assurément s'effondre.*

””

**Gustav Eskari**

14. Lorsque le navarque est moralement faible et que son autorité n'est pas rigoureuse, lorsque ses ordres et ses directives ne sont pas éclairés, lorsqu'il n'existe pas de règles fermes pour guider les officiers et les hommes et que les formations manquent de tenue, l'armée est désorientée.

*... Chaos né de lui-même.*

””

**Silas Malmonde**

15. Lorsqu'un commandant en chef incapable de jauger l'adversaire utilise une force restreinte contre une force importante, ou des troupes faibles pour frapper des troupes fortes, ou bien lorsqu'il omet de choisir des troupes de choc pour l'avant-garde, on aboutit à la déroute.
16. Lorsque l'une quelconque de ces conditions est remplie, l'armée est sur la voie de la défaite. C'est la responsabilité suprême du dynaste d'examiner attentivement ces six conditions.
17. La configuration des lieux peut être un atout majeur dans le combat. C'est pourquoi estimer la situation de l'ennemi et calculer les distances, ainsi que les degrés de difficulté du terrain de façon à se rendre maître de la victoire, c'est l'art du dynaste éminent. Celui qui se bat en possédant une connaissance parfaite de ces facteurs est sûr de la victoire ; dans le cas contraire, la défaite est assurée.
18. Si la situation est de celles qui favorisent la victoire, mais que le Souverain ait donné l'ordre de ne pas attaquer, il peut passer outre.

- 
19. Et c'est pourquoi le dynaste qui, en avançant, ne recherche pas sa gloire personnelle et, en reculant, ne se préoccupe pas d'éviter une sanction, mais a pour seul but de protéger la population et de servir l'intérêt supérieur de son Souverain, est pour l'État un joyau précieux.
  20. Si je sais que mes troupes sont capables de frapper l'ennemi, tout en ignorant que celui-ci est invulnérable, mes chances de victoire ne sont que de cinquante pour cent.
  21. Si je sais que l'ennemi est vulnérable, tout en ignorant que mes troupes sont incapables de le frapper, mes chances de victoire ne sont que de cinquante pour cent.
  22. Si je sais que l'ennemi peut être attaqué et que mes troupes sont capables de l'attaquer, mais sans me rendre compte qu'à cause de la configuration du terrain je ne dois pas attaquer, mes chances de victoire ne sont que de cinquante pour cent.
  23. C'est pourquoi lorsque ceux qui ont l'expérience de la guerre passent à l'action, ils ne commettent pas d'erreur ; lorsqu'ils agissent, leurs moyens sont illimités.
  24. Et c'est pourquoi je dis : «Connaissez l'ennemi, connaissez-vous vous-même, votre victoire ne sera jamais menacée. Connaissez le terrain, connaissez les conditions météorologiques, votre victoire sera alors totale.»











## LES NEUF SORTES DE TERRAIN<sup>1</sup>

1. Par rapport à l'usage qu'il permet de faire des troupes, le terrain peut être classé en terrain de dispersion, terrain de frontière, terrain clef, terrain de communication, terrain de convergence, terrain sérieux, terrain difficile, terrain encerclé et terrain mortel<sup>2</sup>.
2. Lorsqu'un dynaste se bat sur son propre territoire, il est en terrain de dispersion.

*Ici les officiers et les hommes ont hâte de regagner leurs foyers tout proches.*



**Gustav Eskari**

3. Lorsqu'il ne pénètre que peu profondément en territoire ennemi, il est sur un terrain frontière.
4. Un terrain également avantageux pour les deux parties est un terrain clef.

<sup>1</sup> La disposition primitive de ce chapitre laisse beaucoup à désirer. Un grand nombre de versets ne se trouvent pas dans le contexte approprié. D'autres se répètent ; ce sont peut-être des commentaires qui se sont glissés dans le texte. J'ai changé de place certains versets et éliminé ceux qui semblent avoir été ajoutés.

<sup>2</sup> Ce passage présente une certaine confusion. Le terrain «accessible» du chapitre précédent est défini dans les mêmes termes que le terrain «de communication».

5. Un terrain également accessible pour les deux parties est un terrain de communication.

*Il s'agit d'un terrain plat et vaste sur lequel on peut aller et venir, offrant une superficie suffisante pour livrer bataille et pour dresser des obstacles fortifiés.*



**Avok Eskari**

6. Lorsqu'une Faction se trouve limitée par trois autres, son territoire est un terrain de convergence.
7. Lorsque l'armée a pénétré profondément en territoire ennemi, laissant loin derrière elle de nombreux systèmes, elle se trouve en terrain sérieux.

*C'est un terrain d'où il est difficile de revenir.*



**Gustav Eskari**

8. Lorsque l'armée franchit des nébuleuses, des ceintures d'astéroïdes, des milieux interstellaires ionisants, une région accidentée, ou bien progresse à proximité de trous noirs, elle se trouve en terrain difficile.
9. Un terrain où l'on accède par un goulot, d'où l'on sort par des voies tortueuses, et permettant à une force ennemie réduite de frapper la mienne plus importante est appelé encercler.

*... Ici, il est facile de tendre des embuscades et on risque d'être battu à plate couture.*



**Avok Eskari**

10. Un terrain sur lequel l'armée ne peut survivre qu'en se battant avec l'énergie du désespoir est dit «mortel».
11. C'est pourquoi je vous le dis : ne combattez pas en terrain de dispersion ; ne vous arrêtez pas dans les régions frontières.



12. N'attaquez pas un ennemi qui occupe un terrain clef ; en terrain de communication, veillez à ce que vos formations ne se trouvent pas séparées.
13. En terrain de convergence, allez-vous aux factions et fondations voisines ; en terrain «profond», pillez.
14. En terrain difficile, pressez le pas ; en terrain encerclé, inventez des stratagèmes, en terrain mortel, battez-vous.
15. En terrain de dispersion, je ferais de l'armée un seul bloc fermement déterminé.

*Pendant les marches, les diverses unités sont en liaison ; à l'arrêt, les camps et les postes fortifiés sont reliés les uns aux autres.*

””

**Warlof Eskari**

16. En terrain clef, je passerais mes arrières.

*Ce qui signifie ce verset, c'est que, si... l'ennemi, confiant en sa supériorité numérique, vient me disputer un tel terrain, j'emploie des effectifs nombreux pour le pousser sur ses arrières.*

””

**Gustav Eskari**

*... Quelqu'un a dit que cette expression signifiait «partir après l'ennemi et arriver avant lui».*

””

**Silas Malmonde**

17. En terrain de communication, j'accorderais une attention rigoureuse à mon système de défense.
18. En terrain de convergence, je renforcerais mes alliances.
19. En terrain sérieux, je m'assurerais un afflux constant d'approvisionnement.
20. En terrain difficile, je brûlerais les étapes.

21. En terrain encerclé, je bloquerais les points d'accès et les issues.
22. En terrain mortel, je pourrais montrer qu'il n'y a aucune chance de survie. Car il est dans la nature des soldats de résister lorsqu'ils sont cernés, de combattre jusqu'à la mort lorsqu'il n'existait pas d'autre solution, et, lorsqu'ils sont aux abois, d'obéir aveuglément.
23. Autrefois, ceux qui passaient pour experts dans l'art militaire empêchaient dans le camp ennemi la jonction entre avants et arrière-gardes, la coopération réciproque entre éléments importants et éléments de moindre envergure, l'assistance des troupes de valeur aux médiocres et le soutien mutuel entre supérieurs et subordonnés.
24. Ils se concentraient et s'ébranlaient lorsque tel était leur avantage ; dans le cas contraire, ils faisaient halte.
25. Qu'on me demande : «Comment puis-je venir à bout d'une armée bien ordonnée qui est sur le point de m'attaquer ?» Je réponds : «Emparez-vous d'une chose à laquelle il tient et vous ferez de lui ce que vous voudrez.»
26. La promptitude est l'essence même de la guerre. Tirez parti du manque de préparation de l'ennemi ; empruntez des itinéraires imprévus et frappez-le là où il ne s'est pas prémuni.
27. Dans le cas d'une force d'invasion, le principe général à retenir, c'est qu'une fois entrée profondément en territoire ennemi, l'armée est unie et le pays qui se défend ne peut triompher d'elle.
28. Pillez les régions fertiles pour approvisionner l'armée abondamment.
29. Veillez à la nourriture des troupes ; ne leur imposez pas d'inutiles corvées. Faites en sorte qu'elles soient animées d'un même esprit et que leur force demeure intacte. En ce qui concerne les mouvements de l'armée, établissez des plans insondables.
30. Or, les troupes de ceux qui sont experts dans l'art militaire sont utilisées comme le Serpent «qui riposte de tous ses anneaux à la fois». Lorsqu'on le frappe à la tête, c'est la queue qui attaque ; lorsqu'on le frappe à la queue, c'est la tête qui attaque ; lorsqu'il est frappé en son centre, il attaque à la fois de la tête et de la queue.

31. Il change ses méthodes et modifie ses plans afin que l'on n'ait pas connaissance de ce qu'il fait.

*Les procédés déjà utilisés antérieurement et les plans anciens qui ont été menés à bien dans le passé doivent être modifiés.*



**Silas Malmonde**

32. Il change l'emplacement de ses camps et avance par des voies détournées, rendant ainsi ses desseins impénétrables.
33. Rassembler l'armée et la jeter dans une situation désespérée, c'est l'affaire du dynaste.
34. Il fait entrer l'armée profondément en territoire ennemi et là, presse la détente.
35. Qui ignore les plans des Fondations et Factions voisines, ne peut nouer à temps des alliances ; si l'on ignore les conditions astronomiques, on ne peut mener une armée ; si l'on omet de recourir aux guides indigènes, on ne peut acquérir l'avantage du terrain. Il suffit qu'un dynaste néglige l'un de ces trois facteurs pour ne pas être apte à commander les armées d'une fondation dominatrice.
36. Or, lorsqu'une fondation dominatrice attaque une faction puissante, il en impose à l'ennemi et empêche ses alliés de se joindre à lui.

*Lorsque vous attaquez un État important, si vous pouvez diviser les forces ennemies, vos moyens seront plus que suffisants.*



**Warlof Eskari**

37. Il s'ensuit qu'il ne se mesure pas à de puissantes coalitions et qu'il ne favorise pas la puissance des autres Factions. Pour atteindre ses objectifs, il compte sur son aptitude à en imposer à ses adversaires. Et de cette façon, il peut rendre à l'ennemi ses villes et renverser son gouvernement.
38. Accordez des récompenses sans égard aux usages courants ; donnez des ordres sans tenir compte des précédents.

39. Ainsi vous pourrez employer l'armée tout entière comme s'il s'agissait d'un seul homme.

*... Si le code relatif aux récompenses et aux châtements est clairement rédigé et appliqué de façon expéditive, alors vous pourrez utiliser la multitude comme s'il s'agissait d'une poignée d'hommes.*



**Warlof Eskari**

40. Mettez les troupes à l'ouvrage sans faire part de vos desseins, utilisez-les pour acquérir l'avantage sans dévoiler les dangers encourus. Jetez-les dans une situation périlleuse, elles en réchappent. Car, lorsque l'armée est placée dans une telle situation, elle peut, acculée à la défaire, arracher la victoire.
41. Or, ce qui est capital dans les opérations militaires, c'est de faire croire que l'on s'ajuste aux desseins de l'ennemi.
42. Concentrez vos forces contre l'ennemi et, à mille sauts de distance, vous pourrez tuer son navarque.
43. Le jour où le système d'attaque est mis en branle, obstruez les passages, annulez les sauf-conduits, cessez toutes relations avec les envoyés de l'ennemi et exhortez le conseil du template à exécuter les plans.
44. Lorsque l'ennemi fournit une occasion, saisissez-la sans délai. Devancez-le en vous emparant d'une chose à laquelle il attache du prix et passez à l'action à une date fixée secrètement.
45. La doctrine militaire enseigne à suivre de près la situation militaire de l'ennemi afin de décider du combat.
46. Pour cette raison, soyez donc, tout d'abord, timide comme une vierge. Lorsque l'ennemi présente une faille, soyez prompt comme le lièvre, et il sera incapable de vous résister.









## LE COMBAT SPATIAL

1. Il existe cinq états du Navarque d'une flotte, dépendant de la conduite de la guerre du dynaste, de ses dispositions, l'état des troupes et de ce que dicte le terrain ; prudent, défenseur agressif, furie et fuyard.
2. Lorsque prudent, le navarque n'agit pas sauf en cas d'attaque explicite ou sous ordre direct du dynaste.
3. Lorsque défenseur, le navarque prend part aux combats de ses alliées et s'interpose lors d'une colonisation, d'une conquête, d'un pillage ou d'un bombardement.
4. Lorsque agressif, le navarque attaque tout navarque ennemi à sa portée.
5. Lorsque furie, le navarque attaque tout navarque non allié à sa portée.
6. Lorsque fuyard, le navarque essaye de fuir dès qu'il est attaqué.
7. Pour utiliser le combat spatial, il faut s'appuyer sur certains moyens.

*Appuyez-vous sur des informateurs qui se trouvent dans les rangs ennemis.*



**Warlof Eskari**

8. Les flottes doivent toujours être disponibles. La logistique et les fonds doivent être préparés en amont. En cas de non-paiement de l'entretien, les flottes adopteront un comportement de fuyard, qu'importe les autres conditions.
9. Il existe des temps favorables et des cycles appropriés pour utiliser les flottes.



10. En cas d'attaque spatiale, il faut réagir aux changements de situation<sup>1</sup>.
11. Chez l'ennemi coordonnez vos troupes, restez en mouvement cyclez entre les systèmes. Attendez l'erreur puis agissez.
12. Sur un point de passage restreint fortifiez-vous, un groupe de combat bien organisé et soutenu par des effacés, pourra mettre à mal plusieurs flottes ennemies et adopté une attitude défensive et agressive.
13. En défense restez mobile, patrouillez le long des axes de progression et interceptez les navarques ennemis lorsque vous êtes prêt.
14. Lorsqu'en défense dans vos secteurs ; en temps de paix, adoptez une posture agressive, en temps de guerre révoquez tous droit de passage et adoptez une posture furie<sup>2</sup>.
15. Lorsque dans un secteur clé, adopter une attitude de prudence jusqu'au moyen décisif.
16. Lorsque dans un secteur mortel ou profond, adopté un comportement agressif.
17. Lorsque dans un secteur de convergence, adoptez un comportement de fuyard.
18. Or, gagner des batailles et s'emparer des objectifs qu'on s'est fixés, mais ne pas réussir à tirer parti de ces résultats, c'est de mauvais augure et cela s'appelle «gaspillage de temps».
19. Et c'est pourquoi il est dit que les dynastes éclairés délibèrent sur les plans et que les bons navarques les exécutent.
20. Si ce n'est dans l'intérêt de la faction, 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.
21. Un dynaste ne peut pas lever une armée sous le coup de l'exaspération ni se battre sous le coup de ressentiment. Car, s'il est possible à un homme irrité de recouvrer la sérénité et à un homme ulcéré de se sentir satisfait de nouveau, une faction qui a été anéanti ne peut être rétablie, ni les morts rendus à la vie.
22. C'est pourquoi le dynaste éclairé est prudent et le bon navarque prévenu contre les mouvements inconsidérés.

---

1 Lorsqu'une flotte ennemie adopte un déplacement non-coroilaire au terrain ou change d'orientation rapidement, c'est qu'il se prépare à fondre ou à fuir.

2 En temps de guerre, seule une faction alliée ou dont les intentions non belliqueuses sont certains devrait pouvoir se déplacer dans les secteurs de notre faction.



## L'UTILISATION DES AGENTS EFFACÉS ET SIDÉRIENS

1. Celui qui fait face à l'ennemi durant de longues années afin de lutter pour la victoire dans un combat décisif, mais qui, parce qu'il rechigne à accorder des grades, des honneurs et quelques centaines de pièces d'or, demeure dans l'ignorance de la situation de l'ennemi, est totalement dépourvu d'humanité. Un tel homme n'a rien d'un dynaste ; il n'est d'aucun soutien pour sa faction ; il n'est nullement maître de la victoire.
2. Or, si le dynaste éclairé et le navarque avisé défont l'ennemi chaque fois qu'ils passent à l'action, si leurs réalisations surpassent celles du commun, c'est grâce à l'information préalable.

*Le chapitre des Rites des Glorienes intitulé «Officiers militaires» mentionne «Le directeur de l'Espionnage national». Cet officier dirigeait des opérations secrètes à l'étranger, probablement.*



### Wheln de Menken

3. Ce qu'on appelle «information préalable» ne peut pas être tiré des esprits, ni des divinités, ni de l'analogie avec des événements passés, ni des calculs. Il faut l'obtenir d'hommes qui connaissent la situation de l'ennemi.
4. Or, il existe quatre sortes d'agents effacés à utiliser, soit : les infiltrés, les saboteurs, les assassins et les espions.

5. Il existe trois sortes d'agents Sidériens à utiliser, soit ; les prosélytes, les agitateurs et les séducteurs.
6. Lorsque les sept types d'agents sont tous à l'ouvrage simultanément et que personne ne connaît leurs procédés, ils sont appelés «le divin écheveau» et ils constituent le trésor d'un dynaste.
7. Les infiltrés sont les agents qui apportent l'information sur les systèmes et les flottes.
8. Les saboteurs sont les agents qui grignotent petit à petit les flottes ennemies et préparent l'arrivée de l'armée. Ils survivent et surveillent les flottes de leur construction à leur destruction.
9. Les assassins tuent les agents qui ne peuvent pas être converti par les séducteurs<sup>1</sup>.
10. Les espions améliorent les informations recueillies.
11. Les prosélytes convertissent les gouvernements des systèmes.
12. Les agitateurs utilisent la propagande pour cristalliser les tensions et mettre à mal la stabilité, la production et la population d'un système.
13. Qui n'est pas avisé et prudent, humain et juste, ne peut utiliser des agents secrets. Et qui n'est pas fin et subtil ne peut leur arracher la vérité.
14. Sujet délicat en vérité ? Vraiment délicat ! Il n'est point de lieu où l'espionnage ne soit utilisé.
15. En général, si vous voulez frapper des armées, attaquer des villes et assassiner des personnes, il faut connaître le nom du commandant de la garnison, des officiers d'état-major, des huissiers, des gardiens des portes et des gardes du corps. Il faut donner à vos agents l'ordre de se renseigner à ce sujet en détail.

---

<sup>1</sup> Il est plus intéressant de convertir par l'éloquence un navarque ennemi que de l'éliminer par la force et perdre la possibilité de profiter de son expérience et des informations qu'il détient.

*Si l'on souhaite mener l'offensive, on doit connaître les hommes qu'emploie l'ennemi. Sont-ils avisés ou stupides, fins ou balourds ? Une fois ces qualités évaluées, on effectue des préparatifs appropriés. Lorsque Akhéna 1er envoya Alba Valseciel, Samuail Kovahk et Gaius Plector attaquer les ennemis de l'empire, il demande :*

”

*«Qui est le commandant en chef de la province impériale de la Nerve ?»  
«Tyrl Gloriastre», lui fut-il répondu.*

*L'empereur dit : «Sa bouche sent encore le lait maternel. Il ne saurait égaler Alba Valseciel. Qui commande les flottes du sud ?»*

*«Iaroslav Tchaïka», lui fut-il répondu.*

*L'empereur dit : «C'est le fils du général Vadim Tchaïka. Bien qu'il soit homme de valeur, il ne vaut pas Gaius Plector. Et qui commande les flottes du haut de l'Oeil ?»*

*«Alyxander Hawk», lui fut-il répondu. L'empereur dit : «Il n'y a pas de commune mesure entre lui et Samuail Kovahk. Je n'ai nulle raison de m'inquiéter.»*

### Avok Eskari

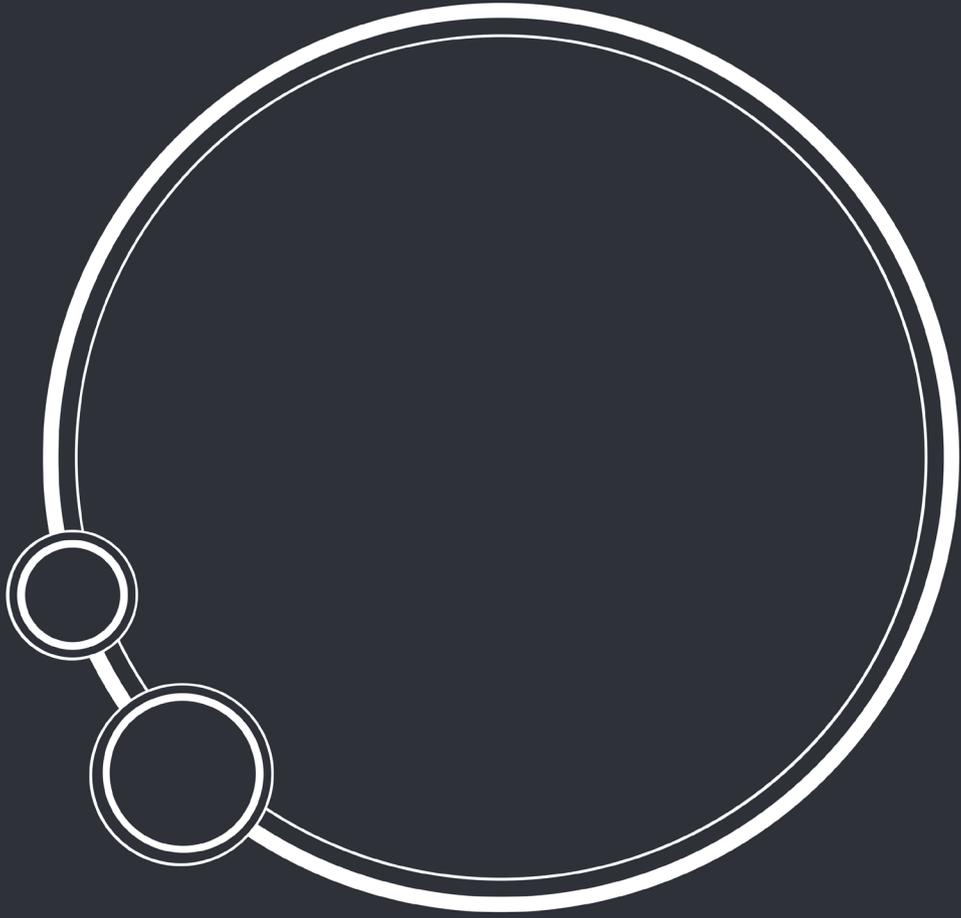
16. Il est primordial de repérer les agents de l'ennemi qui viennent mener des activités d'espionnage contre vous et de les soudoyer afin qu'ils passent à votre service. Donnez-leur des instructions et prenez soin d'eux. C'est ainsi que les agents doubles sont recrutés et utilisés.
17. Et c'est pourquoi, seul le dynaste éclairé et le navarque de valeur, qui sont en mesure d'utiliser comme agents les personnes les plus intelligentes, sont assurés d'accomplir de grandes choses. Les opérations secrètes sont essentielles dans la guerre ; c'est sur elles que l'armée se repose pour effectuer chacun de ses mouvements.

Azkos Technologies . Ravecraft . Kovaka









RISING  
CONSTELLATION