
LES CIMMÉRIENS & LES SCYTHES

1200 avt JC à 600 avt JC

“Voici qu’un peuple arrive du Nord, une grande nation se lève des confins de la terre; ils tiennent fermement l’arc et le javelot, ils sont barbares et impitoyables; leur bruit est comme le mugissement de la mer; ils montent des chevaux, ils sont prêts à combattre comme un seul homme contre toi, fille de Sion.”

Jérémie 6 / 22

Les Cimmériens sont connus grâce à des auteurs grecs comme Homère, Hérodote, Strabon et aux récits assyriens. Ils forment un peuple indo-européen, sans doute venant de la Roumanie et de la Hongrie, installés au nord de la Mer Noire depuis -1200. Ils correspondent à la “civilisation des catacombes” de la Russie du sud.

Les Scythes leur succèdent à partir de -1000 jusqu’en -700, obligeant les Cimmériens à choisir entre la résistance à l’envahisseur Scythe ou une vaste migration. Une partie se réfugie en Hongrie puis traverse l’Europe vers la Garonne où elle sera assimilée par les Gaulois, tandis que l’autre part vers l’Asie Mineure par la Thrace ou par la Colchide (le doute subsiste encore) et s’installe durablement autour d’Héraclée et de Sinope. De cette base territoriale, les Cimmériens organisent des razzias partout vers l’ouest jusqu’en Assyrie en passant par le Royaume d’Urartu et celui des Mèdes. En -679 le Roi Cimmérien Téouslipa est arrêté par l’Assyrien Assarhaddon en Cappadoce. Ils se retournent alors vers la Phrygie qu’il détruisent, la Lydie et les colonies Grecques. Le Roi Gygès de Lydie arrive à les contenir, mais à sa mort en -652 la digue cède et les pillards Cimmériens parviennent jusqu’à Sardes, Ephèse, et parcourent la Cappadoce, la Cilicie et le Pont.

Les Scythes sont repoussés de leurs régions d’origine, le Turkestan et la Sibérie occidentale, par la pression des nomades asiatiques. Ils attaquent les Cimmériens et finissent par les vaincre en -638 dans le Pont sous leur Roi Bartatoua. Son fils Madyès sera allié aux Assyriens alors en conflit avec les Mèdes. Par la suite les Scythes envahissent la Médie, la Mésopotamie, la Syrie et la Palestine. Le Pharaon Psammétique Ier leur paye un tribut pour qu’ils s’en retournent vers l’Asie. En -611 après les avoir utilisés pour vaincre définitivement l’Assyrie et prendre Ninive, le Roi des Mèdes Cyaxare assassine les principaux Chefs Scythes forçant ceux-ci à se disperser soit vers Urartu, soit vers la mer Caspienne, soit vers les Indes, soit vers le Caucase.

De l’organisation des Cimmériens on ne sait pas grand chose si ce n’est qu’ils sont davantage des pillards que des nomades. Les Scythes sont bien connus aujourd’hui. Fondamentalement nomades, ils étaient constitués en tribus autonomes capables de se regrouper pour affronter un ennemi commun.

Par Hérodote nous savons que les Scythes scalpaient leurs victimes et se servaient du crâne de leurs ennemis pour faire des coupes à boire. La part de butin était proportionnelle aux nombres de têtes rapportées.

Les Scythes sont armés d’un arc à double courbure en corne avec une corde en tendon. Les pointes des flèches sont en os ou en bronze. Le carquois est porté à la ceinture. Chaque guerrier porte une épée courte en bronze puis en fer et une dague attachée à la jambe gauche. La lance équipe certains guerriers. Ce n’est qu’au contact des grecs que les Scythes alourdissent leur équipement défensif. Dans la période qui nous occupe, les cavaliers ne devaient donc porter ni casque, ni armure, ni bouclier. Hérodote rapporte aussi la présence d’étendards colorés.

Ces armées excellaient en terrain dégagé, mais se sont trouvées incapables de prendre les villes fortifiées, forcées alors de dévaster les campagnes environnantes.

COMPOSITION D’ARMÉE

Personnages : Jusqu’à 1/3 de la valeur en points de l’armée peut être dépensée pour les personnages.

Cavalerie : Au moins 1/2 de la valeur en points de l’armée pour des troupes choisies dans cette section.

Infanterie : Jusqu’à 1/4 de la valeur en points de l’armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section.

REGLES SPECIALES

CAVALERIE NOMADE

Les troupes montées ont les compétences suivantes :

DEPLOIEMENT SPECIAL

Une marche forcée normale peut immédiatement être effectuée après le déploiement des deux armées. Ce mouvement ne peut finir au contact d’un ennemi, ni permettre le moindre tir.

CAVALIER EXPERT

Pas de malus de -1 au modificateur pour toucher si cette troupe tire en se déplaçant. Mais cela n’autorise pas pour autant de pouvoir tirer en charge ou pendant une marche forcée.

TIR PARTHE

Les cavaliers peuvent faire un mouvement normal immédiatement après avoir tiré. Ce mouvement n’est autorisé que pendant la phase de tir et pas en réaction à une charge ou l’unité ne peut pas effectuer une marche forcée.

FUITE FEINTE

Si la réaction à une charge est *fuite* ou *tir & fuite*, l’unité peut se rallier automatiquement après son déplacement, et se reformer en faisant face à n’importe quelle direction. Cela signifie que si l’ennemi qui la charge la contacte, l’unité Cimmérienne ou Scythe n’est pas détruite mais combat pendant la phase de corps à corps. L’opposant compte comme ayant chargé.

TERRIFIANT

La réputation qui précède les raids des Cimmériens et des Scythes est telle que toutes les unités de l’armée ennemie ayant une valeur de Cd de 7 ou moins, après ajouts des modificateurs éventuels, sont soumises aux règles de *peur*. Cette règle ne s’applique plus dès qu’une unité de cavalerie a été cassée suite à un combat.

JAVELINES DE COMBAT

Avant d’arriver au contact plusieurs javelines ayant des fers barbelés sont tirées avant d’utiliser l’arme de corps à corps principale. Leur forme ne permettait pas de les retirer ce qui occasionnait un avantage supplémentaire pour le combat. Les cavaliers ayant des Javelines peuvent relancer les jets de touches ratés lors du tour où ils chargent.

PERSONNAGES

0-1 GENERAL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Roi mythique	8	6	6	4	4	3	6	4	9	200
Chef de Guerre	8	5	6	4	3	3	6	3	9	140

Équipement : Arme à 1 main et arc composite. Il peut avoir des javelines (+2 pts) et la lance couchée (+2 pts). Il peut porter l'armure légère (+3 pts) et le bouclier (+2 pts).

Règle Spéciale : *Général d'armée. Cavalerie Nomade.* Le *Roi Mythique* a des capacités presque surhumaines et peut relancer à chaque tour 1 jet de touche et 1 jet de blessure en tir ou en combat. De plus il peut relancer 1 test de sauvegarde s'il ne lui reste qu'un seul Point de Vie.

L'armée peut être commandée par un Roi mythique imaginaire comme Conan-le-Cimmérien.

CHEF

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Chef	8	5	5	4	3	2	5	3	8	90

Équipement : Arme à 1 main et arc composite. Il peut avoir des javelines (+2 pts) et la lance couchée (+2 pts). Il peut porter l'armure légère (+3 pts).

Règle Spéciale : *Cavalerie Nomade.*

Il s'agit d'un chef de tribu ou d'un chef de razzia.

CAVALERIE

0-2 NOBLES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Noble	8	4	4	3	3	1	4	1	8	29

Équipement : Arme à 1 main et arc composite. Il peut avoir des javelines (+2 pts) et la lance couchée (+2 pts). 1 seule unité peut porter l'armure légère (+3 pts) et le bouclier (+2 pts).

Règle Spéciale : *Cavalerie légère. Cavalerie Nomade.*

Lors des coalitions, les Nobles forment des unités séparées et sont le fer de lance des armées Cimmériennes et Scythes.

GUERRIERS A CHEVAL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Guerrier monté	8	3	4	3	3	1	4	1	7	26

Équipement : Arme à 1 main et arc composite.

Règle Spéciale : *Cavalerie légère. Cavalerie Nomade.*

La majeure partie de l'armée est composée de ces cavaliers, ce qui procure un avantage tactique et stratégique évident sur toutes les armées rencontrées.

INFANTERIE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Guerrier à pied	4	3	3	3	3	1	3	1	7	9

Équipement : Arme à 1 main et arc composite. L'arc peut être remplacé par la fronde (-1 pt).

Règle Spéciale : *Infanterie Légère. Fuite Feinte.*

Un certain nombre de Nomades parmi les moins riches combattaient à pied.

PEINTURE DES CIMMERIENS & DES SCYTHES

Les Scythes comme les Cimmériens n'avaient pas d'habitude vestimentaire bien établie. Il est même fait mention de cavaliers habillés comme leurs alliés assyriens. Par contre ils portaient une attention particulière à la qualité et l'esthétique de leur équipement, les carquois pouvant être très ouvragés. Plus tard on verra les Scythes sous l'antiquité portant des vêtements très colorés avec des motifs sur les pantalons et les tuniques. Il est vraisemblable qu'ils étaient tatoués sur tout le corps.

De nombreuses têtes coupées ornaient les montures.

La lance des troupes de choc faisait entre 1m80 à 3m. De nombreux fers de javelines barbelés ont été trouvés dans les tombes. Les épées et les dagues étaient particulièrement ouvragées car ces armes avaient aussi un rôle social et religieux. Au contact des Assyriens ces nomades ont du adopter l'usage du fer.

Les Cimmériens représentaient leurs divinités par des animaux mythiques (dragons, chimères, centaures), ce qui peut donner des idées pour les enseignes.

“Babylone est prise ... Car du Nord monte contre elle une nation qui fera de son pays une désolation; nul n'y habitera plus, hommes et bêtes ont fui et disparu... une coalition de grandes nations arrivant du pays du Nord, elles se rangeront contre elle: c'est par là qu'on doit la prendre, les flèches sont celles d'un guerrier habile qui ne revient jamais les mains vides. La Chaldée sera mise au pillage, tous ses pilleurs seront rassasiés...”

Jérémie 50