

# LES SAÏTES

## 655 avt JC à 525 avt JC

*“Sur cette nouvelle, Apriès fit prendre les armes à ses troupes auxiliaires, et marcha contre les Égyptiens. Il partit de Saïs, où il avait un grand et superbe palais, à la tête de trente mille hommes, tant Cariens qu'Ioniens, pour aller réduire les rebelles. Amasis marcha de son côté avec ses troupes contre les étrangers. Les deux armées se rencontrèrent à Momemphis, et se disposèrent à livrer bataille.”*

Hérodote

L'Égypte de cette époque, très brève pour un pays ayant une si longue histoire, a subi une profonde mutation. Les Empires traditionnels s'effondrent lentement, et de nouvelles civilisations émergent peu à peu. Repliée sur elle-même pendant des millénaires, l'Égypte tente dans un dernier sursaut de s'ouvrir aux influences des nations émergentes.

Les garnisons assyriennes sont repoussées par le Pharaon Psammétique I en -655 grâce à l'aide de mercenaires grecs. Ainsi commence la XXVIème dynastie dite “Saïte”. Le pays est de nouveau réuni tandis que les grecs installent une colonie à Naucratis, qui sera leur principal comptoir. La capitale est déplacée de Saïs à Memphis. Une ère de prospérité s'ouvre pour l'Égypte qui s'impose de nouveau comme un Royaume majeur.

Son fils, le Pharaon Nécho II, allié avec les assyriens, essaie vainement de reprendre la ville d'Harran aux Mèdes et aux Babyloniens en -609, mais soumet la Palestine, les Royaumes hébreux et la Syrie après la chute du Royaume assyrien. En -605, à la bataille de Karkémish puis d'Hamat face à Nabuchodonosor les égyptiens sont anéantis, laissant libre d'agir les Babyloniens de l'Euphrate jusqu'à l'Égypte. La flotte égyptienne s'agrandit en bénéficiant de l'influence grecque.

En -597, son fils Psammétique II pousse les hébreux à résister à Nabuchodonosor qui prend Jérusalem. Par la suite, les égyptiens reprennent les expéditions en Nubie en -590.

Son successeur Apriès soutiendra dans un premier temps avec succès les Hébreux et la Phénicie (Liban) contre les Babyloniens de Nabuchodonosor II, grâce à leur imposante flotte de guerre, mais finit par céder face aux Babyloniens. En -570, l'armée égyptienne est engagée en soutien des Lybiens contre les grecs de Cyrène, et subit une cuisante défaite à Irasa. L'armée égyptienne se mutine et un de ses généraux Ahmose se proclame Pharaon sous le nom d'Amasis II après avoir vaincu à Memphis les mercenaires grecs du Pharaon Apriès. Ce dernier sera exécuté. Nabuchodonosor tente sans succès d'envahir l'Égypte en -568. Par la suite le Pharaon Amasis II s'alliera aux grecs de Cyrène (Lybie) et à Crésus de Lydie (Turquie). Sous son règne l'Égypte prospérera et prendra Chypre.

Son fils Psammétique III est vaincu et tué par les Perses à Péluse en -525. L'Égypte perd définitivement son indépendance.

*“Après à la tête des troupes auxiliaires, et Amasis avec tous les Égyptiens, s'étant rendus à Momemphis, en vinrent aux mains. Les étrangers combattirent courageusement ; mais, comme ils étaient beaucoup inférieurs en nombre à leurs ennemis, ils furent défaits.”*

Hérodote

## CHRONOLOGIE

Voici un résumé des conflits dans lesquels les Égyptiens Saïtes se sont illustrés. Malgré une période historiquement courte nous connaissons plutôt bien l'histoire militaire de cette dynastie.

### 655 avt JC : Reconquête de l'Égypte

*Les Assyriens sont repoussés hors d'Égypte. Les mercenaires grecs commencent à être utilisés. Les frontières sont assurées vers la Lybie.*

### 609 avt JC : Campagne contre Babylone

*Succession de batailles contre les armées babyloniennes. Dans un premier temps les égyptiens sont alliés aux assyriens mais leur défaite entraîne la chute définitive du Royaume assyrien. Les égyptiens en profitent pour soumettre le Royaume de Juda et tuer le roi Josias. Les babyloniens réussissent à franchir l'Euphrate à Karkémich et à se répandre en Syrie et jusqu'en Palestine.*

### 590 avt JC : Expédition en Nubie

*Un risque de révolte koushite incite à lancer une expédition contre les nubiens.*

### 580 avt JC : 2ème guerre contre Babylone

*L'armée babylonienne réussit à prendre Chypre mais échoue devant Tyr grâce à la flotte égyptienne.*

### 570 avt JC : Guerre contre Cyrène

*Une armée entièrement composée d'égyptiens échoue à défendre la Lydie assaillie par les Grecs de Cyrène de Battos II.*

### 570 avt JC : Guerre civile

*L'armée égyptienne se révolte et défait les mercenaires grecs d'Apriès.*

### 568 avt JC : Invasion par Babylone

*L'armée babylonienne est repoussée par les égyptiens alors qu'elle tente d'envahir l'Égypte.*

### 550 (?) avt JC : Prise de Chypre

*Alliée aux grecs et aux lydiens, l'Égypte reprend Chypre aux babyloniens.*

### 525 avt JC : Invasion par les Achéménides

*Les perses qui succèdent aux babyloniens détruisent l'armée égyptienne à Péluse.*

## ORGANISATION

*L'Égypte des Saïtes essaye de copier le modèle d'organisation des armées hellénistiques en louant un très grand nombre de mercenaires et en les regroupant dans des casernes indépendantes.*

*Du même coup l'armée de terre égyptienne est moins privilégiée mais garde le système des soldats héréditaires, formant ainsi une caste à part. Une Garde Royale de 2 régiments de 1000 hommes était entretenue.*

*La désertion semble avoir atteint un ampleur sans précédent, témoignant du peu d'entrain des troupes égyptiennes à servir Pharaon, d'autant qu'une jalousie certaine existait à l'encontre des troupes grecques, sans doute mieux payées et dotées de plus de privilèges.*

*L'armée égyptienne a développé un corps de chars lourds et de cavalerie à l'image de ce qui existait chez ses redoutables voisins assyriens et babyloniens. Les récits assyriens mentionnant l'existence de chars plus légers, il est probable que l'ancienne tradition du char de harcèlement devait persister.*

*C'est la flotte égyptienne qui a connu les améliorations les plus notables avec la création de véritables galères de guerre.*

---

## COMPOSITION D'ARMEE

---

**Personnages :** Jusqu'à 1/4 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour les personnages.

**Charrerie & Cavalerie :** Jusqu'à 1/2 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section.

**Infanterie :** Au moins 1/4 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des troupes choisies dans cette section.

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

---

## REGLES SPECIALES

---

### DEFIANCE

La population égyptienne n'a jamais accepté cette ouverture désirée par les Pharaons vers les colons grecs. Suspicieuse et méprisante devant ces individus aux moeurs trop différentes, elle ne leur accordera jamais sa confiance.

Pour représenter cette défiance, si des mercenaires grecs sont incorporés dans l'armée, chaque unité égyptienne devra tester avec 1D6 au début du premier tour de jeu.

Sur un résultat de 1, l'unité reste à l'arrêt durant ce tour et devra restester à chacun des tours suivants. A chaque 1 obtenu, l'unité reste immobile mais peut cependant se reformer pour faire face à un ennemi, tirer sur un ennemi qui charge ou se défendre en combat.

Sur un résultat de 2-6, l'unité décide de prendre part à la bataille et agit librement.

### MERCENAIRES

Les troupes mercenaires grecques n'ont aucun attrait pour la religion égyptienne. C'est pourquoi l'Enseigne d'Armée n'est jamais prise en compte par elles. Par contre le Général, qu'il soit Pharaon ou non, reste un personnage digne de respect, puisqu'il s'agit de leur employeur. Notez que les régiments grecs ne sont pas autorisés à avoir un porte-enseigne, mais qu'ils peuvent avoir un musicien ou un chef d'unité. Seuls des personnages grecs peuvent rejoindre des unités grecques.

### PHALANGE

Les hoplites grecs avaient déjà mis au point une méthode de combat qui leur sera désormais associée, la Phalange. Tant que l'unité est composée d'au moins 16 figurines et qu'elle bénéficie d'au moins +1 en bonus de rang, les règles suivantes s'appliquent ;

- La Phalange peut charger en combattant sur les deux premiers rangs.

- Toutes les attaques ennemies (tir ou combat) souffrent d'un malus de -1 pour toucher.

- Aucun autre changement de formation que le demi-tour n'est autorisé. La Phalange peut faire une roue, mais ne peut alors ni charger, ni faire de marche en ce faisant. De plus, la Phalange est autorisée à effectuer un glissement de 1" vers la droite tandis qu'elle marche ou charge.

---

## PERSONNAGES

---

### 1 GENERAL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Pharaon</b>	4	5	5	4	3	3	6	2	10	153
<b>Général</b>	4	5	5	4	3	3	6	3	8	143

**Equipement :** Arme à 1 main et armure légère. Il peut avoir l'arc composite (+3pts), la lance couchée (+2pts), le bouclier (+2pts). Il est soit à cheval (gratuit), soit dans un char lourd dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages.

**Règle Spéciale :** *Général d'armée.*

*L'armée est soit directement commandée par le pharaon, soit par un Officier Supérieur expérimenté. Le prestige du pharaon reste considérable chez les égyptiens.*

### OFFICIER SUPERIEUR EGYPTIEN

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Officier</b>	4	4	4	4	3	2	5	2	8	63

**Equipement :** Arme à 1 main et armure légère. Il peut avoir l'arc composite (+3pts), la lance couchée (+2pts), le bouclier (+2pts). Il est soit à cheval (gratuit), soit dans un char lourd dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages.

*Il s'agit d'un officier commandant de garnison ou d'un détachement de l'armée.*

### OFFICIER SUPERIEUR GREC

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Officier Grec</b>	4	4	4	4	3	2	5	2	8	66

**Equipement :** Arme à 1 main, armure lourde et bouclier. Il peut avoir une lance longue gratuitement, ou une lance jetée avec des javalots (+2pts). Le bouclier peut être un grand bouclier (+1pt).

*Les mercenaires grecs avaient leurs propres officiers.*

### 0-1 PORTE ENSEIGNE D'ARMEE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Enseigne d'armée</b>	4	4	4	4	3	2	4	2	8	78

**Equipement :** Arme à 1 main et armure légère. Il peut avoir le bouclier (+2pts). Il est dans un char lourd dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages ou remplace un second membre de l'équipage du char du Général.

**Règle Spéciale :** *Enseigne d'armée.*

*Sous la Dynastie Saïte les cultes consacrés aux animaux prend un essor exceptionnel. Il est possible d'emprunter ce type de représentation comme enseigne de Division, ou de garder le symbole d'Amon-Râ, le disque solaire.*

*“La bataille perdue, les Égyptiens tournèrent le dos, et s'enfuirent en désordre à Memphis. S'étant enfermés dans cette place, Cambyse leur envoya un héraut, Perse de nation, pour les engager à traiter avec lui. Ce héraut remonta le fleuve sur un vaisseau mytilénien. Dès que les Égyptiens le virent entrer dans Memphis, ils sortirent en foule de la citadelle, brisèrent le vaisseau, mirent en pièces ceux qui le montaient, et en transportèrent les membres dans la citadelle. Les Perses ayant fait le siège de cette ville, les Égyptiens furent enfin obligés de se rendre.”*

*Hérodote*

---

## CHARRERIE & CAVALERIE

---

### CHARS LOURDS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char Lourd	8	4	4	3	4	2	4	3	8	88

**Équipement :** 2 membres d'équipage armés d'un arc, d'une arme à 1 main, d'un bouclier et en armure légère. 1 conducteur dirige les 4 chevaux. Les chevaux sont caparaçonnés.

**Règle Spéciale :** Les archers ne subissent pas le malus de -1 pour tirer en se déplaçant et sont entraînés à tirer en chargeant. Ce tir est effectué après les réactions de charge de l'ennemi. Le tir est déclenché à courte portée. Les unités ennemies qui reçoivent 25% de pertes doivent tester la Panique ou fuir. Les touches automatiques de Force 4 infligées par la charge des chars lourds sont ajoutées aux touches en combat de l'équipage et résolues en même temps.

*Les chars à 4 chevaux sont représentés sur un bas-relief néo-Hittite et les chroniqueurs assyriens font état de chariots avec 3 membres d'équipage. Ces chars sont hauts avec de grandes roues à 8 rayons. Les représentations ne montrent aucune lance, ce qui accredit l'emploi de l'arc pendant le corps à corps. Les chars lourds restent une pièce maîtresse des armées égyptiennes malgré l'essor de la cavalerie.*

### CHARS LEGERS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char à 3 équipages	7	4	4	3	4	1	4	3	8	53
Char à 2 équipages	8	4	4	3	4	1	4	2	8	48

**Équipement :** 1 conducteur équipé d'une arme à 1 main et en armure légère dirige les 2 chevaux. Le/les autres membres d'équipage sont armés d'un arc, d'une arme à 1 main, d'un bouclier et en armure légère. Les chevaux sont caparaçonnés.

**Règle Spéciale :** Les archers ne subissent pas le malus de -1 pour tirer en se déplaçant et sont entraînés à tirer en chargeant. Ce tir est effectué après les réactions de charge de l'ennemi. Le tir est déclenché à courte portée. Les unités ennemies qui reçoivent 25% de pertes doivent tester la Panique ou fuir. Les chars à 2 équipages peuvent transporter un Accompagnateur de Char comme la règle le prévoit.

*Les chroniqueurs assyriens rapportent bien la présence de 3 membres d'équipage sur tous les chars, mais il est possible qu'il puisse s'agir pour les chars légers d'Accompagnateurs de Char sur le modèle Hittite. En fonction de l'option choisie tous les chars légers de l'armée devront être du même modèle.*

### ACCOMPAGNATEURS DE CHARS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Accompagnateur	5	3	3	3	3	1	3	1	7	8

**Équipement :** Arme à 1 main et javelots. Ils peuvent avoir un bouclier (+1pt).

**Règle Spéciale :** *Infanterie légère. Accompagnateur de Char.* Il peut y avoir 1 unité d'Accompagnateurs pour chaque unité de chars légers à 2 équipages.

*Les Accompagnateurs de Chars combattent en ordre dispersé. Il est tout à fait possible qu'ils aient été encore gardés malgré la présence de plus en plus massive de cavalerie.*

### CAVALERIE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Cavalier	8	4	4	3	3	1	4	1	8	23

**Équipement :** Armés d'une arme à 1 main et d'un arc composite. Ils peuvent avoir une lance jetée et les javelots à la place de l'arc composite. Ils peuvent avoir l'armure légère (+2pts).

**Règle Spéciale :** *Cavalerie légère.* Les cavaliers peuvent être *Accompagnateurs de Chars* mais uniquement pour les chars lourds avec la proportion de 2 cavaliers maximum pour 1 char.

*La cavalerie est devenue une arme cruciale pour éclairer l'armée et accompagner les chars au combat.*

---

## INFANTERIE

---

### 0-1 ARCHERS DE LA GARDE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Archer Royal	4	4	4	3	3	1	4	1	7	16

**Équipement :** Arme à 1 main, arc composite et armure légère.

**Règle Spéciale :** *Tenace. Fuite feinte.*

*Si l'existence de ces Régiments de Garde est attestée par Hérodote, leur équipement est inconnu. Comme l'armée est naturellement divisée entre deux styles de fantassins, il est donc très vraisemblable que la Garde devait se partager entre archers et lanciers.*

### 0-1 LANCIERS DE LA GARDE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Lancier Royal	4	4	4	3	3	1	4	1	7	16

**Équipement :** Arme à 1 main, lance jetée, armure légère et bouclier. Peut échanger sa lance jetée par une lance longue. Peut ajouter les javelots à la lance jetée, et uniquement elle (+2 pt). Peut remplacer le bouclier par un grand bouclier (+1pt).

**Règle Spéciale :** *Tenace.* La lance longue ne peut être utilisée que si les mercenaires grecs l'ont aussi.

*Puisqu'il y a des doutes sur leur équipement, on peut admettre que la Garde ait aussi fait les frais des nombreux essais d'armement. Pour les armures, deux hypothèses sont possibles, soit à l'égyptienne avec armure d'écaillés, soit à la grecque avec cuirasse de lin.*

### MERCENAIRES GRECS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Hoplite	4	3	3	3	3	1	3	1	7	14

**Équipement :** Arme à 1 main, lance jetée, javelots, bouclier et armure lourde. Tous peuvent échanger leur lance jetée et leurs javelots contre une lance longue (-1pt). Tous peuvent avoir le grand bouclier (+1pt).

**Règle Spéciale :** *Mercenaires. Phalange.* Tous les hoplites doivent avoir le même équipement.

*Les hoplites mercenaires sont attirés par l'appât du gain facile. Ils changent d'employeur si les campagnes se déroulent mal, comme ceux que les Egyptiens engagèrent pour combattre les Babyloniens et qui se retrouvèrent employés par leurs ennemis après la défaite de l'armée à Karkemish.*

## ARCHERS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	6	7

**Équipement :** Arme à 1 main et arc composite. Peut porter l'armure légère (+ 2pts).

**Règle Spéciale :** *Fuite Feinte.* Pas plus de régiments d'archers que de lanciers.

*Il n'y a aucune raison pour que les régiments d'archers en ordre serré aient modifié leur tactique, à savoir se déployer devant l'armée ou entre les carrés d'infanterie avant de se replier en bon ordre. Mais devant la hausse de qualité des armures et des boucliers, leur nombre a dû décroître.*

## LANCIERS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Combattant	4	3	3	3	3	1	3	1	6	6

**Équipement :** Arme à 1 main, lance jetée et bouclier. Peut échanger la lance jetée par la lance longue. Peut ajouter les javalots à la lance jetée, et uniquement elle (+1 pt). Peut porter l'armure légère (+ 2pts). Peut remplacer le bouclier par un grand bouclier (+ 1pt).

**Règle Spéciale :** La lance longue ne peut être utilisée que si les mercenaires grecs l'ont aussi.

*Les égyptiens ont essayé divers armements en empruntant autour d'eux les tactiques et les technologies de leurs voisins.*

## MARINS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Marin	4	3	3	3	3	1	3	1	7	8

**Équipement :** Arme à 1 main, javalots et bouclier. Peut échanger javalots et bouclier par l'arc composite. Peut porter l'armure légère (+ 2pts).

**Règle Spéciale :** *Infanterie légère.* Les marins peuvent opérer en mélangeant leur armement au sein de la même unité. La sauvegarde utilisée sera celle du type de troupes la plus nombreuse, ou en cas d'égalité, celle qui sera la plus favorable.

*La marine s'est considérablement développée pendant cette période en copiant étroitement le modèle grec. Leurs nombreuses galères de combat ont permis aux égyptiens d'avoir une supériorité suffisante en mer Méditerranée pour organiser des expéditions de conquête comme à Chypre.*

---

## ALLIES

---

## HEBREUX

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Hébreux	5	3	3	3	3	1	3	1	6	7

**Équipement :** Arme à 1 main et fronde. Peut remplacer la fronde par l'arc composite. Peut avoir un bouclier (+1). Archers et frondeurs peuvent être dans la même unité.

**Règle Spéciale :** *Infanterie légère.* Les hébreux ne prennent pas en compte les avantages apportés par le Général et l'Enseigne d'Armée.

*Les hébreux du Royaume de Juda utilisaient beaucoup de troupes légères plus habiles à tendre des embuscades.*

## NUBIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Nubien	5	3	4	3	3	1	3	1	6	9

**Équipement :** Arme à 1 main et arc composite.

**Règle Spéciale :** *Tirailleurs. Fuite feinte.*

*Les Nubiens restent une nuisance pour le commerce du sud de l'Égypte, il est probable que les services de quelques archers habiles aient été employés.*

## NOMADES & LYBIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Nomade / Lybien	5	2	3	3	3	1	3	1	5	4

**Équipement :** Arme à 1 main et javalot. Peut remplacer le javalot par l'arc composite ou par la fronde (+1 pt). Peut avoir un bouclier (+1 pt).

**Règle Spéciale :** *Tirailleurs.*

*Les nomades restent fréquemment recrutés. La Lybie restant une source de recrutement classique.*

## ASSYRIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Assyrien	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7

**Équipement :** La moitié de chaque unité est armée d'une épée et d'un arc composite. L'autre moitié est armée de l'épée, la lance longue et le bouclier. Tous peuvent avoir une armure légère (+2pts). Les lanciers peuvent avoir le grand bouclier (+ 1pt).

**Règle Spéciale :** Le premier rang d'archers tire à plein effectif même s'il est placé derrière un rang de lanciers. Les Assyriens ne prennent pas en compte les avantages apportés par le Général et l'Enseigne d'Armée. Chaque unité doit avoir un nombre pair de javalots.

*Les Assyriens qui se sont battus à côté des Égyptiens sont des soldats professionnels. Mais le déclin inéluctable de l'Empire Assyrien devait peser sur leur combattivité.*

## CAVALIERS ASSYRIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Cavalier Assyrien	8	3	3	3	3	1	3	1	7	17

**Équipement :** Tous portent l'armure légère. La moitié de chaque unité est armée d'une épée et d'un arc composite. L'autre moitié est armée de l'épée et la lance couchée. Les chevaux peuvent être caparaçonnés (+4pts).

**Règle Spéciale :** Le premier rang d'archers tire à plein effectif même s'il est placé derrière un rang de lanciers. Les Assyriens ne prennent pas en compte les avantages apportés par le Général et l'Enseigne d'Armée.

*La cavalerie assyrienne est prépondérante et semble avoir adopté systématiquement le caparaçon durant cette époque.*

*“Le roi égyptien prit Sidon d'assaut, terrifia les autres villes phéniciennes qui se soumirent, et défit les Phéniciens et les Chypriens dans une grande bataille navale, en faisant un butin considérable.”*

Diodore

## PEINTURE DE L'ARMÉE SAÏTE

Les régiments égyptiens sont composés le plus souvent de noirs de Nubie. Le mélange de race ne devait pas avoir cours dans une même unité. La couleur blanche est dominante dans les vêtements, souvent une tunique courte. Il est cependant possible de trouver des tenues grecques avec l'armure de lin classique des hoplites, voire des tenues perses très colorées avec pantalons et tuniques. Les armes sont désormais en fer, mais pas les casques ni les armures.

Le port de l'armure n'est pas généralisé, et peuvent être utilisés soit l'armure de lin grecque, soit la traditionnelle armure d'écaillles de bronze. Le casque est exceptionnellement porté, et peut être du modèle grec carien. Le bouclier devient rond, avec ou sans ombilic. On ne connaît aucun motif pour orner ceux-ci, aussi est-il possible qu'ils aient été de couleur uni. Un modèle de grand bouclier en tuile, sans doute copié sur son homologue assyrien, est représenté pour équiper des lanciers.

Les chevaux sont tant pour la cavalerie que la charrerie protégés par un filet de faïence (bleue) pendant sur le poitrail. Les chevaux des chars peuvent être recouverts par un matelassage et porter des colliers de faïence ou une véritable armure d'écaillles de bronze.

Les chars ont tous des roues à 8 rayons. Si le char léger ressemble énormément au char du Nouvel Empire, le char lourd emprunte des caractéristiques aux chars assyriens et babyloniens. En effet, les roues sont très grandes et l'habitacle, sans doute recouvert d'un textile, est placé haut comme l'est le char assyrien ou babylonien.

Les mercenaires grecs portent une tunique et quelquefois un pantalon perse très coloré avec motifs. Casque carien à crête, armure et cnémides en bronze sont en dotation normale chez les hoplites. Il n'est pas impossible que les derniers rangs aient eu des armures de lin plus légères et moins efficaces, mais moins chères. Les premiers boucliers ronds et recouverts de bronze semblent plus petits que les hoplons qui apparaissent à la fin de la période. Les boucliers sont toujours peints de motifs géométriques ou mythologiques. L'armement est constitué d'une épée, d'un poignard, et dans un premier temps d'une lance légère et de quelques javelots, avant l'adoption d'une lance plus longue. Toutes ses armes sont en fer.

## TACTIQUES

Les tactiques égyptiennes n'ont pas été modifiées fondamentalement. L'infanterie en ordre serré est déployée au centre de la ligne de bataille, les chars, les cavaliers et les troupes légères tenant les deux flancs. Des masses d'archers tentent de rompre les formations ennemies en précédant les troupes de choc. Si l'ennemi ne peut être vaincu par le seul tir, les archers se replient derrière les lanciers. Pendant ce temps les troupes montées doivent enfoncer les ailes de l'armée adverse avant de se rabattre sur les flancs des régiments d'infanterie qui occupent le centre, et se chargent de poursuivre les fuyards.

Mais l'introduction rapide de la formation en phalange des mercenaires grecs provoque une inflexion de cette tactique millénaire, car les archers ne sont plus suffisants pour rompre les carrés des hoplites, bien trop protégés des tirs. De plus en plus de régiments grecs sont recrutés, et des tentatives pour former des unités de lanciers égyptiens sur le modèle grec se révèlent infructueuses. Il est vrai que l'infanterie égyptienne de cette époque manque singulièrement de combattivité, ce qui ne peut que renforcer l'attrait des mercenaires.

On assiste donc à toutes sortes de combinaisons tactiques, avec des armées mêlant égyptiens et grecs, d'autres entièrement composées de troupes égyptiennes ou grecques. Une bataille opposant une armée égyptienne, largement supérieure en nombre, à une armée de mercenaires grecs voit même l'écrasement de ces derniers, sans doute encerclés et pris d'assaut de tous côtés puisque la seule réelle faiblesse de la phalange est son manque de manoeuvrabilité. A l'inverse une armée entièrement égyptienne se fait tailler en pièce par les phalanges grecques de Cyrène.