

# LES GRECS ARCHAÏQUES

## 750 avt JC à 525 avt JC

*« Allons ! ô fils de l'invincible Héraclès, prenez courage, Zeus ne s'est pas encore détourné de vous. Ne redoutez point le nombre des soldats. Ne tremblez pas.... Ceux qui restent serrés les uns contre les autres et joignent de près les premiers rangs ennemis meurent en moindre nombre et protègent le peuple qui les suit.... Honte au mort qui gît dans la poussière le dos percé d'une lance acérée. Que les deux jambes écartées, le guerrier tienne ferme, pressant de ses deux pieds la terre, mordant sa lèvre de ses dents, la poitrine à l'abri sous un large bouclier. Qu'il balance dans sa main droite une lance puissante : qu'il agite sur sa tête une crinière terrible ; qu'il ne reste point hors de la portée des javelots, mais qu'au milieu des oeuvres hardies d'Arès il apprenne à combattre ; qu'il joigne de près l'ennemi avec sa longue pique, le blesse de son épée et le fasse prisonnier. Pied contre pied, bouclier contre bouclier, aigrette contre aigrette, casque contre casque, poitrine contre poitrine, luttons et combattons, l'épée ou la lance à la main. Et vous, soldats des troupes légères, retirés chacun sous votre bouclier, renversez l'ennemi avec de lourdes pierres, lancez contre lui vos javelots bien polis, tout en restant auprès des panoplites. »*

Tyrtée

Cette période suit la création des cités-Etats qui perdureront et feront la richesse culturelle et économique de la Grèce. Chaque Cité étant en concurrence avec ses voisines, les alliances deviennent un bon moyen de sécuriser les frontières. Mais Sparte, plus enclavée, sans débouché maritime et dotée d'une terre moins fertile, décide d'étendre son territoire. Elle fonde la Ligue du Péloponnèse avec Corinthe et Mégare. Cela lui permet d'avoir un débouché maritime et l'assurance de ne pas être envahie. elle en profite pour attaquer plusieurs de ses voisins, dont la Messénie, Tégée, Argos et l'Arcadie. Les autres Cités grecques voient d'un mauvais oeil la montée en puissance de Sparte mais resteront inactifs. A la fin de la période, Sparte est devenu très puissante et a atteint une extension territoriale considérable.

Les différentes Cités seront gouvernées par des despotes, les Tyrans, même à Athènes. Sparte, dont le système était entièrement tourné vers la guerre, se dota de 2 Rois, les citoyens jugeant que leurs ambitions contradictoires étaient la garantie pour sauvegarder les libertés individuelles.

Mais c'est surtout l'époque d'une seconde vague de colonisation partout en Méditerranée. Alors que sont déjà prospères les colonies d'Asie fondées à la 1ère vague de colonisation (Milet, Samos, Chios, Téos, Phocée) d'autres s'y ajoutent : Cyrène (en -750 par Théra), Chalcidoine (en -687 par Mégare), Cyzique (en -676 par Milet), Istros (en -650 par Milet), Olbion (en -646 par Milet), et le comptoir de Naucratis en Egypte (en -570).

Les conflits avec les tribus du voisinage ou les Royaumes voisins ne sont pas fréquents et les grecs en profitent pour louer leur savoir faire en Egypte ou en Babylonie.

Vers -550 Crésus de Lydie soumet toutes les colonies grecques de la côte d'Asie Mineure qui doivent alors lui payer un tribut et s'allie même avec Sparte, mais sans avoir le temps de concrétiser cette alliance.

*“Les Athéniens étaient rangés en bataille, et les victimes (des sacrifices) n'annonçaient rien que de favorable. Un intervalle de huit stades séparait les deux armées. Au premier signal, les Athéniens franchirent en courant cet espace.”*

Hérodote

## CHRONOLOGIE

Voici un résumé des conflits où les Grecs ont participé.

**740 à 723 avt JC : 1ère Guerre entre Spartiates et Messéniens**  
Plusieurs batailles incertaines s'enchaînent. Les Spartiates sont mieux entraînés mais les Messéniens sont mieux retranchés et disposent des troupes légères les plus efficaces. Au final Ithome est rasée par les Spartiates.

**696 avt JC : Destruction de Tarse**  
Les Grecs Ioniens prennent Tarse aux Babyloniens.

**684 avt JC : 2ème Guerre entre Spartiates et Messéniens**  
Le Messéniens remporte une victoire sur Sparte. Mais la trahison de leur allié Argos permet aux Spartiates d'enfermer les Messéniens à Ira dans un siège de 11 ans avant d'emporter la victoire. Les survivants fondèrent Messine.

**669 avt JC : Guerre entre Sparte et Argos**  
Les Spartiates subissent une cuisante défaite à Hysiai. C'est par la suite qu'ils adopteront le système Hoplitique.

**650 à 630 avt JC : Invasion Cimmérienne**  
Les nomades Cimmériens harcèlent les colonies grecques d'Asie Mineure et du Pont.

**620 à 560 avt JC : Guerre entre Sparte et Tégée**  
Les Tégéens durent se soumettre et faire partie de l'armée Spartiate. L'aile gauche leur était dévolue. Dans la même période quelques territoires Arcadiens (alliés de Tégée) sont conquis par Sparte.

**616 à 605 avt JC : Guerre entre Milet et la Lydie**  
Malgré deux défaites, à Liménéion et dans la plaine du Méandre, Milet soutenue par Chios résistera jusqu'au règne de Crésus.

**612 à 604 avt JC : Guerre entre Mégare et Athènes**  
Les Mégariens parviennent à prendre l'île stratégique de Salamine aux Athéniens. Après plusieurs essais infructueux les Athéniens arrivent à la reprendre.

**570 avt JC : Guerre entre l'Egypte et Cyrène**  
L'armée égyptienne est détruite par les grecs de Cyrène.

**550 avt JC : Contrôle des colonies par Crésus**  
Les unes après les autres, toutes les colonies passent sous contrôle Lydien.

**546 avt JC : Nouvelle Guerre entre Sparte et Argos**  
C'est à nouveau pour le contrôle de la riche plaine de la Thyréatide, mais cette fois-ci Sparte l'emporte. Un duel entre 300 champions de chaque camp s'étant soldé par une égalité, les deux armées finirent par s'affronter.

**545 avt JC : Guerre entre les Phocéens et les Perses**  
Les Perses finissent par détruire Phocée.

### PEINTURE DE L'ARMEE GRECQUE

Les grecs portent une tunique, de couleurs variées, sauf à Sparte où l'uniforme est rouge. Les Grecs d'Asie portent des manches, et quelquefois un pantalon perse très coloré avec motifs. Le casque à crête est en crin de cheval teint ou non. 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 sont 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 ces armes sont en fer.

## ORGANISATION

Une cité était constituée par de grands propriétaires fonciers avec leurs paysans, de petits propriétaires et d'artisans. A partir du septième siècle avant J.-C., les deux dernières classes prennent de l'importance. La force militaire de la plupart des cités fut d'abord entre les mains des grands propriétaires qui fournissaient une cavalerie grâce aux chevaux nourris sur leurs terres. Mais l'importance accrue des petits propriétaires et des artisans des villes eut pour conséquence la substitution d'une infanterie pesamment armée à la place de la cavalerie. Selon les Cités une cavalerie subsista et les plus riches allaient à cheval vers le champ de bataille, quitte à combattre ensuite à pied.

La Phalange nécessitant un entraînement permanent des citoyens, il fallut un moment avant que toutes les Cités ne finissent par l'adopter. Il est frappant de constater que même une Cité entièrement tournée vers la guerre, comme Sparte, a du attendre de subir une lourde défaite en -669 avant d'adopter la Phalange. Les Messéniens qui n'avaient pas d'armée permanente n'ont jamais eu de Phalange.

## COMPOSITION D'ARMEE

### SPARTIATES

**Personnages :** Il doit y avoir 1 Général d'Armée Spartiate et autant d'Officiers Spartiates que désiré. 1 seul Général Coalisé Tégéen est autorisé.

**Infanterie :** Au moins 2/3 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Les Hoplites non Spartiates sont Laconiens, hommes libres habitant autour de Sparte, ou Tégéens après leur soumission.

**Auxiliaires :** Jusqu'à 10% de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Seuls les Ilotes et les Crétois sont autorisés.

### MESSENIENS

**Personnages :** Il doit y avoir 1 Général d'Armée. 2 Généraux Coalisés peuvent être joués, Arcadien et Argien. Aucun Spartiate n'est autorisé.

**Infanterie :** Au moins 1/2 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Les Hoplites ne peuvent être sélectionnés. Pour représenter la Garde du Roi, la plus petite unité de Pre-Hoplites peut être *Tenace* (+ 3pts) et doit alors accompagner le Général d'Armée. Les Spartiates ne sont pas autorisés.

**Auxiliaires :** Jusqu'à 1/3 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Seuls les Peltastes, les Ilotes et les Cavaliers Grecs sont autorisés. Une palissade continue et droite de 18" maximum, à 4 pts le pas, peut être dressée *en dernier* après le déploiement des troupes dans la zone de déploiement des Messéniens. Elle compte comme un obstacle défendu et un couvert lourd. Cette tactique a été utilisée lors de la 1ère guerre contre Sparte.

### ATHENIENS

**Personnages :** Il doit y avoir 1 Général d'Armée. 1 seul Général Coalisé peut être sélectionné. Aucun Spartiate n'est autorisé.

**Infanterie :** Au moins 2/3 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Les Spartiates ne sont pas autorisés.

**Auxiliaires :** Jusqu'à 1/4 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Les Crétois, les Ilotes, les Peltastes et les Cavaliers Grecs sont autorisés.

### IONIENS / EOLIENS / CARIENS

**Personnages :** Il doit y avoir 1 Général d'Armée. Jusqu'à 3 Généraux Coalisés peuvent être sélectionnés. Aucun Spartiate n'est autorisé.

**Infanterie :** Au moins 1/2 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. La lance longue et les Spartiates ne sont pas autorisés. Les chevaux étant très disponibles, jusqu'à 2 unités peuvent être de l'*Infanterie Montée*.

**Auxiliaires :** Jusqu'à 1/4 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Les Cavaliers Grecs, les Lybiens, les Asiatiques et les Archers Montés sont autorisés. Lybiens et Archers Montés ne peuvent pas être choisis ensemble.

### MEGARIENS / ARGIEENS / ARCADIENS / TEGEENS

**Personnages :** Il doit y avoir 1 Général d'Armée. Jusqu'à 2 Généraux Coalisés sont autorisés. Aucun Spartiate n'est autorisé.

**Infanterie :** Au moins 1/2 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Les Spartiates ne sont pas autorisés.

**Auxiliaires :** Jusqu'à 1/4 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. Seuls les Ilotes, les Peltastes et les Cavaliers Grecs sont autorisés.

## TACTIQUES

*C'est une période de transition où déjà la cavalerie ne joue plus qu'un rôle secondaire dans la bataille au profit des fantassins lourdement armés. Ceux-ci sont tous protégés par une cuirasse, des cnémides, un casque de bronze et un bouclier recouvert de bronze. Si la protection était très efficace, l'ensemble pesait 35kg et ne favorisait pas les combats individuels. Le casque corinthien ne permettait d'avoir qu'un champ de vision très limité, voire plus aucune visibilité si un coup venait à être porté dessus car l'absence de jugulaire et de capitonnage intérieur le rendait instable. Au repos comme pour jeter des javelots, le casque se relevait sur le front. Incapable de savoir ce qui se passait sur ses côtés ou derrière lui, l'Hoplite devait faire confiance à ses camarades autour de lui, ce qui développa l'esprit de corps et par conséquent la discipline.*

*L'armement a évolué pour la même raison. L'équipement traditionnel, une grande lance jetée et des javelots était beaucoup trop encombrant. Le tir de javelots qui obligeait à rompre les rangs pour prendre assez d'élan n'était pas compatible avec une formation aussi compacte. La lance fut finalement gardée seule en main, l'autre main pouvant se consacrer à uniquement agripper le bouclier, ce dernier pris de l'ampleur pour aboutir à l'hoplite.*

*L'ordre de bataille était identique pour toutes les Cités. Les Hoplites, avec ou sans Phalange, formaient un front continu, les troupes légères gardant les flancs ou précédant l'armée voire étant laissées sur l'arrière. Il s'agissait alors d'avancer pour engager rapidement la mêlée et de pousser assez fort pour déséquilibrer les lignes ennemies. Le flanc droit était le plus vulnérable car n'offrant pas la protection du bouclier.*

*A partir de ce principe général, les variantes pouvaient se greffer en fonction de l'imagination des généraux, de l'accès à des mercenaires particuliers ou de la valeur des citoyens. Ainsi une armée Messénienne construisit une palissade pendant la bataille pour protéger les arrières de l'armée en cas de repli, et leurs peltastes avaient assez d'audace et de pugnacité pour charger et tenir face aux Spartiates.*

*Le rôle des Oracles était aussi déterminant, car une campagne sans augures favorables s'engageait mal, et certaines batailles n'eurent pas lieu quand les entrailles des sacrifices, quelquefois humains, semblaient impures.*

---

## REGLES SPECIALES

---

### ORACLES

Les troupes grecques sont très superstitieuses. Par contre elles ne voient aucune utilité aux Enseignes, et n'en utilisent aucune. Aucune guerre, aucune bataille n'est conduite sans consultation des Oracles. Jetez 1D6 si l'armée fait 1000 points ou moins, 2D6 pour un budget entre 1001 et 2000, et 1D6 supplémentaire pour chaque fraction de 1000 points supplémentaires. Pour chaque point ainsi obtenu, vous pouvez ajouter +1 en résultat du combat (jusqu'à +2 maximum) ou relancer un test de panique ou de rupture raté (1 seule relance possible). Chaque point utilisé est perdu. *Seules les unités de Pre-Hoplites, d'Hoplites, de Peltastes et de Cavaliers Grecs peuvent bénéficier des points d'Oracle.*

### PHALANGE

Les Hoplites grecs ont 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.

### CHARGE LONGUE

Les Hoplites sont entraînés à courir avec tout leur équipement à grandes foulées sur de longues distances (voir la bataille de Marathon juste 35 ans après l'époque de cette liste). En conséquence les unités de Pre-Hoplites ou d'Hoplites peuvent toujours effectuer un déplacement de charge au *Triple de leur Mouvement*. Comme leur Mouvement est de 3", la charge s'effectue sur 9". Si la charge est ratée suite à un mouvement de fuite de l'ennemi, les Hoplites sont déplacés de 9", sinon uniquement de 3".

### GENERAUX COALISES

Les contingents des Cités qui acceptent de combattre aux côtés de leurs alliés refusent d'obéir au Général d'Armée. Les troupes alliées sont donc accompagnées de leurs propres généraux. Les unités ne prennent en compte que les bonus de Commandement apportés par leur propre Général jusqu'à 12", en ignorant ceux du Général d'Armée. Par contre la mort de l'un ou de l'autre déclenchera un test de panique.

### INFANTERIE MONTEE

En plus des combattants à cheval, certains Hoplites pouvaient se rendre sur le champ de bataille à cheval (Cyrène utilisait même des chars pour le transport). L'infanterie montée bénéficie d'un mouvement de 8 pas immédiatement après le déploiement des armées et avant le début de la partie. Il est recommandé de disposer de quelques chevaux pour accompagner l'unité au moment du déploiement afin d'informer l'adversaire de son statut particulier.

*“Chez les Spartiates, les garçons étaient frappés à coups de fouet toute une journée sur l'autel d'Artémis Orthia, et supportaient cette épreuve avec gaieté et orgueil, rivalisant les uns avec les autres pour la victoire, à celui d'entre eux qui supporterait d'être battu le plus longtemps et qui recevrait le plus grand nombre de coups.”*

*Xénophon*

---

## PERSONNAGES

---

### GENERAL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Général</b>	4	6	5	4	4	3	5	3	9	165

**Équipement** : Arme à 1 main, armure lourde et bouclier. Il peut avoir une lance longue gratuitement, ou une lance jetée avec des javelots (+2pts). Le bouclier peut être un grand bouclier (+1pt). Le Général Spartiate est *Tenace* et *Entraîné* (+ 10pts).

**Règle Spéciale** : *Général d'armée*. Si de l'armement supplémentaire est pris, ce doit être le même que celui de l'Infanterie. Le Général est toujours avec une unité de Pre-Hoplites ou d'Hoplites qu'il ne peut quitter.

*L'armée est commandée par le Tyran ou par un Général reconnu par sa compétence.*

### GENERAUX COALISES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Général Coalisé</b>	4	4	4	4	3	2	5	2	8	91

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

**Règle Spéciale** : *Général Coalisé*. Si de l'armement supplémentaire est pris, ce doit être le même que celui de l'Infanterie. Le Général est toujours avec une unité de Pre-Hoplites ou d'Hoplites qu'il ne peut quitter.

*Une grande bataille pouvait voir de nombreux Généraux Coalisés s'affronter.*

### OFFICIERS SPARTIATES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Officier</b>	4	4	4	4	3	2	5	2	8	71

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

**Règle Spéciale** : *Tenace* et *Entraîné*. Si de l'armement supplémentaire est pris, ce doit être le même que celui de l'Infanterie. L'Officier est toujours avec une unité de Pre-Hoplites ou d'Hoplites qu'il ne peut quitter.

*L'armée Spartiate était très hiérarchisée. Chaque régiment était commandé par un Officier de valeur.*

*“Elevés en commun sous la même discipline, ils n'apprenaient que l'indispensable; tout le reste de leur instruction consistait à savoir obéir. (...) A l'âge de douze ans, (...) ils dormaient ensemble par troupes et par section, sur des paillasses qu'ils préparaient eux-mêmes en cassant avec leurs mains, sans aucun outil, les extrémités des roseaux qui croissaient le long de l'Eurotas (...). On dit qu'un d'eux, ayant dérobé un petit renard qu'il cachait sous son manteau, se laissa déchirer le ventre par les ongles et les dents du renard afin de dissimuler son larcin et tint bon jusqu'à la mort.”*

*Plutarque*

---

## INFANTERIE

---

### PRE-HOPLITES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Pre-Hoplite</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	13

**Équipement** : Arme à 1 main, lance jetée, javelots, bouclier et armure lourde. Les Spartiates sont *Tenaces* et *Entraînés* (+ 5pts). 1 unité peut être de l'*Infanterie Montée* (+ 1pt).

**Règle Spéciale** : Des Pre-Hoplites ne peuvent pas être joués dans la même armée que des Hoplites.

*La "Révolution Hoplitique", comme elle est appelée, a lieu pendant cette période. Certains comme les Messéniens, les Spartiates et les colonies d'Asie Mineure, mettront plus de temps que d'autres à adopter ce nouveau mode d'organisation.*

### HOPLITES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Hoplite</b>	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). Les Spartiates sont *Tenaces* et *Entraînés* (+ 5pts). 1 unité peut être de l'*Infanterie Montée* (+ 1pt).

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

*Les hoplites abandonnent très vite l'usage du javelot et de la lance jetée qui devaient générer la cohésion de l'unité. Chaque homme étant coude à coude avec son voisin pour que la phalange soit efficace et le casque corinthien devant être baissé, le tir devenait impossible. Les grecs Ioniens semblent y avoir été plus attachés et l'utilisèrent plus longtemps.*

---

## AUXILIAIRES

---

### PELTASTES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Peltaste</b>	5	3	3	3	3	1	3	1	7	9

**Équipement** : arme à 1 main, javelots et bouclier. Les Messéniens peuvent être *Tenace* (+ 3pts).

**Règle Spéciale** : *Infanterie légère*. Ignore la fuite des Ilotes ou leur rupture lors des combats.

*Dans certaines armées, les citoyens pouvaient être équipés plus légèrement. Les troupes légères Messéniennes se sont caractérisées par un courage au combat tel qu'ils ont affronté les phalanges Spartiates avec succès.*

### 0-1 UNITE D'ARCHERS CRETOIS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Crétois</b>	5	2	4	3	3	1	3	1	7	9

**Équipement** : arme à 1 main, arc composite. Peut avoir un rondache (+ 1pt).

**Règle Spéciale** : *Tirailleurs*. *Fuite Feinte*. Ignore la fuite des Ilotes ou leur rupture lors des combats.

*Ces spécialistes réputés étaient peu nombreux. Ils ont été recrutés par les Athéniens et les Spartiates.*

## ILOTES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Ilote</b>	5	2	3	3	3	1	3	1	5	3

**Équipement** : Arme improvisée et pierres (= javelots à portée 4"). Peut remplacer les pierres par des javelots (+1pt), l'arc court (+ 1pt) ou la fronde (+ 2pts). Peut avoir une rondache (+ 1pt).

**Règle Spéciale** : *Tirailleurs*.

*Les Ilotes étaient des esclaves. La perspective d'être affranchis, à moins que ce ne soit la crainte des représailles, explique leur présence sur les champs de batailles.*

### 0-2 CAVALIERS GRECS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Cavalier Grec</b>	8	3	3	3	3	1	3	1	7	17

**Équipement** : Armé d'une arme à 1 main, d'une lance jetée et de javelots.

**Règle Spéciale** : *Cavalerie légère*. Ignore la fuite des Ilotes ou leur rupture lors des combats.

*La cavalerie est encore présente avant la révolution hoplitique, mais perd progressivement de son efficacité, les chevaliers étant amenés à rejoindre les Phalanges.*

### 0-1 CIMMERIENS / SCYTHES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>archer à cheval</b>	8	3	4	3	3	1	4	1	7	26

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

**Règle Spéciale** : *Cavalerie légère*. *Tir Parthe*. *Cavalier Expert*. *Fuite Feinte* (voir liste Cimmérienne & Scythe).

*Les Grecs du Pont ont entretenu de bons rapports avec les nomades. C'est sans doute grâce à eux que les Athéniens ont utilisé ensuite des Scythes comme auxiliaires de police.*

## LYBIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>Lybien</b>	5	3	3	3	3	1	3	1	5	5

**Équipement** : Armes variées et rondache. Jusqu'à 1/4 des guerriers d'une unité peuvent être équipés d'un arc composite (+2pts).

**Règle Spéciale** : *Infanterie légère*. Sujet aux conditions de la psychologie des Bandes Guerrières 1 & 2. Les archers sont toujours considérés tirant depuis le premier rang même s'il est recommandé de les disposer aléatoirement dans l'unité. Ils ne peuvent être visés ou combattus spécifiquement et doivent être pris comme perte proportionnellement (donc s'ils forment 1/4 de l'effectif, 1 archer est retiré après que 3 autres guerriers soient tombés).

*Les tribus Lybiennes se sont alliées aux Grecs de Cyrène pour combattre les Égyptiens Saïtes. Leur mode de combat n'a pas varié pendant des siècles.*

## ASIATIQUES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
<b>asiatique</b>	5	2	3	3	3	1	3	1	5	5

**Équipement** : arme à 1 main, javelots et bouclier. Pour chaque unité de javeliniers, 1 autre unité d'Asiatiques peut remplacer le javelot et le bouclier par l'arc composite ou la fronde (gratuit).

**Règle Spéciale** : *Tirailleurs*.

*Les tribus d'Asie Mineure, que ce soit les Syriens, les Mysiens, les Phrygiens ou les Paphlagoniens, sont souvent recrutées comme auxiliaires des Grecs d'Asie Mineure.*