

LES KOUSHITES

1000 avt JC à 650 avt JC

“Je jure, aussi vrai que Ra m’aime, que ce qui pèse sur mon coeur est plus le fait que ces chevaux aient souffert de la faim, que tout le mal que tu as fait en suivant tes ambitions. Celles-ci en fait ont fini par te rapporter témoignage de moi.”

Pharaon Peyé, après la défaite de Nemrod, prince d’Ermopolis

La Haute-Nubie est une terre très riche en minerai et une route obligée pour le commerce vers l’Afrique noire. Pas étonnant par conséquent que les égyptiens cherchèrent dès le début du Nouvel Empire à en conquérir une partie. Une nouvelle colonie vit donc le jour le long de la frontière avec l’Empire égyptien. Napata sa capitale spirituelle marque l’implantation durable des divinités égyptiennes et d’abord et avant tout d’Amon.

A peine conquis le territoire nubien est divisé en Basse-Nubie (Wava) et Haute-Nubie (Koush) au niveau de la seconde cataracte, avec la quatrième cataracte en frontière sud, véritable barrière naturelle.

Les nobles nubiens adoptèrent les us et coutumes de leurs homologues égyptiens et la population vécut en paix tout en conservant de nombreuses coutumes nubiennes. L’absence de fortification témoigne de ce climat paisible.

Les pharaons firent construire de nombreux temples tous à la dévotion d’Amon, et il est à noter que la population fut d’une fidélité absolue à cette Divinité pendant 16 siècles comme en témoigne le grand temple de Napata construit par Ramsès II, qui n’a rien à envier à Karnak.

C’est quand l’Empire Egyptien s’effondra que la Nubie prit son indépendance tout en gardant des liens très forts avec le clergé d’Amon qui exerça une forte influence politique. Vers 1000 avt JC, il n’existe plus aucune mention de relation entre l’Egypte et la Nubie. La Haute-Nubie se dote alors de souverains indépendants soutenus par le clergé d’Amon. L’Empire nubien est né et perdurera 1200 ans.

Après 760 avt JC, Kashta “le Koushite” devient le premier souverain nubien Pharaon d’Egypte. Profitant du déclin du pouvoir central d’Egypte qui avait permis l’éclosion de petits royaumes locaux, aidé par les troupes nubiennes qui formaient depuis des siècles les principaux contingents de l’armée égyptienne, accueilli à bras ouvert par le clergé d’Amon, Kashta s’installa à Thèbes. Ce fut le début de la dynastie nubienne, celle des Koushites.

Sous son fils Peyé (appelé aussi Piánkhy), les Koushites durent affronter les égyptiens. Peyé était un grand stratège, et lui et ses successeurs conquièrent toute l’Egypte sous la XXV^e dynastie. Les Koushites qui soutenaient les valeurs traditionnelles de l’Egypte Ancienne voulaient restaurer celles-ci en opposition aux Dynasties Lybiennes qui régnaient sur le nord de l’Egypte.

Malheureusement les Koushites cherchèrent à étendre leur influence sur la Syrie et la Palestine alors sous protectorat assyrien. Cet épisode est bien connu car il est raconté dans la Bible. Les assyriens durent envoyer plusieurs expéditions avant de venir à bout de la dynastie Koushite en détruisant Thèbes. Les nubiens se replièrent dans leurs territoires d’origine et y maintinrent un royaume évolué qui sombra bientôt dans la guerre civile. Mais l’Egypte ne fut plus jamais réoccupée.

“Un remblai a été levé tout autour du mur. Une tour a été dressée pour permettre aux archers de tirer par-dessus des murs, et aux frondeurs de jeter leurs pierres, et ainsi tuer des gens tout le long de la journée”

Stèle de Peyé

CHRONOLOGIE

Voici un résumé des conflits dans lesquels les Koushites se sont illustrés. Malgré une période historiquement très courte nous connaissons parfaitement l’histoire militaire des dynasties égyptiennes noires grâce à la Bible, aux stèles néo-hittites et égyptiennes, et aux écrits assyriens.

1051 avt JC : Révoltes nubiennes

Alors que le pouvoir central d’Egypte s’effrite, les Nubiens cherchent à acquérir leur autonomie et finissent pas chasser les troupes égyptiennes de Haute-Nubie.

760 avt JC : Conquête de l’Egypte par Peyé et ses successeurs

Succession de guerres entre les princes égyptiens et les Koushites. Tentative de réunification des petits royaumes sous le Prince Tefnakht de Sais, qui menace Thèbes et requiert l’intervention de Peyé. Succession de victoires et de sièges (Hermopolis et Memphis) avec l’emploi de techniques très sophistiquées.

701 avt JC : 1ère guerre assyrienne

Face à Jérusalem, les Assyriens de Sennacherib défont la coalition judéo-koushite. Mais une épidémie force les Assyriens à retraiter. Un traité de paix est signé avec le Pharaon Shabaka.

675 avt JC : 2ème guerre assyrienne

Assarhaddon essaye une nouvelle fois de reprendre l’Egypte mais est repoussé. Bataille de Ishupri en 671. Son successeur Assurbanipal retourne en Egypte, défait Taharqa malgré une résistance très âpre des koushites. Memphis tombe après un siège difficile et les assyriens arrêtent là leur campagne.

664 avt JC : 3ème guerre assyrienne

Le fils de Sabataka, Tanwetamani, succède à Taharqa. Il reprend l’Egypte aux assyriens pendant une courte période. Une nouvelle armée assyrienne envoyée par Assurbanipal descend jusqu’à Thèbes qu’elle met à sac.

ORGANISATION

Les Nubiens ont été dès l’origine fortement influencés par le Royaume Egyptien qui a su exploiter la compétence de leurs archers en les enrolant en grand nombre. A l’époque où les Nubiens prennent leur indépendance, une grande partie de l’armée égyptienne est composée de noirs de haute-Nubie, surtout des archers, mais pas seulement. Il est donc naturel que les Koushites gardent le système militaire égyptien. Il s’agit donc d’une armée organisée de façon régulière en régiments de professionnels.

Quelques particularités les distinguent des égyptiens du Nouvel Empire, car outre les incontournables archers et lanciers, les frondeurs sont nombreux. De plus si l’armée égyptienne a su reconnaître leurs qualités guerrières, celles-ci sont facilement exaltées par un sentiment religieux que les égyptiens et les lybiens n’ont jamais connu, mais qui va atteindre des sommets avec le culte d’Amon. On peut vraiment parler de fanatisme en ce qui concerne l’état d’esprit des nubiens pendant au moins une partie de la période Koushite.

Les nobles sont très égyptianisés et, comme il est traditionnel, sont montés sur chars, mais avec l’apparition d’une nouvelle arme, la cavalerie, dont on ne peut dater avec précision l’introduction, il est plus que probable que ce soit leur caste qui en ait constitué la soldatesque.

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

REGLES SPECIALES

DEVOTS D'AMON

Les Nubiens ont été très influencés par le clergé d'Amon, au point de transformer certaines de leurs campagnes en véritable Croisade.

Dans cette option, TOUTES les troupes désignées comme spécifiquement Koushites (sauf les tirailleurs) doivent être *Fanatiques* pour +4 points pour les fantassins et les cavaliers, et +8 points pour les chars.

ATTAQUE SURPRISE

Les troupes nubiennes cherchent systématiquement le combat et ne perdent pas de temps à former une ligne de bataille. Comme pour le scénario "Attaque Surprise", une fois que les Koushites ont déployé toute leur armée, ils doivent avancer 1 "Troupe Koushite" de 10cm (4 pas) à chaque fois que revient leur tour de placer une unité. Le joueur Koushite commence toujours le déploiement. La même unité peut être avancée à chaque tour du moment qu'elle finit à plus de 20cm d'un ennemi. Les Frondeurs Koushites peuvent toujours se déployer immédiatement à 10cm (4 pas) en avant de la zone de déploiement. Les tirailleurs des 2 armées (sauf Frondeurs Koushites) sont autorisés à avancer de 10cm (4 pas) si le scénario l'autorise.

PERSONNAGES

1 GENERAL

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|----------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Pharaon | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 6 | 2 | 10 | 153 |
| Mer-Mesha-Wer | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 6 | 3 | 8 | 143 |

Equipelement : 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 déléguée à un Officier Supérieur expérimenté nommé Grand-Général-d'Armée (Mer-Mesha-Wer) comme Purem ou Lemersekeny. Le prestige du pharaon est considérable dans une armée où le clergé d'Amon est aussi présent.

OFFICIER SUPERIEUR

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|-----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Officier | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 2 | 8 | 63 |

Equipelement : 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 ALLIE

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|-----------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Officier Allié | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 2 | 8 | 63 |

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

Règle Spéciale : Toutes les unités hébreux à 12 pas peuvent utiliser le Cd de l'Officier Supérieur Allié pour leurs tests de commandement.

Dans la campagne contre les assyriens les corps d'armée Hébreux ont combattu aux côtés des Koushites.

0-1 PORTE ENSEIGNE D'ARMEE

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|-------------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Enseigne d'armée | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 8 | 78 |

Equipelement : 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.*

Tous les soldats sont emprunts d'une ferveur fanatique envers Amon-Ra. Le symbole d'Amon, le disque solaire surmontant une tête de bélier, précède l'armée qui marche au combat.

0-1 PROCESSION DE PRETRES D'AMON

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|-----------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Prêtres d'Amon | 4 | 4 | 0 | 4 | 3 | 5 | 4 | 1 | 10 | 150 |

Equipelement : Arme à 1 main. Il s'agit d'un socle de 5cm x 5cm sur lequel vous faites figurer un nombre indéterminé de prêtres d'Amon.

Règle Spéciale : *Enseigne d'armée. Haine.* Les Prêtres d'Amon peuvent être choisis à la place du Porte Enseigne d'Armée traditionnel. Ils forment une unité indépendante qui ne peut pas rejoindre d'autres unités. Ils se déplacent comme un char lourd et ne peuvent pas charger. Toute unité en déroute qui s'approche à 6pas ou moins des Prêtres d'Amon se rallie automatiquement. Cependant si une unité déroute et est poursuivie, et que le poursuivant la rattrape, l'unité en fuite est détruite même si elle est à 6 pas des Prêtres d'Amon. Toute unité qui est en mesure de voir la Procession des Prêtres d'Amon peut relancer les tests de rupture et de ralliements ratés. Les Prêtres d'Amon ne sont jamais automatiquement rompus suite à un combat mais testent normalement à la place. Si les Prêtres d'Amon sont capturés ou détruits, toutes les unités en vue passent un test de panique immédiatement. Seulement les troupes spécifiquement Koushites sont influencées par les Prêtres d'Amon.

Le Clergé d'Amon joue un rôle très actif dans les campagnes des Koushites, et les généraux ont toujours recours à lui pour encourager le moral des troupes. La société nubienne en totalité sera toujours d'une fidélité sans faille pour Amon-Ra.

CHARRERIE & CAVALERIE

0-1 UNITE DE CHARS LOURDS

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Char à 4 chevaux | 8 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 8 | 88 |

Equipement : 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 : *Troupes Koushites.* 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. Il est vraisemblable que les koushites aient essayé de monter une charrerie équivalente à celle des assyriens. Pourtant leur nombre devait être limité en raison du déclin du char par rapport à la cavalerie et le maintien d'une charrerie plus légère, plus mobile et moins fragile. Les représentations ne montrent aucune lance, ce qui accredité l'emploi de l'arc pendant le corps à corps.

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 | 45 |
| Char à 2 équipages | 8 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 2 | 8 | 40 |

Equipement : 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 peuvent être caparaçonnés (+ 8pts)

Règle Spéciale : *Troupes Koushites.* 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 koushites, 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. Les Koushites utilisaient leurs chars comme les égyptiens, et donc devaient tirer au plus près de l'ennemi.

ACCOMPAGNATEURS DE CHARS

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

Equipement : Arme à 1 main et javelots. Peut avoir un bouclier (+1pt).

Règle Spéciale : *Infanterie légère. Troupes Koushites. 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. Leur mission est de protéger les chars des tirailleurs ennemis. On les trouve sur les flancs ou en éclaireurs dans les terrains difficiles.

CAVALERIE KOUSHITE

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

Equipement : Armé d'une arme à 1 main et d'un arc composite. Il peut avoir un bouclier et une lance couchée à la place de l'arc composite. Il peut avoir l'armure légère (+ 2pts).

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

La cavalerie devient une arme prépondérante avec les Koushites. Les récits de la campagne en Palestine font état de dizaines de milliers de chevaux. Certainement exagérés, ces chiffres témoignent cependant du prestige accordé à la cavalerie comme arme d'élite. Comme les généraux koushites cherchaient à réaliser des campagnes rapides et à exercer une pression constante sur l'ennemi, leur rôle devait être primordial.

TACTIQUES

Les tactiques Koushites sont bien connues grâce aux hiéroglyphes retraçant la campagne de Peyé en Egypte. L'armée Koushite est scindée en plusieurs corps d'armée autonomes opérant indépendamment sous le commandement d'un général.

Le Nil est une voie de communication essentielle et la flotte est utilisée pour acheminer les troupes comme pour prendre les armées à revers.

Lorsque l'ennemi est repéré, les troupes partent à l'assaut sans perdre de temps en préparation ou en reconnaissance. De jour comme de nuit les Koushites doivent engager l'adversaire, en l'encerclant si possible. Si la bataille ne suffit pas à briser toute résistance, elle doit continuer le jour suivant, les officiers ne devant accorder aucun répit, aucune trêve au camp d'en face.

Une fois la bataille commencée, les troupes Koushites cherchent à détruire en priorité les troupes d'élite ennemies. Là encore pas de temps à perdre en subtiles manoeuvres, il faut anéantir la Garde et l'Elite et priver l'adversaire de ses meilleures troupes. Le fer de lance de l'armée est constitué par les chars et la cavalerie.

Les soldats savent qu'ils sont le bras armé d'Amon et leur ferveur est immense. Grâce à ce rappel constant en leur Foi inébranlable, les généraux savent pouvoir compter sur des troupes prêtes à tous les sacrifices et pour lesquelles la victoire est certaine.

En terme de jeu, il est possible de recréer cette tactique avec une armée au nombre d'unités réduites pour bénéficier au mieux de la règle "Attaque Surprise". Un dispositif en coin d'armée pourra attaquer les régiments les plus aguerris et obliger l'adversaire à être sur la défensive.

La masse des archers affaiblit les régiments avant le choc des chars et de l'infanterie de choc tandis que la cavalerie tente l'encercllement.

Si l'ennemi réussit à casser l'assaut Koushite, la présence du Clergé d'Amon donne l'assurance d'une résistance acharnée en ralliant les soldats en déroute.

Amon vous guide, ne doutez jamais de la victoire !

INFANTERIE

1+ UNITE D'ARCHERS

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Archer | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 9 |

Équipement : Arme à 1 main et arc composite. Peut avoir une armure légère (+ 2pts).

Règle Spéciale : *Infanterie légère. Troupes Koushites.*

Les archers forment la majorité de l'armée koushite. L'arc composite est l'arme traditionnelle des nubiens qui sont réputés pour être les meilleurs tireurs de toute l'Égypte. L'armure est réservée aux régiments d'élite ou est une prise de guerre provenant des entrepôts assyriens.

LANCIERS

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|---------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Lancier | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 9 |

Équipement : Arme à 1 main, lance jetée et bouclier. Peut avoir une armure légère (+ 2pts).

Règle Spéciale : *Infanterie légère. Troupes Koushites.*

Les troupes de choc koushites sont entraînées dans la vénération d'Amon et poussées à se lancer à l'assaut dès le début de la bataille sans préparation préalable.

FRONDEURS

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Frondeur | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 | 6 |

Équipement : Arme à 1 main et fronde. Peut avoir un bouclier (+1pt).

Règle Spéciale : *Tirailleurs. Troupes Koushites.*

Les Koushites semblent avoir aligné de grandes quantités de frondeurs.

PEINTURE DE L'ARMÉE KOUSHITE

Les soldats Koushites ont une apparence très différente de celle des égyptiens de Ramsès. On retrouve les combattants pieds nus, en pagne ou en tunique, mais le couvre-chef n'existe plus. Au dessus du visage imberbe, une lanière enserme les cheveux courts pour tenir une plume d'autruche blanche sur le front. Cette distinctive caractérise le soldat (pour toute l'Égypte d'ailleurs).

A cette époque les armes sont en bronze, pointes de lance courte en forme de feuille et pointes de flèches.

Si une armure est portée, elle est désormais de style lamellaire en bronze très similaire à celles des assyriens (quand elle n'est pas prise de guerre). Il existe aussi pour les nobles une armure lamellaire intégrale, sans manche

Le bouclier en cuir est rond. On peut trouver une pièce supplémentaire tendue en 4 points par dessus, pour augmenter la résistance et qui doit être de cuir mouillé. Mais d'autres modèles portent un ombilic et 8 gros clous, sans doute en bronze.

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.

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 au char assyrien. 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.

ALLIES & MERCENAIRES

TIREURS HEBREUX

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Tireur 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 (+1pt). Archers et frondeurs peuvent être dans la même unité.

Règle Spéciale : *Infanterie légère.* Les tireurs hébreux ne prennent pas en compte les personnages et l'enseigne d'armée Koushites.

Les hébreux utilisaient beaucoup de troupes légères pour tendre des embuscades aux troupes assyriennes.

LANCIERS HEBREUX

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|-----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Lancier Hébreux | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 | 12 |

Équipement : Arme à 1 main, lance couchée et bouclier.

Règle Spéciale : *Tenace.* Ils appliquent les règles 1 & 2 de la psychologie des Bandes Guerrières. Les lanciers ne prennent pas en compte les personnages et l'enseigne d'armée Koushites.

Les troupes hébreux devaient être particulièrement motivées pour défendre Jérusalem et repousser les assyriens hors de Palestine.

PEUPLE DE LA MER

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Sikkim | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | 8 |

Équipement : Armes variées. Peut avoir une armure légère (+2pts)

Les Sikkims sont largement implantés dans le nord de l'égypte et sur les côtes longeant la Palestine et la Syrie. Ils formaient des troupes supplétives en échange du droit à résidence dans les royaumes égyptiens du nord que les Koushites ont vaincu. Une fois le pays réuni sous la férule des pharaons noirs, leur obligation fut maintenue. Mais leur fiabilité est sujette à caution.

LYBIENS

| | M | CC | CT | F | R | Pv | I | A | Cd | Pts |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Lybien | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | 5 |

Équipement : Arme à 1 main, lance jetée et bouclier. Peut avoir une armure légère (+ 2pts).

Les Meshwesh forment en fait l'infanterie égyptienne du nord, et c'est contre ce type de troupes que les Koushites se sont battus. Après leur victoire, les régiments de lybiens dont la plupart avait leur famille implantée dans le nord du pays sont passés naturellement aux ordres de leurs nouveaux maîtres. On peut cependant douter de leur enthousiasme au combat. Dès que les Assyriens ont commencé à vaincre les Koushites, les Princes Lybiens leur ont fait allégeance.

“Les hommes du nord (les Lybiens) n'ouvrent pas leur cœur à Amon et ignorent ses commandements. Amon permettra à Piankhy de leur montrer quelle est leur destinée et ce qu'ils doivent savoir. Comme je l'ai ordonné, je les balayerai à la façon d'une inondation...”

Stèle de Peyé