

# MYCENIENS

## 2600 avt JC à 1200 avt JC

*“Nestôr, l’harmonieux agorète des Pyliens, qui animait et rangeait en bataille ses compagnons autour du grand Pélagon, d’Alastôr, de Khromios, de Haimôn et de Bias, prince des peuples. Et il rangeait en avant les cavaliers, les chevaux et les chars, et en arrière les fantassins braves et nombreux, pour être le rempart de la guerre, et les lâches au milieu, afin que chacun d’eux combattît forcément. Et il enseignait les cavaliers, leur ordonnant de contenir les chevaux et de ne point courir au hasard dans la mêlée”*

*Homère, l’Iliade*

La Grèce est un pays montagneux sur la majeure partie de sa superficie, entrecoupé de petites plaines. Les îles qui sont très nombreuses ont rarement d’eau potable. Depuis n’importe quel point du territoire la mer n’est jamais bien loin. Comme le sol est difficile à cultiver, le pays est peu peuplé. L’étain quasi-inexistant doit être importé pour faire du bronze. C’est donc autour de quelques rares zones privilégiées que la civilisation dite Mycénienne (Mycènes étant le centre le plus important) prend son essor, sans toutefois négliger l’héritage apporté par la civilisation Minoéenne. Ces grandes monarchies centralisées connaissent l’écriture (appelée “linéaire A & B”), savent bâtir des palais et des cités fortifiées, et excellent dans la métallurgie et les arts.

A partir de -2000 les premiers grecs, les Achéens issus de la branche indo-européenne, migrent en masse depuis les steppes européennes situées entre les Carpathes et l’Oural. D’abord pacifiquement, puis par la force, ces pasteurs soumettent progressivement le pays. La Crète ne sera conquise qu’en -1450, à la même période où plusieurs tremblements de terre achèveront de détruire cette brillante civilisation. Les Achéens, à l’origine moins cultivés, voire barbares, mettront des siècles pour assimiler ces cultures et imposer leur propre langue.

Durant toute cette période, Mycéniens et Achéens créeront des comptoirs sur les côtes asiatiques (Milet, Colophon, Tarente, Sybaris et de nombreux autres). Ces implantations ne seront pas toujours pacifiques comme en témoigne l’épisode de la guerre de Troie, en fait une opération de pillage de grande envergure destinée à mettre à sac une des villes les plus riches de méditerranée orientale.

La Grèce Mycénienne est caractérisée par un éclatement politique en de nombreux Royaumes. Pourtant il est notable de remarquer que tous adoptent les mêmes formes d’expressions artistiques, culturelles, économiques et militaires. La civilisation Mycénienne est forte et influence tous ces Royaumes ainsi que leurs voisins. Des villes comme Argos, Athènes, Pylos, Tirynthe et surtout Mycènes sont au cœur de cette civilisation.

Le caractère guerrier de cette civilisation est très marqué. Des murs d’enceinte cyclopéens sont élevés autour de chaque Cité, sauf en Crète où la flotte est suffisamment puissante pour préserver, au moins un temps, l’île d’une invasion. Sa technique maritime sera alors reprise partout en Grèce et permettra aux Mycéniens d’être présents sur les côtes méditerranéennes de l’Asie et de l’Afrique. Tous ces Royaumes Mycéniens sont donc riches et finissent par attirer les convoitises.

Divisés par leurs guerres intestines, peut être affaiblis par des événements climatiques ou des révoltes serviles, les Mycéniens n’arriveront pas à s’opposer à la grande vague migratoire du XII<sup>e</sup> siècle. Alors que les Peuples de la Mer déferlent en Asie, que les Eoliens s’installent au Nord, ce sont les Doriens qui mettent à bas les diverses Cités tandis que les Phéniciens prennent à leur compte la maîtrise des mers. Il s’en suivra 4 siècles de régression appelée les Ages Obscurs pendant laquelle la moitié de la population de Grèce s’éteint.

## CHRONOLOGIE

Voici un résumé des conflits dans lesquels les Mycéniens se sont illustrés. Il s’agit des principaux faits historiques que l’archéologie et des récits écrits bien plus tard ont pu révéler. Les dates ne sont malheureusement qu’indicatives.

### **2000 avt JC : Invasion Acchéenne**

*Les pasteurs Achéens pénètrent en Grèce. Dès qu’ils sont assez nombreux ils se livrent à la destruction de plusieurs Cités. Pendant des siècles le pays est en proie à d’innombrables guerres entre Cités.*

### **1600 avt JC : Expansion Mycénienne**

*De nombreuses expéditions sont envoyées sur les côtes d’Afrique du Nord, de Turquie, du Liban et de l’Adriatique.*

### **1450 avt JC : Prise de la Crète**

*Une grande coalition parvient à prendre pied en Crète et conquiert l’île entière en profitant de la faiblesse de leur flotte en partie détruite par un tremblement de terre.*

### **1250 avt JC : Guerre de Troie**

*Une coalition Acchéenne s’empare de la ville et la détruit après une succession de raids.*

### **1230 avt JC : Guerres intestines**

*Les Royaumes Acchéens rentrent en conflit pour asseoir leur domination territoriale et commerciale.*

### **1180 avt JC : Invasion des Peuples de la Mer**

*Les colonies asiatiques subissent cette vague d’invasion. Cette invasion sonne le glas de la civilisation Mycénienne.*

## ORGANISATION

*Les différentes Cités Mycénienes sont autonomes. Le nationalisme n’existe pas, ni même le sentiment d’appartenir à un même peuple. Pourtant une langue commune permet les échanges. La société de la Cité tourne autour du Monarque absolu, souvent associé à une Divinité. Une Caste dirigeante occupe les différents rouages. Autour de la Cité, des paysans libres et des esclaves essayent de tirer quelque chose des maigres ressources que ce pays aride peut accorder. Comme la plupart des matières premières sont inexistantes, le commerce est primordial et chaque Cité se doit d’avoir plusieurs voies d’acheminement. Dès que la technologie maritime sera connue, les expéditions commerciales seront nombreuses. La civilisation Mycénienne est très orientée vers la mer. Des comptoirs situés en Asie et en Afrique acheminent les marchandises.*

*Evidemment l’armée devient un des piliers de ce système car il faut garder les voies commerciales, établir souvent de haute lutte des comptoirs malgré l’hostilité des populations locales. C’est donc naturellement que les différentes Cités sont en concurrence et se font la guerre. La nécessité d’entourer les Cités de hauts murs de protection s’impose très vite. Seule la Crète est épargnée par cette obligation car la flotte la plus puissante de la Méditerranée est une garantie d’indépendance suffisante.*

*Les armées sont toujours soigneusement entretenues, les soldats parfaitement entraînés et payés. Il n’est pas anodin que les tablettes écrites qui nous soient parvenues aient été des comptabilités précises des équipements militaires, notamment des chars.*

*La venue d’un nouveau peuple, les Achéens, tribus barbares ayant leur propre langue et leur propre écriture, va enclencher un déséquilibre dans les rapports de force jusque là parfaitement équilibrés. Avec eux les Mycéniens d’origine vont établir les mêmes rapports que ceux qu’ils entretiennent avec leurs voisins frères ennemis. Mais les Achéens sont des pasteurs semi-nomades, et s’ils vont se sédentariser en absorbant la culture Mycénienne, c’est quelquefois avec brutalité, en bons barbares qu’ils sont, en razant les Cités qu’ils conquièrent. Partisans d’une guerre moins policée, les Achéens ne vont pas s’embarrasser de scrupules et finiront par imposer leur langue et leur domination.*

---

## COMPOSITION D'ARMEE

---

Votre armée s'inscrit dans l'une des 3 principales époques de l'Ere Mycénienne: Les Premiers Mycéniens n'avaient pas domestiqué le cheval et combattaient à pied. A l'apogée de leur civilisation, les Mycéniens, dont les nobles combattent désormais en chars, subissent la pression des Achéens. En fin de période, les Achéens se sont rendu maîtres de toute la Grèce.

### PREMIERS MYCENIENS

(2600 avt JC à 1600 avt JC)

**Personnages :** Le Général d'Armée est Mycénien. Il doit y avoir au moins 1 Général Allié Mycénien. L'Enseigne d'Armée est autorisée. Tous les personnages sont à pied.

**Charrerie :** Aucun char 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 Achéens ne peuvent être sélectionnés.

**Auxiliaires :** Jusqu'à 1/5 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section. La cavalerie ne peut être sélectionnée.

### MYCENIENS - AGE D'OR

(1600 avt JC à 1300 avt JC)

**Personnages :** Le Général d'Armée est Mycénien. Il doit y avoir au moins 1 Général Allié Mycénien ou Achéen. L'Enseigne d'Armée est autorisée. Tous les personnages sont dans des Chars de Duel.

**Charrerie :** Au moins 1/4 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des unités de Chars de Duel.

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

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

### ACHEENS

(1400 avt JC à 1200 avt JC)

**Personnages :** Le Général d'Armée est Achéen. Il doit y avoir au moins 1 Général Allié Achéen. L'Enseigne d'Armée ne peut être sélectionnée. Tous les personnages sont dans des Chars à Rail.

**Charrerie :** Au moins 1/5 de la valeur en points de l'armée doit être dépensée pour des unités de Chars à Rail.

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

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

*“Et Idoméneus, habile à lancer la pique, commandait les Crétois et ceux qui habitaient Knossos et la forte Gorgyna, et les villes populeuses de Lyktos, de Nfilétos, de Lykastos, de Phaistos et de Rhytiôn, et d'autres qui habitaient aussi la Crète aux cent villes.”*

*Homère, l'Iliade*

---

## REGLES SPECIALES

---

### GENERAUX ALLIES

Chaque Cité Mycénienne qui envoie un contingent important se fait une obligation de garder le contrôle de ses troupes. Peu de Cités sont suffisamment grandes pour pouvoir lever une vraie armée. Les coalitions sont ainsi éphémères et varient selon les alliances, trahisons, diplomaties et intérêts économiques.

Chaque armée doit donc avoir 1 Général d'Armée et au moins 1 Général Allié. Ce dernier doit commander au moins 1 unité d'Infanterie ou 1 unité de Chars Légers. Un Général Allié ne peut bien sur commander que des troupes de sa “nationalité” (Mycéniens ou Achéens). Toute unité sous son commandement refuse de prendre en compte les avantages accordés par le Général d'Armée et l'Enseigne d'Armée. Seul le Général Allié est pris en compte par ses troupes. Par compte, une unité doit tester aussi bien pour son Général Allié que pour le Général d'Armée si l'un d'entre eux venait à mourir en cours de partie.

### ARMURE DENDRIQUE

Pendant plusieurs siècles les nobles qui combattaient sur des chars légers portent une lourde armure de bronze faite de plaques circulaires cousues sur du cuir, et protégeant des genoux jusqu'au visage. Des cnémides pouvaient parfaire l'ensemble. Cette armure trop lourde pour pouvoir courir permettait à un piquier monté sur un char d'utiliser ses deux mains pour appuyer son coup, tandis que l'Armure Dendrique, ne présentant que des bords arrondis, pouvait aisément faire dévier la lance adverse. En conséquence, les soldats en Armure Dendrique ont une sauvegarde de base de 4+ (donc 3+ dans un char de guerre).

### MUR DE BOUCLIERS

Les énormes boucliers Mycéniens donnaient une telle protection face aux tirs ennemis qu'il était inutile de recourir à l'ajout d'une quelconque armure. A l'arrêt, les boucliers se chevauchaient procurant une barrière tout à fait hermétique aux projectiles et aux armes de combat ennemies.

Les unités de Mycéniens peuvent se former en Mur de Boucliers au lieu de se déplacer. Tant que l'unité reste ainsi, les tirs et les attaques ennemis subissent une pénalité de -1 pour toucher. Les Mycéniens bénéficient du Mur de Bouclier aussi longtemps qu'ils restent à l'arrêt et ne perdent pas un tour de corps à corps.

### PEINTURE DES MYCENIENS

*Les Mycéniens sont plutôt grands, minces et au teint mat. Leurs chevaux bruns sont coupés courts ou longs voire très longs pour les Crétois.*

*La plupart des soldats sont en pagne ou en jupe colorés. la tunique, plus rare, est à manches courtes. Vous pouvez utiliser toutes sortes de couleurs, blanc, gris, vert, rouge, pourpre, bleu. Toutes les armes sont en bronze. Les arcs sont fait de corne, les pointes en os ou en bronze.*

*Les grands boucliers sont de deux types, en tour ou en huit, et peuvent être mixés dans les mêmes unités. La surface extérieure laisse apparaître la peau de vache qui a servi à sa confection, fond blanc avec tâches noires ou marrons. Le pourtour du bouclier est coloré, souvent en bleu.*

*Les casques sont fait d'os ou de corne cousu sur du cuir. Les chars sont faits de bois et de cuir et laissent apparaître les peaux de taureaux. Différents bois étant utilisés pour leur confection, vous pouvez varier les teintes de marrons. L'ajout d'éléments colorés, notamment sur les roues est possible. Les Achéens ayant accès aux mêmes fournitures, les couleurs doivent être les mêmes.*

*Les Lybiens ont la peau tannée avec des cheveux teint en marron rouge et une plume d'autruche comme seul ornement sur la tête. Ils portent une ceinture en textile tressé et une cape en cuir qui peut être bordée de liserés de couleurs. Leur seule arme est une épée en cuivre.*

## PERSONNAGES

### GENERAL MYCENIEN

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Roi Mycénien	4	5	5	4	3	3	6	2	10	158
Général Mycénien	4	5	5	4	3	3	6	3	8	148

**Équipement :** Arme à 1 main, lance longue et Armure Dendrique. Il peut être dans un char léger dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages. S'il est à pied, il porte une arme à 1 main, une armure légère et un grand bouclier (- 6pts).

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

*L'armée est soit directement commandée par le Roi de la Cité, soit par un Noble expérimenté désigné pour la circonstance. Le prestige du Roi est considérable et un culte lui est souvent rendu.*

### GENERAL ACHEEN

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Général Achéen	4	6	5	4	4	3	6	3	8	165

**Équipement :** Arme à 1 main, lance jetée, bouclier et armure légère. Il peut s'équiper de javelots (+ 2pts). Il est dans un char léger à rail dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages.

**Règle Spéciale :** *Général d'armée.* Sujet aux conditions de la psychologie des Bandes Guerrières 1 & 2.

*Une armée Achéenne est commandée par un chef de guerre renommé capable de s'imposer aux autres chefs, comme pouvait l'être Agamemnon.*

### 0-4 GENERAUX MYCENIENS ALLIES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Général Allié	5	4	4	4	3	2	5	2	8	70

**Équipement :** Arme à 1 main, lance longue et Armure Dendrique. Il peut être dans un char léger dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages. S'il est à pied, il porte une arme à 1 main, une armure légère et un grand bouclier (- 6pts).

**Règle Spéciale :** *Général Allié.*

*Les Cités Mycéniennes s'alliaient fréquemment entre elles pour une opération militaire ponctuelle.*

### 0-2 CHEFS ACHEENS ALLIES

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Chef Allié	5	5	4	4	3	2	5	2	7	65

**Équipement :** Arme à 1 main, lance jetée, bouclier et armure légère. Il peut s'équiper de javelots (+ 2pts). Il est dans un char léger à rail dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages.

**Règle Spéciale :** *Général Allié.* Sujet aux conditions de la psychologie des Bandes Guerrières 1 & 2.

*Les tribus Achéennes se sont implantées progressivement en Grèce, s'alliant au gré de leurs intérêts pour finir par dominer finalement tout le pays.*

### 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

**Équipement :** Arme à 1 main et armure légère. Il peut avoir le bouclier (+2pts). Il est soit dans un char léger dont le coût indiqué plus loin est pris dans le budget des personnages, soit dans le même char que celui du Général d'Armée faisant ainsi passer le nombre de membres d'équipage de 2 à 3 et baisser de 1 la capacité de déplacement du char (donc M7).

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

*Certains chars de guerre Mycéniens ont été représentés avec 3 combattants dont l'un était visiblement un porte-enseigne.*

### TACTIQUES

*Les tactiques des Mycéniens vont évoluer sous l'influence des Achéens. Au début il s'agit de vastes armées de fantassins qui commencent les batailles sous des déluges de flèches tirés par leurs arcs en os. Les fantassins parfaitement protégés derrière de gigantesques boucliers en forme de tours progressent jusqu'au contact. S'en suit un choc bouclier contre bouclier où celui qui pousse le plus fort et parvient à déséquilibrer l'adversaire emporte la victoire.*

*En même temps qu'arrivent les Achéens le cheval fait son apparition, aussi bien en tant que monture individuelle que pour tirer des chars très résistants mais légers. La cavalerie va amener la mobilité stratégique, le char sera le symbole de la noblesse et de la mobilité tactique. Les chars de guerre déployés sur les ailes ou devant l'infanterie si la place manque, vont chercher l'affrontement avec la charrerie adverse. Engoncés comme des chevaliers médiévaux dans leurs lourdes armures dendriques, les nobles essayent de se faire tomber de leurs chars à coups de pique. L'infanterie occupe traditionnellement le centre et cherche encore à enfoncer l'ennemi sous la pression. Les boucliers en tours côtoient maintenant des boucliers en 8, la forme évasée de ce dernier et l'espace créé au niveau de son resserrement permettent une véritable escrime du bouclier et l'utilisation insidieuse de l'épée. Mais cette fois, l'infanterie doit craindre d'être débordée sur les ailes si les chars ennemis enfoncent leur propre charrerie.*

*Avec les Achéens c'est aussi un nouveau style de combat qui finit par s'imposer. Habitué au combat individuel, mieux équipés pour ce genre de face à face avec leurs cuirasses, leurs petits boucliers et leurs lances légères, ils compensent leur manque de discipline par la mobilité. Même la charrerie est allégée pour favoriser le mouvement. Or la Grèce est un pays essentiellement accidenté où les plaines sont rares. Fatalement ce mode de combat s'imposera.*

*“Que nul ne s'élançe en avant des autres pour combattre les Troyens, et que nul ne recule, car vous serez sans force. Que le guerrier qui abandonnera son char pour un autre combatte plutôt de la pique, car ce sera pour le mieux, et c'est ainsi que les hommes anciens, qui ont eu ce courage et cette prudence, ont renversé les villes et les murailles.”*

*Homère, l'Illiade*

---

## CHARRERIE

---

### CHARS DE DUEL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char Léger	8	4	4	3	4	1	4	2	8	42

**Équipement :** 1 conducteur équipé d'une arme à 1 main dirige les 2 chevaux nus. L'autre membre d'équipage en Armure Dendrique est armé d'une lance longue.

**Règle Spéciale :** *Armure Dendrique.*

*Les chars de duel ont été appelés ainsi puisque le rôle exclusif de ces combattants était de chercher l'engagement avec la charrierie ennemie pour un affrontement face à face en plein galop.*

### CHARS A RAIL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char Léger	8	4	4	3	3	1	4	2	8	38

**Équipement :** 1 conducteur en armure légère et équipé d'une arme à 1 main dirige les 2 chevaux nus. L'autre membre d'équipage en armure légère et bouclier est armé d'une lance jetée et de javelots.

**Règle Spéciale :** Sujet aux conditions de la psychologie des Bandes Guerrières 1 & 2.

*Les chars à rail sont appelés ainsi en raison de la nouvelle architecture du véhicule, plus léger et sans armature, destiné à pratiquer une nouvelle forme de combat, fait de mouvements rapides, d'esquive et de corps à corps soigneusement choisis.*

---

## INFANTERIE

---

### MYCENIENS

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

**Équipement :** Arme à 1 main, pique et grand bouclier. Jusqu'à 1/4 des guerriers d'une unité peuvent être équipés d'un arc composite (- 1pt) en remplacement de la pique et du bouclier.

**Règle Spéciale :** *Mur de Boucliers.* Les archers sont toujours considérés tirant depuis le premier rang même s'il est recommandé de les disposer derrière 1 ou 2 rangs de piquiers. 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).

*L'infanterie Mycénienne était parfaitement entraînée. Les guerriers placés en rangs serrés se protégeaient derrière leurs énormes boucliers suspendus à l'épaule et maintenaient leurs piques de 4 mètres des 2 mains. Les archers tiraient depuis les rangs arrières en restant soigneusement abrités par les premiers rangs.*

### ARCHERS MYCENIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Archer	4	2	3	3	3	1	3	1	6	5

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

**Règle Spéciale :** *Infanterie légère.*

*Les archers entraînés pouvaient être très nombreux dans une armée Mycénienne. Ceux qui n'étaient pas avec les piquiers opéraient entre les unités ou sur le front de l'armée.*

## ACHEENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Guerrier Achéen	5	3	3	3	3	1	3	1	6	10

**Équipement :** Arme à 1 main, lance jetée et bouclier. Peut porter une armure légère (+ 2pts) ou lourde (+ 3pts). Peut avoir des javelots (+ 1pt).

**Règle Spéciale :** *Infanterie légère.* Sujet aux conditions de la psychologie des Bandes Guerrières 1 & 2.

*Les guerriers sont tous équipés d'une épée, d'un bouclier et d'une lance. Certains portent une armure matelassée et des cnémides de lin, d'autres une cuirasse et des cnémides de bronze.*

---

## AUXILIAIRES

---

### CAVALERIE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Cavalier	8	4	3	3	3	1	3	1	7	17

**Équipement :** Armé d'une arme à 1 main et d'une lance jetée. Il peut avoir l'armure légère (+ 2pts) et des javelots (+ 1pt).

**Règle Spéciale :** *Cavalerie légère.*

*La cavalerie est présente très tôt, composée sans doute par la noblesse moins fortunée. Son rôle a du, comme partout ailleurs, prendre de l'importance au détriment des chars.*

### ESCLAVES & PAYSANS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Paysan	5	2	3	3	3	1	3	1	5	3

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

**Règle Spéciale :** *Tirailleurs.*

*Un cortège de paysans et d'esclaves suivaient les armées en campagne pour s'occuper du campement. De même quand la Cité était attaquée, ils avaient pour tâche de défendre les remparts. Nombreux étaient ceux qui étaient armés uniquement de pierres.*

### LYBIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Lybien	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).

*On est certain que des Lybiens ont été recrutés par les Crétois, mais il est possible que d'autres villes en aient fait autant. Leur cape servait à parer les flèches et les coups et s'assimile donc à une rondache.*