
LES NUBIENS

2400 avt JC à 1500 avt JC

“Les peuples porteurs de tresses, scarifiés, ceux qui s'habillent de peaux, les Nehesyou au visage brûlé, ceux qui ont des cheveux crépus... la campagne est sanglante, les archers de Nubie tombés par le carnage gisent dans leurs plaines, leurs viscères, [le roi] en a rempli leurs vallées, leur sang est comme les averse de pluie... les charognards sont sur le champ de bataille... de nombreux oiseaux [de proie] arrachent [des lambeaux] et portent en d'autres lieux... le crocodile se couche sur le fuyard, sur celui qui se cachait à l'Horus vaillant.”

stèle de Thoutmosis Ier

Vers 3000 ans avt JC, entre la deuxième et la quatrième cataracte, de nombreux petits royaumes africains se créent le long de la vallée du Nil et commercent avec l'Égypte de l'Ancien Empire. En échange d'armes et de vases remontent vers l'Égypte l'or, l'ivoire, l'ébène, l'encens, les bois de sycamore, le lin, les différents cuirs et les animaux sauvages. Ces peuplades organisées en chefferies habitent le “Pays de l'Arc” entre Thèbes et Assouan. Les égyptiens les appellent Nubiens en référence au mot *noub* qui signifie *or*.

Ces peuples noirs sont principalement des éleveurs de moutons, de chèvres et de bovidés à longues cornes. Leur habileté au tir à l'arc incite les égyptiens à les enrôler dans leurs armées, en particulier ceux de la tribu des Medjai.

Mais la richesse de ce pays attire rapidement la convoitise égyptienne et dès le début du Moyen Empire égyptien, les Pharaons de la XIIe dynastie vont mener une véritable colonisation de la Nubie. Le souverain égyptien Pépi Ier dirige une campagne en Nubie et y laisse des garnisons. Ils établissent un réseau imposant de 14 forteresses (murs de briques de dix mètres de hauteur et six mètres d'épaisseur) pour surveiller les pistes caravanières et les carrières comme les mines d'or. Au fur et à mesure, notamment sous les Sesostris, les égyptiens pénètrent plus profondément en territoire nubien jusqu'à la Troisième Cataracte. La ville de Bouhen est depuis Chéphren un comptoir égyptien où des colons sont installés aux abords des centres miniers.

La cité de Kerma, située dans la riche région de Dongola, humide et cultivée, rassemble progressivement des populations hostiles à cette invasion et les incidents se multiplient. Finalement Bouhen est évacué. L'Égypte réagit en envoyant plusieurs expéditions victorieuses au royaume de Kerma que les Égyptiens nomment le Yam.

Pendant la période dite du Kerma Moyen entre 2000 et 1750 avt JC, les chefferies locales commencent à se fédérer sous l'autorité des Rois de Kerma dont Awawa (ou Awa'a). La capitale située à proximité du fleuve dans une région beaucoup plus irriguée que de nos jours se développe et contrôle les routes commerciales vers l'Afrique orientale et centrale ce qui concourt à sa prospérité, mais aussi par le développement de l'élevage et de l'agriculture (forcément liés), et l'exploitation des richesses minières, notamment l'or. L'arrière-pays est densément occupé et peut fournir une abondante main d'œuvre humaine et des soldats réputés pour leur valeur.

Vers -1750, la puissance égyptienne s'affaiblit suite aux guerres civiles et à l'invasion des Hyksos. Le Royaume de Kerma, devenu Centre politique et religieux, en profite pour s'étendre vers la Basse Nubie jusqu'à Assouan. Les armées de Kerma, sous Nedjed, Roi vers -1700, conquièrent les forteresses égyptiennes dont les garnisons deviennent mercenaires de Kerma. Les relations commerciales avec l'Égypte se poursuivent. Son territoire recouvre tout l'espace entre la 1ère et la 4ème cataracte. Des temples voués aux divinités égyptiennes sont construits un peu partout. Le royaume de Kerma passe alliance avec les Hyksôs du Delta du Nil contre les Dynastes Thébains.

Durant sa période classique, la ville de Kerma subit une urbanisation planifiée et connaît une grande prospérité. La ville de 500 mètres de diamètre est entourée par des fossés secs et bordée par des murs de terre et de briques ou de pierres. Des palissades sur leur base protègent des travaux de sape. Les portes sont protégées par des tours circulaires. L'architecture est de type africain.

A cette époque, les sacrifices humains sont suffisamment nombreux pour être remarquables, près de 400 corps ayant été trouvés dans une tombe royale.

Alors que les Égyptiens essayent de reprendre le contrôle du nord du pays des mains des Hyksos, ceux-ci pressent le Royaume de Kerma de prendre l'Égypte à revers, mais les soldats de Kamose interceptent leur messenger. Sobeknakht, gouverneur du Sud de l'Égypte, doit lever une puissante armée pour arrêter l'invasion des Nubiens.

Après la réunification de l'Égypte, la reconquête de la Basse-Nubie et du Royaume de Kerma commence, vers -1550. Les combats sont sans pitié, les villes incendiées, les populations déportées et le bétail capturé. La guerre continue sous Thoutmosis I puis Thoutmosis III. La capitale est assiégée, détruite puis abandonnée par ses habitants. La population est décimée. Le royaume de Kerma est anéanti vers -1500. Durant cette reconquête, la population nubienne est égyptianisée ou refoulée plus au sud.

“Les hommes (de Nubie) y sont les plus grands, les plus beaux, et vivent le plus longtemps”

Hérodote

CHRONOLOGIE

Voici un résumé des périodes de conflits dans lesquels les Nubiens se sont illustrés et qui nous sont connues. Les écrits étant uniquement égyptiens, des zones d'incertitude subsistent.

2400 avt JC : Nuisance nubienne

Les nubiens effectuent d'incessant raids contre les comptoirs égyptiens, déclenchant ainsi des expéditions punitives dont les plus célèbres, celles du gouverneur Herkhouf qui rapportent un butin considérable transporté par 3000 ânes.

2200 avt JC : Expansion nubienne

Alors que le pouvoir central d'Égypte s'effrite pendant la 1ère période intermédiaire, les Nubiens en profitent pour avancer jusqu'à la première cataracte et s'infiltrer même dans la région thébaine.

1980 avt JC : Invasions égyptiennes

Au Moyen Empire égyptien, les pharaons de la XIIe dynastie vont mener une véritable politique planifiée de colonisation de la Nubie.

Amenemhat I les repousse au sud de la 1ère cataracte.

Sesostris Ier construit un réseau de forteresses.

Sesostris III pénètre à trois reprises en territoire nubien, et les repousse au sud de la Troisième Cataracte.

1580 avt JC : Invasions nubiennes

A la Deuxième Période Intermédiaire égyptienne, les rois de Kerma envahissent la Basse Nubie et soumettent les garnisons des forteresses. Certains Égyptiens, tel Sepedher de Bouhen, passent à leur service.

1550 avt JC : Reconquête de la Nubie

Kamose et Ahmosis commencent la conquête de Kerma. Celle-ci sera poursuivie par les Thoutmosides et durera environ un siècle. Elle sera impitoyable et entraînera de nombreuses révoltes nubiennes.

ORGANISATION

Les Nubiens sont organisés en tribus. Au fur et à mesure des incursions égyptiennes, les populations se regroupent pour résister plus efficacement. Progressivement les différentes Chefferies s'allient et reconnaissent l'autorité des Rois de Kerma.

Commence alors un processus de centralisation des pouvoirs avec une vraie capitale politique et religieuse (avec progressivement l'adoption des divinités égyptiennes) dont l'organisation et l'architecture n'ont rien à envier aux villes égyptiennes. La qualité des fortifications de Kerma témoigne d'un haut degré de sophistication de la culture. Les échanges commerciaux ont évidemment permis l'apport des technologies les plus avancées, mais les Nubiens ont réussi à faire le lien entre l'Égypte et l'Afrique dont ils empruntent aux deux cultures.

La population se partage entre agriculteurs, éleveurs et citadins comme toute société de la Haute-Antiquité. La tradition des sociétés africaines repose depuis toujours sur l'appel aux armes de tous les hommes des différents villages et tribus (ceci perdurera jusqu'au XIXème siècle), et le pouvoir Royal dispose de soldats professionnels pour asseoir son autorité par la force si nécessaire.

Les textes prouvent qu'à certaines époques les garnisons égyptiennes fournissent des contingents complémentaires. On peut imaginer qu'habitant presque à demeure aux confins du Royaume de Kerma, et ayant sans doute fondé là une famille, les officiers et leurs soldats aient trouvé un certain intérêt à conserver leur gagne-pain (le contrôle des voies commerciales apportant de considérables subsides comme le prouve le contenu des tombes) quitte à servir une autre autorité.

COMPOSITION D'ARMEE

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

Infanterie : Au moins 1/2 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

EMBUSCADE

Les Nubiens avaient l'habitude de tendre des embuscades aux égyptiens en profitant de leur parfaite connaissance du terrain et de leur mobilité supérieure en terrain accidenté.

Avant que les unités ne commencent à se placer, le général Nubien peut garder 1 de ses unités d'Éclaireurs en réserve. Il écrit dans quel élément de terrain (village, derrière une colline, tout terrain accidenté ...etc), hors de la zone de déploiement ennemie, l'unité s'est cachée. Une fois que toutes les unités ont été déployées, le joueur Nubien place son unité en réserve dans sa zone de déploiement ou la conserve en embuscade. Dès qu'une unité ennemie arrive à 18 pas, les tirailleurs sont déployés. Le joueur peut préférer placer en jeu son unité avant s'il le désire. Si l'unité est déployée au début du tour Nubien, elle peut charger, se déplacer et tirer normalement. Tant qu'elle est dissimulée, elle est immunisée à tous les tests de psychologie.

TRIBALISME

Les Nubiens ne forment pas une armée régulière et n'utilisent pas d'Enseigne ou d'Étendard dans leurs unités. Ils peuvent normalement avoir un musicien et/ou un chef dans chaque unité.

PEINTURE DE L'ARMEE NUBIENNE

Les populations noires de Nubie sont représentées sur plusieurs bas-reliefs égyptiens avec une coiffure en tresses ochre, sans doute enduite de terre séchée comme cela s'est pratiqué jusqu'à récemment partout en Afrique noire. Une plume d'autruche blanche peut surmonter la coiffure. Le seul vêtement est en cuir, souvent une peau de vache, mais les personnages et la Garde Royale peuvent porter des peaux de panthère.

La peau des troupes de Kerma est très foncée, avec sans doute des scarifications tribales. quelques bijoux de cuivre, voire même d'or pour les personnages, peuvent aussi être portés.

Les boucliers sont ronds et recouverts de cuir, de même que les carquois. La massue de bois est courante, les haches de cuivre rares, et les pointes des lances ou des flèches sont en silex ou faites à partir d'autres pierres dures.

PERSONNAGES

1 GENERAL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Roi	5	5	5	4	3	3	6	2	7	120
Prince	5	5	5	4	4	2	6	3	6	85

Équipement : Arme à 1 main. Il peut avoir l'arc court (+2 pts), le bouclier (+2 pts).

Règle Spéciale : *Général d'armée.* Il applique les règles 1 & 2 de la psychologie des Bandes Guerrières.

L'armée est soit commandée par le Roi de Kerma (Awawa ou Nedjed par exemple), soit par un Prince de Haut Rang.

CHEF

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Chef	5	4	4	4	3	2	5	2	6	50

Équipement : Arme à 1 main et arc court. Il peut avoir le bouclier (+2 pts).

Règle Spéciale : Ils appliquent les règles 1 & 2 de la psychologie des Bandes Guerrières.

Il s'agit d'un chef de tribu ou d'un chef d'un régiment d'élite, à moins qu'il soit un fils de Roi.

0-1 ENSEIGNE ROYALE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Enseigne Royale	5	4	4	4	3	2	5	2	6	55

Équipement : Arme à 1 main. Il peut avoir le bouclier (+2 pts).

Règle Spéciale : *Enseigne d'armée.* Elle applique les règles 1 & 2 de la psychologie des Bandes Guerrières. L'Enseigne Royale ne peut être jouée que si le Roi de Kerma est présent et doit alors accompagner la Garde Royale si celle-ci est jouée.

La centralisation des pouvoirs dans la cité de Kerma entraîne l'apparition de symboles à connotation religieuse représentant le pouvoir royal. On ignore quel apparence ce genre d'Enseigne pouvait prendre, mais il n'est pas impossible que le culte d'Amon, le disque solaire, ait déjà pris son essor à cet époque.

INFANTERIE

0-1 GARDE ROYALE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Garde	5	4	4	3	3	1	4	1	6	12

Equipement : Arme à 1 main et arc court.

Règle Spéciale : *Infanterie légère. Tenace.* Elle applique les règles 1 & 2 de la psychologie des Bandes Guerrières. La Garde Royale inspire la *Peur*. Cette règle ne s'applique plus dès que le régiment a dérouteré ou fui. La Garde Royale n'est jouée que si le Roi est présent.

Une capitale de l'importance de Kerma se devait d'avoir une garnison régulière avec les meilleurs guerriers nubiens afin de protéger le Roi et d'imposer ses décrets aux autres tribus. Dans tous les Royaumes Africains, ces régiments inspirent une légitime crainte en raison de leur cruauté et des exactions qu'ils peuvent commettre.

GUERRIERS

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

Equipement : Armes variées comme la massue, la lance, le poignard et le bouclier. Jusqu'à 1/4 des guerriers d'une unité peuvent être équipés d'un arc court (+1 pt).

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).

La masse des guerriers est composée d'éleveurs et d'agriculteurs. Equipés d'armes diverses, certains sont des archers puisque cette arme est privilégiée dans l'équipement nubien.

ECLAIREURS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Eclaireur	5	3	4	3	3	1	3	1	6	7

Equipement : Arme à 1 main et arc court.

Règle Spéciale : *Tirailleurs. Fuite feinte.*

Les archers Nubiens vont inspirer pendant des siècles une véritable crainte aux Egyptiens. Chasseurs ou guerriers professionnels, la finalité des unités d'Eclaireurs est de tendre des embuscades et de harceler les troupes ennemies pour les décourager ou les affaiblir avant la bataille principale.

ELEVEURS

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

Equipement : Arme à 1 main et fronde. Ils peuvent remplacer la fronde par le bâton de jet (équivalent du javelot) ou le javelot.

Règle Spéciale : *Tirailleurs.*

Les éleveurs devaient protéger leurs troupeaux des bêtes sauvages et des pillards. Comme partout dans le monde de la Haute-Antiquité, la fronde et la javeline sont les armes naturelles des bouviers. Le bâton de lancer est une arme plus primitive mais très facile à fabriquer.

ALLIES & MERCENAIRES

ARCHERS EGYPTIENS

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

Equipement : Arme à 1 main et arc court.

Les garnisons égyptiennes sont constituées de troupes classiques comme les archers. Sans doute sont-ils plus soucieux de préserver leurs foyers que de se battre pour le Roi de Kerma.

LANCIERS EGYPTIENS

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

Equipement : Arme à 1 main, lance jetée et bouclier.

Les lanciers égyptiens forment la base des garnisons. Leur attachement au Roi de Kerma est certainement davantage lié à un intérêt personnel et moins à un choix politique.

TACTIQUES

Les batailles qu'ont livrées les armées de Kerma se déroulent toujours en Nubie, un terrain moins aride qu'aujourd'hui et très accidenté, donc propice aux embuscades.

C'est probablement le sort de que devaient subir les armées égyptiennes qui pénétraient dans cette région, avec une succession d'embuscades destinées à décourager l'incursion comme à la ralentir en attendant l'arrivée de l'armée du Roi de Kerma rassemblée pour l'occasion.

La réputation jamais démentie des archers nubiens montre bien la considération que les égyptiens leur témoignaient.

Pour palier au raid contre les centres commerciaux et les caravanes, les égyptiens n'urent d'autre choix que de construire une succession de forteresses imposantes, ce qui n'empêchera pas les Nubiens de parvenir à les conquérir, sans doute davantage par la diplomatie et la ruse que par la force.

La réunification des chefferies nubiennes se fit sûrement par un dosage de diplomatie et de force, et on ne peut douter qu'à l'instar des zoulous, bien plus tard et plus au sud, la présence d'une troupe d'élite permanente capable de partir dans l'heure pour mater un chef indocile a été déterminante pour assurer au roi de Kerma la fidélité des autres tribus.