
LES PEUPLES DE LA MER & LES PHILISTINS

1300 avt JC à 1000 avt JC

« Aucun pays n'avait pu se maintenir devant leurs bras, depuis le Hatti, Karkémish, l'Arzawa [...]. On établit un camp en un lieu unique, le pays d'Amourrou. [...] L'ensemble (de ces peuples) comprenaient les Peleset, les Tyekker, les Shekelesh, les Denyen, les Weshesh. Tous ces peuples étaient rassemblés, leurs mains sur les pays, jusqu'au cercle de la terre. Leurs cœurs étaient confiants et assurés (à dire) : "Nos desseins réussiront !" Mais le cœur de ce dieu, le roi des dieux, était prêt à les piéger comme des volailles ; alors il donna la force à son fils Ramsès. »

Inscription datant de l'an 8 de Ramsès III tirée de sa tombe

Les Égyptiens appelaient Peuples de la Mer les populations qui déferlèrent par voie terrestre et maritime sur l'Anatolie et la Méditerranée orientale au cours du XIIIe avt JC.

Les Shardanes ont été les premiers à affronter les Égyptiens. Battus par Ramsès II, ils sont intégrés dans son armée en raison de leur courage.

Un écrit raconte que vers 1220 avt JC Mérenptah remporte une victoire militaire contre une coalition composée des Eqwesh, des Luka, des Shekelesh, des Shardanes et des Teresh formant les Peuples de la mer et des Libou, des Meshouesh ainsi que des Kéhek accompagnés de leurs familles et de leurs biens.

Vers 1200 avt JC, un autre des Peuples de la Mer, les Moushkis, venus de Phrygie, anéantissent l'Empire Hittite, le Royaume d'Ougarit et une partie de Chypre (Enkomi) puis attaquent l'Assyrie et prennent Babylone.

Peu après, vers 1180 et 1150 avt JC, le tout jeune Pharaon Ramsès III doit stopper l'invasion d'une large coalition conduite par les Peuples de la Mer. Le temple de Médinet Habou nous apprend que la coalition est alors composée de sept tribus dont les Peleset, les Tjekker, les Shekelesh, les Shardanes, les Denyen, les Weshesh et les Teresh. La "Coalition" des Peuples de la Mer est née.

Cette gigantesque armée se répand sur la Cilicie. Le Karkemish, Arzawa, Chypre, la Crète, et le pays d'Amourou (Liban actuel) sont vaincus à leur tour. Tous les Royaumes tampons de l'Égypte s'effondrent, laissant cette dernière seule face aux "Barbares du Nord" selon l'appellation égyptienne.

Ces armées se déplacent avec leurs familles et leurs biens. Sur les reliefs du temple, on trouve des représentations de ces peuples voyageant sur des chariots à roues pleines, traînés par des bœufs. Les textes des parois racontent comment les peuples vaincus doivent combattre dans leurs rangs.

Précisons que certains historiens estiment que ce sont plutôt les Habiru, peuple vivant à leur frontière, qui détruisent les royaumes de Mitani et Babylone.

Ramsès III mobilise toutes ses forces et réussit à exterminer la flotte des Peuples de la Mer comme à capturer leurs familles venus par voie de terre. L'Égypte ne sera plus jamais attaquée par les Peuples de la Mer.

Ceux-ci vont repartir vers d'autres régions. Les Peleset, qui deviendront les Philistins, sont installés par Ramsès III sur la côte d'une région qui va porter leur nom, la Palestine. Les Shekesh deviennent les Sicules et s'établissent en Sicile et en Italie, Les Shardanes font de même en Sardaigne (peut être en Corse).

Les ethnies composant les Peuples de la mer sont :

- Les Eqwesh ou Achéens
- Les Luka ou Lyciens
- Les Shekelesh qui laisseront par la suite leur nom à la Sicile
- Les Shardanes qui laisseront leur nom à la Sardaigne
- Les Teresh ou Tyrrhéniens d'où viendra le nom « Étrusques »
- Les Libou ou Libyens
- Les Meshouesh ou Meshwesh
- Les Kéhek
- Les Denyen ou Dananéens, « qui sont dans leurs îles »
- Les Peleset ou Philistins qui laisseront leur nom à la Palestine
- Les Tjekker
- Les Weshesh

Une partie de ces Peuples de la Mer se composent notamment de grecs mycéniens, qui se seraient exterminés ensuite entre eux au cours de guerres intestines sur une période de plusieurs dizaines d'années. Certains peuples italiques et d'Europe centrale seraient aussi à l'origine de la formation des Peuples de la mer.

Mais pour les Égyptiens certains de ces peuples pratiquaient la circoncision et auraient des noms sémitiques, ce qui contredirait l'hypothèse d'une origine européenne. Si on donne crédit à cette théorie, cinq des Peuples de la mer seraient des groupes ayant eu accès à la mer Méditerranée sous l'hypothétique règne de Salomon puisqu'ayant des ressemblances linguistiques :

- Les Peleset seraient les Philistins
- Les Dananéens seraient les hommes de la tribu de Dan
- Les Shekelesh seraient les hommes de la tribu d'Issacar
- Les Weshesh seraient les hommes de la tribu d'Aser
- Les Tjekker seraient les hommes de la tribu de Manassé

Seuls les Philistins perdurent dans l'Histoire. Ils s'installent sur la plaine côtière du sud du Pays de Canaan (de Gaza à Jaffa) vers 1175 avt JC et fondent leurs principales villes le long du littoral, sur les sites actuels de Ashdod, Ashkelon et Gaza. En absorbant les Cananéens, les Syriens et les Chypriotes, ils empruntent leurs techniques.

Sollicités par les Égyptiens pour protéger leur frontière, ils s'opposent aux Hébreux à de nombreuses reprises et parviennent même à s'emparer de l'Arche d'Alliance qu'ils restituent contre un butin.

Tous ces peuples se caractérisent par une cruauté certaine puisqu'ils ont brûlé les villes avec leurs Temples et leurs Palais, forçant leurs ennemis vaincus à se battre dans leurs rangs, et s'établissant sur les ruines de ces cités détruites en bâtissant leurs propres villes, bien plus primitives et bien moins raffinées que les précédentes.

“Les Philistins réunirent leurs armées pour faire la guerre, et ils se rassemblèrent à Soco, qui appartient à Juda ; les hommes d'Israël se rassemblèrent aussi ; ils campèrent dans la vallée des térébinthes, et ils se mirent en ordre de bataille contre les Philistins. Ils campèrent entre Soco et Azéka, à Éphès Dammim. Saül et les Philistins étaient vers la montagne d'un côté, et Israël était vers la montagne de l'autre côté : la vallée les séparait. Un homme sortit alors du camp des Philistins et s'avança entre les deux armées. Il se nommait Goliath, il était de Gath, et il avait une taille de six coudées et un empan. ”

La Bible, 1 Samuel 14

CHRONOLOGIE

Voici un résumé des conflits dans lesquels les Peuples de la Mer se sont illustrés. Il s'agit des principales opérations où des coalitions d'envergure marquèrent tellement les esprits et l'histoire des peuples attaqués que des traces archéologiques sont demeurées jusqu'à nous.

1300 avt JC : Les Shardanes attaquent l'Égypte

Ramsès II les repousse mais décide de leur octoyer le droit de s'installer au nord du Delta contre l'enrôlement dans sa Garde.

1220 avt JC : 1ère coalition contre l'Égypte

Une grande coalition de Peuple de la Mer attaque l'Égypte par l'Est, le Nord et l'Ouest. Le Pharaon Mérenptah les repousse difficilement. Il doit affronter nombre de peuples "Libyens", les Libou (Berbères), qui menacent le Delta et assiègent Memphis. La bataille décisive se situe à Per Yer. Les égyptiens l'emportent de façon écrasante en leur infligeant 6000 morts et en capturant 9000 prisonniers.

1200 avt JC : Les Moushkis font s'effondrer l'Empire Hittite

Entamée par les Moushkis venu par voie de terre, l'invasion et la destruction des principales villes Hittites donnent des idées aux autres Peuples de la Mer qui se fédèrent et rasant la Syrie et la Palestine.

1180 avt JC : 2ème coalition contre l'Égypte

Jamais l'Égypte n'a subi de pareil assaut. Ramsès III engage toutes les forces disponibles, allant jusqu'à enrôler tous les hommes valides et à réquisitionner tous les navires d'Égypte. Au cours d'une grande bataille navale dans le delta, la flotte des Peuples de la Mer est anéantie. Les colonnes terrestres qui traînent avec elles les familles des colons sont détruites ou capturées par les chars et les auxiliaires égyptiens.

1200 à 1000 avt JC : Guerres entre Philistins et Israélites

Tour à tour les Philistins et les Israélites sont vaincus ou vainqueurs, mais sans jamais qu'un des peuples n'arrive à bout de l'autre, jusqu'au règne de David qui finit par les vaincre définitivement et fonde un grand état palestinien.

ORGANISATION

Les Peuples de la Mer forment un conglomérat de populations d'origines variables, encore incertaines pour quelques unes. Pour la majorité ce sont des marins émérites, plus habitués aux raids et actes de piraterie qu'aux batailles rangées. On peut être frappé par la similitude entre leur façon d'opérer et les Grecs Archaiques décrits par Homère dans l'Iliade. Si on admet, comme c'est vraisemblable, que les Achéens forment une partie de ces Peuples des Mer, on comprend mieux comment ils pouvaient s'organiser pour combattre ensemble malgré leurs différences culturelles, y compris le fait qu'ils n'aient pas de langue commune.

Comme pour l'Iliade, il s'agit donc de Roitelets en quête de richesses et de territoires riches pour accueillir leur population sans doute menacée de famine (une importante sécheresse pourrait être à l'origine de cette vague migratoire). Unis par cet intérêt commun, les différents Peuples s'allient pour combattre côte à côte. On imagine aisément les dissensions, les marchandages, les compromis et les actes de trahison, ou au contraire les actes d'héroïsme, que cette alliance a pu générer.

Sur le champ de bataille chacun adopte donc ses propres façons de faire la guerre, en restant avec ses "compatriotes". En l'absence de la discipline qui caractérise les armées régulières, les guerriers combattent aux côtés des frères d'armes qui les accompagnent normalement dans les raids. C'est donc une horde indisciplinée, mal commandée, mais expérimentée et poussée par un objectif commun qui s'aligne sur les champs de bataille.

Les Philistins gardèrent la même organisation mais adoptèrent la charrerie en copiant les caanéens passés experts en la matière.

COMPOSITION D'ARMEE

Votre armée peut être une **Coalition de Peuples de la Mer** ou être issu des territoires **Philistins**. Dans cette seconde option, vous avez accès à la charrerie mais vous ne pouvez prendre d'Alliés, ni d'autres Peuples de la Mer que les Philistins.

Personnages : L'armée des Peuples de la Mer, y compris les Philistins, est toujours une armée de coalition (même au sein d'un même Peuple) qui ne comporte aucun général, les décisions se prenant en Conseil réunissant tous les représentants des Populations et Royaumes concernés. Cette armée ne peut donc avoir ni Général, ni Enseigne d'Armée ! Par contre, **chaque régiment d'au moins 15 figurines devra être commandé par 1 Prince qui remplacera le "leader"**.

Une armée de Coalition de Peuples de la Mer peut aussi être accompagnée par un convoi de civils.

Charrerie : Pour les armées des Philistins seulement, jusqu'à 20% de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section.

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

Alliés : Jusqu'à 1/5 de la valeur en points de l'armée peut être dépensée pour des troupes choisies dans cette section.

REGLES SPECIALES

PRINCES

Chaque unité des Peuples de la Mer comportant au moins 15 figurines (ou 3 chars) doit être commandée par 1 Prince qui tiendra lieu de Leader. Ce personnage est un illustre représentant de son Peuple, suffisamment influent pour être accompagné à la guerre par ses hommes.

Avant le déploiement, et devant l'adversaire, jetez 1D6 pour chaque Prince et attribuez lui les modificateurs/restrictions correspondant au tirage dans la table ci-dessous. Si le personnage venait à être éliminé, les avantages/inconvénients cesseraient de s'appliquer à l'unité qu'il commandait :

D6 Particularités

- 1 Jeune Noble :** Aucune modification
- 2 Héros :** +1 Attaque et Force +1
- 3 Charismatique :** +1 en résultat de combat
- 4 Vénérable :** Cd +1
- 5 Impétueux :** Test de contrôle raté sur 1 & 2
- 6 Vétéran :** L'unité est Tenace

L'armée des Philistins peut choisir la Particularité du Prince qui commande les chars et de donner la Particularité *Héros* à 1 autre Prince (il s'agira alors de Goliath).

MEPRIS

Les Peuples de la Mer ne testent pas pour la rupture ou la fuite d'un de leurs alliés. Puisqu'ils les ont vaincu, ils s'attendent à ce que ces derniers ne tiennent pas le choc et sont indifférents à ce qui peut leur arriver.

EPEE LONGUE

Les Peuples de la Mer ont utilisé systématiquement une épée longue à double tranchant comme seule arme de corps à corps. Cette arme de bronze est capable de percer les armures primitives et les casques, et peut éventrer l'adversaire en un coup. L'Épée Longue réduit donc la sauvegarde d'armure de l'ennemi de -1.

PERSONNAGES

PRINCE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Prince	5	5	5	4	4	2	5	2	6	57

Équipement : épée longue et armure légère. Il peut avoir le bouclier (+2pts), le javelot (+2pts).

Un Prince Philistin qui commande l'unité de chars est lui aussi en char (+40pts) et peut avoir une lance couchée (gratuit).

Règle Spéciale : Sujet aux conditions de la psychologie des Bandes Guerrières 1 & 2 s'il est à pied. L'épée longue à double tranchant ne peut être utilisée qu'à pied.

0-1 CONVOI DE CIVILS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Convoi de Civils	4	2	0	3	3	5	2	5	5	50

Équipement : Arme à 1 main. Il s'agit d'un socle de 8cm x 10cm sur lequel vous faites figurer un nombre indéterminé de civils et de chariots de transport. Seule une Coalition de Peuples de la Mer peut être accompagnée d'un Convoi de Civils.

Règle Spéciale : Enseigne d'armée. Les familles accompagnent fréquemment les armées en marche. Les guerriers savent que tout échec entraînera la mort ou la capture des leurs. En conséquence le Convoi de Civils fait office de Bannière d'Armée pour les seuls régiments de Peuples de la Mer. Le Convoi se déplace comme un char lourd et ne peut charger. Le Convoi ne teste la Panique que s'il voit une unité de Peuples de la Mer en déroute à 4 pas ou moins. Une fois dérouté, le Convoi ne peut être rallié et disparaît. Sa destruction ou sa déroute entraîne un test de Panique pour toutes les unités de Peuples de la Mer.

Les Egyptiens ont été frappés à chaque invasion de voir les armées des Peuples de la Mer accompagnées d'un long convoi de chariots tirés par des boeufs avec femmes et enfants.

PEINTURE DES PEUPLES DE LA MER

Les guerriers des Peuples de la Mer forment une armée disparate et il est donc possible de jouer là dessus pour diversifier le plus possible l'apparence des régiments.

Les Lybiens ont la peau tannée avec des cheveux teints en marron rouge et une plume d'autruche comme seul ornement sur la tête. Ils portent comme seuls vêtements 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 (et non pas en bronze comme trop souvent représenté).

Les autres Peuples de la Mer sont représentés de la même façon par les égyptiens avec une jupe divisée en carrés de couleurs. Seuls les casques en bronze changent avec soit des ornements de plumes blanches ou rouges (plutôt Philistins) ou des cornes de boeufs. On peut simplement douter d'une telle uniformisation puisque la culture même de ces Peuples était différente. Libre à vous d'y apporter des nuances, en essayant cependant de respecter une certaine identité commune entre les guerriers des mêmes unités.

La peau d'un certain nombre de ces Peuples de la Mer devait être claire, tandis que d'autres avaient un épiderme plus foncé.

Les armes en bronze étaient principalement l'épée longue à double tranchant et le javelot, tandis que les boucliers de cuir étaient ronds garnis de clous de bronze. La cuirasse de bronze ou de cuir recouvrait le torse et les épaules.

CHARRERIE

0-1 UNITE DE CHARS LEGERS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char à 2 équipages	8	4	4	3	4	1	4	2	8	40

Équipement : 1 conducteur équipé d'une arme à 1 main et en armure légère avec un bouclier dirige les 2 chevaux. L'autre membre d'équipage est armé d'un arc composite, d'une lance couchée, et avec une armure légère. Les chevaux peuvent être carapaçonnés (+8pts)

Règle Spéciale : Le char ne subit pas le malus de -1 pour tirer en se déplaçant. L'unité est toujours commandée par un Prince.

Les Cananéens avaient développé une charrerie très efficace, réputée et redoutée. A leur contact les Philistins ont compris l'intérêt qu'ils pouvaient retirer à posséder une charrerie. En absorbant progressivement ce Royaume, ils ont utilisé ces experts à leur profit.

0-1 UNITE D'ACCOMPAGNATEURS DE CHARS

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

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

Règle Spéciale : Infanterie légère. Accompagnateur de Char.

Les Accompagnateurs de Chars combattent en ordre dispersé. Ils doivent protéger les chars des tirailleurs ennemis. On les trouve sur les flancs ou en éclaireurs dans les terrains difficiles.

PEUPLES DE LA MER

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 équivalent 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 Lybiens ont régulièrement menacé l'Égypte, mais sans jamais réussir à vaincre leur armée. Il n'étaient pas marins et se sont alliés souvent aux Peuples de la Mer auxquels ils sont assimilés à tort. Leur cape servait à parer les flèches et les coups et s'assimile donc à une rondache.

GUERRIERS

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

Équipement : Épée longue, javelot et bouclier. Peut avoir une armure légère (+2pts).

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 rond et de javelines. Certains portent une armure de cuir ou de bronze.

PHILISTINS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Philistin	5	4	3	3	3	1	3	1	6	8

Equipelement : Epée longue, javelot et bouclier. Peut avoir une armure légère (+2pts).

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

Les Philistins semblent avoir combattu en ordre serré contrairement aux autres Peuples de la Mer, plus habitués aux actes de piraterie qui nécessitent une certaine mobilité.

“Lorsque Pharaon eut laissé partir le peuple, Dieu ne lui fit pas prendre la route du pays des Philistins, bien qu'elle fût plus proche, car Dieu s'était dit qu'à la vue des combats le peuple pourrait se repentir et retourner en Égypte.”

Exode 13, 17

ALLIES

0-1 UNITE DE TIRAILLEURS

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

Equipelement : Arme à 1 main et javelot. Peut remplacer le javelot par l'arc court (gratuit). Peut remplacer le javelot par la fronde (+1pt). Peut avoir une rondache (+1pt).

Règle Spéciale : Tirailleurs.

Il peut s'agir d'Araméens ou de Syriens.

0-1 UNITE DE LANCIERS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Lancier	4	3	3	3	3	1	3	1	5	4

Equipelement : Arme à 1 main et lance couchée. Peut avoir le bouclier (+1pt).

Il peut s'agir de Hittites ou de Syriens.

0-1 UNITE D'ARCHERS

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

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

Règle Spéciale : Infanterie légère.

Il peut s'agir de Phéniciens, de Syriens, de Cananéens ou de Kassites.

“Miçrayim engendra les gens de Lud, de Anam, de Lehab, de Naphtuh, de Patros, de Kasluh et de Kaphtor, d'où sont sortis les Philistins.”

Genèse verset 10, 14

TACTIQUES

Les tactiques des Peuples de la Mer nous sont juste connues par les écrits égyptiens et les mettent donc peu en valeur. On sait seulement avec certitude que leurs opérations étaient constituées en grandes vagues d'assaut aussi bien par voie de terre que de mer. Visiblement, leurs armées comptaient sur leur nombre et par la simultanéité des attaques pour submerger les Égyptiens.

Par contre on sait que si l'armée égyptienne parvenait à enrayer cette mécanique implacable en mobilisant de gros moyens, les autres Royaumes ne purent jamais offrir la moindre résistance aux Peuples de la Mer. Même les Hittites, certes en déclin, mais cependant représentant encore une puissance considérable, perdirent leurs villes les plus importantes. On se doute alors que, puisque ces armées n'avaient ni char, ni matériel sophistiqué, c'est grâce au seul courage de ces guerriers que les murs des citadelles purent être prises d'assaut et leurs adversaires battus en rase campagne.

La force des Peuples de la Mer est donc leur combattivité et leur nombre. Ceci allié à une grande mobilité pouvait surprendre un ennemi mal préparé.

Pour remplacer leurs pertes, ils enrôlaient systématiquement les populations vaincues. Ces troupes de faible valeur devaient être encadrées pour éviter toute révolte ou trahison, et le rôle de ces supplétifs sur le champ de bataille devait être secondaire.

Les Philistins une fois installés en Palestine ne révolutionnèrent pas leur mode de combat. Les Israélites furent battus plusieurs fois en bataille rangée en subissant de lourdes pertes. Certaines troupes légères hébreux spécialistes en raids et en embuscades furent même utilisées par les Philistins pour combattre des nomades, les hommes de David. Mais ils n'eurent jamais assez confiance en eux pour les enrôler sur un champ de bataille, ce qui est révélateur du rapport qu'ils pouvaient entretenir.

Tardivement, au contact des Cananéens, les Philistins se dotèrent d'une excellente charrerie.

“Ceux qui ont violé mes frontières ne moissonneront plus la terre: le temps de leur âme est mesuré pour l'éternité...”

RAMSES III

