
NOUVEL EMPIRE EGYPTIEN

1550 avt JC à 714 avt JC

“Laissez moi vous dire le destin d’un soldat... Il est appelé à servir en Syrie. Il n’a pas le droit de se reposer. Il n’a ni vêtements, ni sandales. Il grimpe les montagnes. Il boit de l’eau une fois tous les trois jours, et encore est-elle salée. Son corps est ravagé de maladies. L’ennemi vient et l’encercle et sa vie le quitte... Quand l’armée est victorieuse, les prisonniers sont réservés pour le Pharaon et sont escortés jusqu’en Egypte. Les femmes étrangères se plaignent pendant les marches. Le soldat est forcé de les supporter. Quand il supporte la femme, elle le dépouille. Sa propre épouse et ses enfants l’attendent dans son village. Il meurt et ne les revoyant jamais.”

scribe Wenemdiamun

Ahmosis a réuni le pays après avoir chassé les envahisseurs Hyksôs. Il crée une armée moderne en utilisant la technologie Hyksôs (arcs composites et chars de guerre).

L’invasion hyksôs laissant des traces durables, une succession de Pharaons expansionnistes va permettre à l’Egypte d’assurer la sécurité de ses frontières en créant des états tampons.

de -1546 à -1524, Aménophis Ier puis Thoutmosis Ier atteignent la 4ème cataracte au sud et l’Euphrate au nord-est. Le Mitanni est alors le rival régional de l’Egypte et Thoutmosis III mène pas moins de 17 campagnes en Palestine et en Syrie. En -1479 la victoire de Megiddo puis la prise de Kadesh et de la Phénicie (Liban) en -1474 permettront d’atteindre et d’assujettir le Mitanni en -1472. Jamais l’Egypte n’atteindra une telle expansion géographique dans toute son histoire.

Par la suite, les Egyptiens durent mater des rebellions dans les territoires conquis en Syrie (-1450) ainsi qu’en Nubie, mais les Pharaons Aménophis II et III permirent à l’Egypte de connaître un temps de paix appréciable. Cependant l’Empire Hittite commence son expansion à l’Est et Aménophis II doit s’allier avec le Mitanni en -1408 contre lui.

Arrive le règne d’Aménophis IV (-1379 à -1362), mieux connu sous le nom d’Akhénaton, qui affaiblit le pouvoir par ses réformes religieuses et sa volonté de cesser les campagnes extérieures. Les Hittites en profitent pour écraser le Mitanni et repousser les Egyptiens hors de Syrie et de Palestine. Son successeur autoproclamé Pharaon, Horemheb, reprend la Palestine et rétablit le statu quo avec les Hittites.

Les Pharaons Ramsès Ier, Séthi Ier et Ramsès II seront des rois conquérants. Se succèdent des campagnes contre les Phéniciens, les Bédouins, les Nomades de Palestine, les Nubiens, les Lybiens et les Hittites (avec l’épisode de la bataille de Kadesh en -1275). L’invasion des Shardanes est stoppée par Ramsès II qui leur cède un droit de résidence contre l’enrôlement dans son armée.

Face à la menace de l’Assyrie, en -1260, Hattusili III roi Hittite et Ramsès II décide du premier traité de paix de l’histoire, avec partage de la Syrie. La paix règne 40 ans.

Sous Mérenptah, les hébreux en révolte contre le pouvoir égyptien sont vaincus. En -1220 une première invasion des Peuples de la Mer est repoussée tandis que les Nubiens s’agitent aussi dans le sud.

Une dissension interne entre 2 Pharaons, Séthi II et Amenmnès, secoue l’Egypte alors coupée en 2 Royaumes jusqu’à l’avènement de Sethnakht.

En -1180, une grande invasion des Peuples de la Mer par voie de terre et de mer est repoussée grâce à un effort de guerre sans

précédent. L’Egypte de Ramsès III est la seule puissance à avoir pu arrêter cette coalition d’envergure. Les Lybiens sont autorisés à s’installer dans le Delta contre un service militaire.

Une période de troubles finit par fragiliser l’Egypte et le pouvoir central de Pharaon, permettant au Clergé d’Amon de prendre le pouvoir en Haute Egypte en -1070. Les Koushites proclament l’indépendance de la Nubie.

Au Nord de l’Egypte, vers -926, un Pharaon Lybien, Sheshonq Ier, dont la capitale est Bubastis, affermit son pouvoir sur la Palestine et pille Jérusalem.

Sous Kashta (-760) puis Piânkhi, le pouvoir Koushite entreprend la conquête de l’Egypte. Après avoir repris le pouvoir du Delta jusqu’à Memphis, le Pharaon Lybien Tefnakht arrive à régner 8 ans avec Saïs comme capitale. Mais cela n’empêche pas les Koushites, sous Chabaka, de réunifier toute l’Egypte en -714.

Par la suite les Koushites règneront 50 ans sur l’Egypte avant d’être écrasés par les assyriens.

“Ils fuient vers Megiddo ... on les hisse et les tire par leurs vêtements par-dessus les murs de la ville, car les gens avaient fermé la ville... Ah ! si l’armée de Sa Majesté n’avait pas donné son cœur à piller les possessions de ses ennemis, elle aurait pris Megiddo sur-le-champ”

ORGANISATION

L’armée est organisée en Divisions. Au début du Nouvel Empire, il en existe deux, l’une pour la Haute-Egypte et l’autre pour la Basse-Egypte. Avec Séthi Ier, une troisième Division est formée. Ramsès II en ajoute une quatrième. Chaque Division compte 5000 hommes.

Dans chaque Division, on compte 5 Régiments qui eux-mêmes sont formés de 5 Compagnies. Chacune comprend 4 Pelotons de 50 hommes.

Les chars de guerre sont organisés en Escadrons de 50 attelages accompagnés par des fantassins légers.

L’armée et la marine sont complémentaires. Cette dernière assure le ravitaillement et le transport des troupes permettant ainsi d’opérer des expéditions loin des frontières.

Des fortins assurent le contrôle des frontières au nord et au sud du pays.

Les soldats sont devenus des professionnels et de nombreuses récompenses leur permettent de progresser dans la hiérarchie et de s’enrichir, ce qui garantit du même coup leur fidélité. En période de paix, ils stationnent dans les garnisons et assurent la sécurité des voies commerciales.

Par contre l’armement ne subira pas d’autre amélioration que l’apport de l’arc composite. Les armes restent en bronze pendant encore longtemps et le fer n’est introduit qu’en fin de période.

La cuirasse s’impose lentement d’abord en lin, elle se renforce de pièces de bronze. Le casque ne sera pas adopté avant Ramsès III.

CHRONOLOGIE

Voici un résumé des périodes de conflits dans lesquels les Egyptiens se sont illustrés et qui nous sont connus.

1650 avt JC : Reconquête de l’Egypte

Longue guerre contre les Pharaons de Thèbes et les Hyksos et leurs supplétifs égyptiens.

1550 avt JC : Reconquête de la Nubie

Kamose et Ahmosis commencent la conquête de Kerma. Celle-ci sera poursuivie par le Thoutmosides et durera environ un siècle. Elle sera impitoyable et entraînera de nombreuses révoltes nubiennes. Kerma fut assiégée et détruite en -1500.

1479 avt JC : Campagnes contre le Mitanni

Avec la victoire de Megiddo commence une longue guerre contre le Mitani et ses alliés. Elle se termine par la prise de Kadesh et du Liban (alors Phénicien) et la soumission du Mitanni.

1450 avt JC : Révoltes Syriennes et Nubiennes

Plusieurs expéditions victorieuses sont envoyées pour restaurer l’ordre égyptien.

1360 avt JC : Campagnes d’Horemheb

Après le désastreux épisode d’Akhénaton, les égyptiens reprennent le contrôle de la Palestine.

1300 avt JC : Les Shardanes attaquent l’Egypte

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

1290 avt JC : Campagne contre les Bédouins

Séthi Ier lance des expéditions pour sécuriser les voies commerciales.

1275 avt JC : Guerre Egypto-Hittite

Après avoir envahi la Palestine, les Hittites sont stoppés à Kadesh par Ramsès II. Mais la guerre dure jusqu’au Traité de Paix établi pour contrer la menace Assyrienne.

1267 avt JC : Prise de Jérusalem

Mérenptah écrase les hébreux qui se sont révoltés.

1220 avt JC : 1ère coalition contre l’Egypte

Une grande coalition de Peuple de la Mer attaque l’Egypte par l’Est, le Nord et l’Ouest. Le Pharaon Mérenptah les repousse difficilement. Il doit affronter les Libyens qui assiègent Memphis. La bataille décisive se situe à Per-Yer. Les égyptiens l’emportent de façon écrasante en tuant 6000 lybiens et en capturant 9000 d’entre eux.

1180 avt JC : 2ème coalition contre l’Egypte

Une coalition sans précédent ravage le Royaume Hittite et se dirige vers l’Egypte. Ramsès III engage toutes les forces disponibles, allant jusqu’à enrôler tous les hommes valides et à réquisitionner tous les navires d’Egypte. Au cours d’une grande bataille navale dans le delta, la flotte des Peuples de la Mer est anéantie. Les colonnes terrestres qui trainent avec elles les familles des colons sont détruites ou capturées par les chars et les auxiliaires égyptiens.

1051 avt JC : Révoltes nubiennes

Alors que le pouvoir central d’Egypte s’effrite, les Nubiens proclament leur autonomie et chassent 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. Unification provisoire des petits royaumes du Nord sous le Prince Tefnakht de Saïs qui finit par être vaincu.

COMPOSITION D’ARMEE

Personnages : Jusqu’à 1/4 de la valeur en points de l’armée peut être dépensée pour les personnages. L’armée doit être commandée par un Général qui sera le personnage avec la plus haute valeur de Commandement.

Charrerie et cavalerie : Au moins 1/4 de la valeur en points de l’armée doit 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.

PEINTURE DE L’ARMEE EGYPTIENNE

Les soldats combattent torse nu, mais la tunique de lin épais devient fréquente à cette époque notamment chez les troupes de choc. Les pagnes de lin sont blancs ou écrus. C’est pendant cette période que la coiffe de lin à rayures de couleur apparaît. En extrême fin de période cette coiffe est remplacée par un bandeau et une plume d’autruche.

L’armure d’écaille en bronze ne sera jamais généralisée à toute l’armée mais fournira les troupes d’élite, les officiers et certains régiments, sans doute renommés. On peut trouver aussi des armures de lin composées de nombreuses couches collées qui recouvrent le torse et l’abdomen.

Le bouclier est en cuir tendu avec peau apparente permettant ainsi de faire apparaître les taches noires ou marrons des pelages du bétail, mais il n’est pas rare qu’ils puissent être peints. Un ou deux liserés bordent le pourtour. En extrême fin de période le bouclier rond apparaît, sans doute sur le modèle de celui des Koushites.

Les combattants sont armés de lances, masses, poignards et haches en bronze. Le silex est encore employé pour les pointes de flèches même si la plupart sont en métal. L’arc composite peut être peint pour les troupes d’élite, en blanc et bleu par exemple. Les enseignes ont une grande diversité et sont en bois peints.

Les chars de guerre sont très colorés. Vous pouvez utiliser le bleu, le blanc, le rouge, le jaune et le vert. Le dorures sont à réserver au Pharaon. Les caparaçons des chevaux sont soit en lin épais richement décorés, soit couverts d’écailles de bronze.

A la fin de cette période l’armée égyptienne utilisera de plus en plus de lybiens et de nubiens pour former ses régiments réguliers. Il est donc alors possible de trouver des régiments d’archers ou de choc composés de soldats à la peau tannée ou noire.

Les mercenaires 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 (pas de bronze).

Les Shardanes et les marins égyptiens portent une jupe divisée en carrés de couleurs. Les casques en bronze des Shardanes portent des cornes de boeufs et un disque solaire doré. Leur longue épée est en bronze et il est possible qu’ils portent des javalots au combat. Les boucliers de cuir des Shardanes étaient ronds et garnis de clous de bronze.

PERSONNAGES

1 GENERAL

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Pharaon	4	5	5	4	3	3	6	2	10	153
Général	4	5	5	4	3	3	6	2	9	143

Equipement : Arme à 1 main et armure légère. Il peut avoir l'arc composite (+3 pts), un bouclier (+2 pts) et des javelots (+2 pts). Doit être dans un char de guerre disponible au prix indiqué dans la liste.

Règle Spéciale : *Général d'armée.*

L'armée est soit commandée par le Pharaon, soit par un Gouverneur de Province ou un Prince Royal.

OFFICIERS SUPERIEURS

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

Equipement : Arme à 1 main et armure légère. Il peut avoir l'arc composite (+2 pts), un bouclier (+2 pts) et des javelots (+2 pts). Doit être dans un char de guerre disponible au prix indiqué dans la liste.

Les grosses garnisons étaient commandées par des officiers supérieurs d'expérience.

0-1 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

Equipement : Arme à 1 main et armure légère. Peut avoir le bouclier (+ 2pts). Doit être dans un char de guerre disponible au prix indiqué dans la liste.

Règle Spéciale : *Enseigne d'armée.*

Chaque Corps d'Armée avait sa propre Enseigne: Amon (Tête de Bêlier), Râ (Tête de Faucon), Ptah (Tête de Taureau) et Set (Tête de Pharaon).

TACTIQUES

Une armée se forme en lignes de bataille très organisées avec un centre et deux ailes. Le centre est tenu par les troupes de choc en ordre serré intercalées ou précédées par les régiments d'archers en ordre serré. La charrerie et les auxiliaires sont sur les ailes. Le rôle des archers est d'affaiblir l'ennemi avant que les troupes de choc ne soient engagées. Si l'ennemi ne déroute pas devant le déluge de flèches, les archers savent se retirer derrière les carrés de troupes de choc.

Une fois que l'ennemi commence à rompre ses lignes, la charrerie a pour rôle de disperser les chars ennemis puis de poursuivre les fuyards. Les chars ne sont jamais employés pour attaquer de front les régiments ennemis. Les régiments de chars destinés à affronter la charrerie ennemie reçoivent un caparaçon pour protéger les montures.

La bataille de Megiddo en -1479 illustre la discipline et la manoeuvrabilité de l'armée égyptienne en campagne : La Palestine s'étant soulevé sous l'influence des Mitanniens, Thoutmôsis III commande lui-même une armée destinée à mater la rébellion. L'ennemi s'étant massé autour de la ville fortifiée de Megiddo, l'armée égyptienne, parfaitement ravitaillée et autonome, parcourt les 370 km en 3 semaines de marche. Thoutmôsis choisit d'approcher par la route la plus courte mais la plus risquée car étroite et propice aux embuscades. Profitant de la nuit, ses forces franchissent le défilé pour s'aligner immédiatement en ordre de bataille devant Megiddo. Les archers étant en position dominante, l'armée de coalition est dérotée rapidement, les chars de guerre se chargeant de disperser les fuyards.

CHARRERIE & CAVALERIE

CHARS LEGERS

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

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

Règle Spéciale : 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 chars égyptiens sont bien connus puisque des exemplaires intacts nous sont parvenus. Ces chars très légers et très manoeuvrables permettaient aux archers de délivrer des tirs au plus près de l'ennemi tout en galopant. Il y avait une distinction entre les chars de combat destinés à affronter la charrerie ennemies, et équipés de caparaçon pour les montures, et les chars de poursuite et de reconnaissance, avec montures nues.

ACCOMPAGNATEURS DE CHARS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Accompagnateur	4	4	4	3	3	1	3	1	7	7

Equipement : Arme à 1 main, javelots et bouclier.

Règle Spéciale : *Infanterie légère. Accompagnateur de Char. Il peut y avoir 1 unité d'Accompagnateurs pour chaque unité de chars.*

Les Accompagnateurs de Chars combattent en ordre dispersé. Leur mission est de protéger les chars des tirailleurs ennemis et de capturer les nobles vaincus. Plus rarement ils peuvent être regroupés pour opérer loin des chars de guerre.

0-1 ECLAIREURS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Eclaireur	8	2	4	3	3	1	3	1	7	16

Equipement : Armés d'une arme à 1 main et d'un arc composite.

Règle Spéciale : *Cavalerie légère. Pas plus de 6 cavaliers.*

Quelques cavaliers opéraient pour porter les messages et éclairer la marche de l'armée.

“Je pris pour captifs (à Avaris) un homme et trois femmes, 4 têtes, et sa Majesté me les donna pour esclaves”
Biographie d'Ahmose

INFANTERIE

0-1 GARDE EGYPTIENNE

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

Equipement : Arme à 1 main, hache à deux mains, armure légère et bouclier. Peut échanger sa hache par une lance jetée (-1 pt).

Règle Spéciale : *Tenace*.

Le régiment des "Braves du Roi" était constitué de soldats professionnels s'étant distingués sur le champ de bataille.

0-1 GARDE SHARDANE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Shadarne	5	4	3	3	3	1	4	1	8	16

Equipement : Epée longue à 1 main, armure légère et bouclier. Peut avoir des javelots (+2pts).

Règle Spéciale : *Tenace*. L'épée longue à double tranchant permet de réduire la sauvegarde de l'ennemi de -1.

Leur casque était orné d'un disque solaire pour les distinguer de leur homologues non égyptianisés.

ARCHERS

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

Equipement : Arme à 1 main et arc composite. 1 unité peut porter l'armure légère (+2pts).

Règle Spéciale : *Fuite Feinte*.

Les régiments d'archers en ordre serré opéraient en première ligne ou depuis une hauteur. Ils étaient parfaitement entraînés à se replier derrière les troupes de choc quand l'ennemi ne pouvaient être vaincu par leur seul tir.

TROUPES DE CHOC

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Combattant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7

Equipement : Arme à 1 main, lance jetée et bouclier. Peut échanger la lance jetée par l'arme à deux mains (+1 pt). 1 unité peut porter l'armure légère (+2pts).

Les régiments étaient organisés en carrés placés entre les archers ou juste derrière eux. Quand les tirs ne suffisaient pas à rompre les rangs ennemis, ils se lançaient à l'assaut, quelquefois équipés de sortes de lances à double tranchant ou de lourdes haches, les Khepesh. Le bouclier était alors rejeté sur le dos.

MARINS

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

Equipement : Arme à 1 main, javelots et bouclier. Peut échanger javelots et bouclier par l'arc composite. 1/3 maximum des archers peuvent échanger l'arc contre la fronde. 1 unité peut porter l'armure légère (+2pts).

Règle Spéciale : *Infanterie légère*. Les marins peuvent opérer en mélangeant leur armement au sein de la même unité. La sauvegarde utilisée sera celle du type de troupes la plus nombreuse, ou en cas d'égalité, celle qui sera la plus favorable.

La marine s'est développée pendant cette période mais n'a jamais atteint l'efficacité de ses ennemis traditionnels comme celle des Peuples de la Mer. Elle servait surtout au transport de troupes. Il est caractéristique que la grande flotte des Peuples de la Mer ait pu être détruite par un tir nourri venant d'archers placés sur les rives. L'armement des figurines doit être représentatif.

ALLIES & MERCENAIRES

NUBIENS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Nubien	5	3	4	3	3	1	3	1	6	10

Equipement : Arme à 1 main et arc composite.

Règle Spéciale : *Infanterie légère. Fuite feinte*.

Les archers Nubiens vont inspirer pendant des siècles une telle crainte aux Egyptiens qu'ils n'hésiteront pas à en enrôler un grand nombre. Il semble acquis qu'ils aient été enrégimentés à la façon égyptienne.

NOMADES

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

Equipement : Arme à 1 main et javelot. Ils peuvent remplacer le javelot par l'arc composite ou par la fronde (+1 pt). Peuvent avoir un bouclier (+1 pt).

Règle Spéciale : *Tirailleurs*.

Les nomades vivant en Palestine étaient fréquemment recrutés.

LYBIENS

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

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

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 été enrôlés par les armées égyptiennes à plusieurs reprises. Leur cape servait à parer les flèches et les coups et s'assimile donc à une rondache.

0-1 CHARS NE'ARIN

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

Equipement : Un conducteur équipé d'une arme à 1 main et en armure légère dirige les 2 chevaux. L'autre membre d'équipage est armé d'un arc composite, d'une arme à 1 main, d'un bouclier et en armure légère. Peut avoir la lance longue (+3pts). Les chevaux peuvent être caparaçonnés (+8pts).

Les chars Ne'arin ont secouru Ramsès à Kadesh. A part ce fait glorieux, on ne connaît pas grand chose sur eux.