

GRECE DE LA PERIODE GEOMETRIQUE

1200 avt JC à 750 avt JC

« Là aussi étaient les plus furieux combattants, et les chevaux, les Boïôtiens, les Iaônes aux longs vêtements, les Lokriens, les Phthiotes et les illustres Épéiens, qui soutenaient l'assaut autour des nefs et ne pouvaient repousser le divin Hektôr semblable à la flamme. Et là étaient aussi les braves Athéniens que conduisait Ménéstheus, fils de Pétéos, suivi de Pheidias, de Stikhios et du grand Bias. Et les chefs des Épéiens étaient Mégès Phyléide, Amphiôn et Drakios. Et les chefs des Phthiotes étaient Médôn et l'agile Ménéptolêmos. Médôn était fils bâtard du divin Oileus, et frère d'Atias, et il habitait Phylakê, loin de la terre de la patrie, ayant tué le frère de sa belle-mère Eriopis ; et Ménéptolêmos était fils d'Iphiklos Phylakide. Et ils combattaient tous deux en tête des Phthiotes magnanimes, parmi les Boïôtiens, pour défendre les nefs. »

Homère, l'Iliade

Amorcée par des guerres civiles et des guerres entre Cités dans le siècle précédent, la chute de la civilisation Mycénienne s'accélère avec l'invasion des Doriens et l'action de catastrophes naturelles (tremblements de terre et sécheresses à répétition). Euripide dans sa tragédie « Les Héraclides », relate le retour dans le Péloponnèse, de la descendance d'Héraclès exilée suite aux manigances d'Héra en Thessalie dorienne. Plus de la moitié de la population disparaît en un temps réduit et la population Achéenne commence à migrer en masse vers les îles et les côtes méditerranéennes, notamment la Ionie.

La civilisation recule à tous les niveaux, avec la perte de l'écriture, l'abandon de la culture des champs au profit de l'élevage. Le commerce n'existe plus et les sources d'approvisionnement des minerais, dont la Grèce manque dramatiquement, se tarissent. C'est la période des Ages Sombres qui dure jusqu'à -1000.

Les choses vont s'améliorer petit à petit, la population se regroupant au sein de petits hameaux à économie agraire, dominés par une noblesse guerrière. L'abondance de minerais ferreux jusque là non utilisés permet le développement de la métallurgie du fer.

A partir du -800, les grecs redécouvrent l'écriture à partir du système phénicien. Les échanges entre les différentes cités autonomes se développent et grâce à l'agriculture, la population recommence à s'accroître. Les grecs décident de fonder des Cités en regroupant leur villages (Athènes, Smyrne, Sparte) et de nombreuses colonies en voyageant vers l'est (Anatolie, Chypre, Thrace), le nord (Ukraine), l'ouest (Sicile, Italie, France, Espagne) et au sud (Égypte et Libye notamment Carthage) grâce à la reprise de la navigation longue distance. Les premiers jeux Olympiques, confidentiels, se déroulent vers - 776.

En Ionie, Homère écrit son œuvre "L'Iliade et l'Odyssée" qui va constituer notre principale source d'informations sur l'état de la guerre à cette période, car même si l'histoire contée se passe à une époque lointaine, l'auteur a aménagé le récit avec des observations factuelles et contemporaines. Evidemment il ne faut pas prendre chaque assertion du poète comme des certitudes scientifiques, mais les corrélations avec les découvertes archéologiques permettent de connaître les équipements et leurs usages. De plus le culte des Héros se développe considérablement durant toute la période Géométrique, correspondant sans doute à une attitude "chevaleresque" que l'on trouvera beaucoup plus tard dans les gestes médiévaux.

CHRONOLOGIE

Voici un résumé des conflits dans lesquels les Grecs de la Période Géométrique ont participé. Cependant jusqu'au VIII^e siècle, aucune trace écrite n'existant, nous ignorons encore beaucoup de choses. Il faut garder à l'esprit que toute la période a été extrêmement agitée et que les guerres ont été très fréquentes entre les Grecs entre eux ou avec leurs voisins.

1200 avt JC : conquête de la Grèce par les Doriens

Les villes Achéennes sont détruites les unes après les autres. Cette période va durer plusieurs dizaines d'années.

jusqu'à 1000 avt JC : Ages Sombres

La Grèce devient isolée et sombre dans l'anarchie totale. Les tribus s'affrontent sans cesse.

à partir de 800 avt JC : Colonisation de la Méditerranée

Les Grecs reprennent les expéditions maritimes et redécouvrent les anciens comptoirs ou en bâtissent d'autres. Les conflits avec la population locale ont dû être nombreux.

800 avt JC : Guerres intestines

Thessaliens et Phocidiens se disputent le contrôle de Delphes. Athéniens et Béotiens en font de même pour Eleusis. Il s'agit là de motifs religieux pour vouloir contrôler des centres où les oracles ont une forte influence. Sparte et Argiens commencent à s'opposer pour la riche Messénie.

TACTIQUE

Par l'Iliade nous avons une connaissance précise de l'équipement des soldats: Les chefs portent une cuirasse composée de 2 pièces de bronze protégeant la poitrine et le dos, fixées par une ceinture. Plusieurs modèles de casques ornent les têtes. Le plus prestigieux est le "koros" de bronze surmonté d'un cimier, le "phalos", peut être agrémenté de crin de cheval, qui porte des couvre-joues. D'autres casques plus simples, sont en cuir. Le grand bouclier nommé "aspis" est en forme de 8, et peut être porté sur l'épaule. Mais il existe un bouclier rond en bois à bosse de bronze, et plus tardivement apparaît un nouveau type de bouclier, rond et entièrement recouvert de bronze et pourvu d'une poignée centrale pour laisser passer le bras ainsi que d'une seconde poignée sur le bord pour la main. Le bouclier en demi-lune continue à être utilisé.

L'armement de base est l'épée à double tranchant, en fer désormais, suspendue par un baudrier. Mais les épées vont extrêmement varier en formes et en taille. Chaque soldat porte en plus une grande lance qui est destinée à être lancée juste avant le contact, et souvent 2 ou 3 javelots. Les armes de jet deviennent secondaires et l'arc est réservé à des spécialistes. La fronde est moins fréquemment utilisée sur les champs de batailles même si des pierres continuent à être lancées à la main.

Chaque chef est systématiquement en char qu'il utilise pour l'amener jusqu'au champ de bataille ou pour poursuivre l'ennemi en fuite. En pratique le chef combat à pied à la tête de ses hommes.

L'infanterie grecque combat en formation serrée ordonnée. Mais leur équipement est bien moins sophistiqué que celui des chefs. Les armures, quand il y en a, sont rudimentaires, et les armes de mains sont variées.

L'origine Thessalienne des Doriens favorise un emploi différent des chevaux. On trouve dans les tombes des restes de chevaux avec œillères, cuirasse frontale et mors ainsi que des représentations qui montrent un emploi plus important du cheval permettant le développement d'une véritable cavalerie au fil du temps.

La tactique est par contre d'une extrême simplicité, les régiments se ruant sur l'ennemi sans préparation, sans manoeuvre, sans appui réciproque. Les mêlées deviennent vite confuses et durent jusqu'au moment où un camp cède, sans explication apparente si ce n'est la perte de plusieurs chefs.

COMPOSITION D'ARMEE

Personnages : L'armée Grecque de la Période Géométrique est toujours une armée de coalition qui ne comporte aucun général, les décisions se prenant en Conseil réunissant tous les Chefs. Cette armée ne peut donc avoir ni Général, ni Enseigne d'Armée ! Par contre, *chaque régiment de Guerriers d'au moins 20 figurines devra être commandé par 1 Héros.*

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

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

“Les casques et les boucliers bombés se pressèrent, tous se soutenant les uns les autres, boucliers contre boucliers, casques à crinières étincelantes contre casques, homme contre homme.”
Homère, l'Iliade

REGLES SPECIALES

HEROS

Chaque unité grecque comportant au moins 20 Guerriers doit être commandée par 1 Héros. Ce personnage est un illustre représentant de son Peuple, suffisamment influent pour être accompagné à la guerre par ses hommes. Le Héros peut être déployé sur le front de l'unité ou à moins de 4 pas d'elle. En cours de partie il peut entrer ou quitter normalement son unité même si celle-ci tombe à moins de 20 figurines.

Quand un Héros dirige personnellement son unité, il connaît les mêmes limitations de déplacement que l'infanterie. En combat, l'unité doit toujours avoir 4 figurines par rang pour que celui-ci soit pris en compte.

Quand un Héros quitte son unité, il reste un personnage indépendant. Il ne peut apporter son bonus de commandement que s'il est dans son unité.

Il est recommandé de socler le char du Héros pour occuper la surface de 2 figurines de front et 4 figurines de profondeur. Prévoyez une figurine à pied pour le Héros qui perdra son véhicule.

Avant le déploiement, et devant l'adversaire, jetez 1D6 pour chaque Héros 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 **Fils d'Hermès :** Mouvement +1
- 2 **Fils d'Athéna :** +1 Attaque et Force +1
- 3 **Fils de Vulcain :** +1 en résultat de combat
- 4 **Fils de Poséïdon :** Cd +1
- 5 **Fils de Zeus :** relance d'1 sauvegarde ratée par tour
- 6 **Fils d'Ares :** Le Héros provoque la *Peur* de même que son unité tant qu'il est au premier rang.

TRIBALISME

Aucune unité de l'armée ne peut avoir d'Enseigne. Par contre il peut toujours y avoir un Leader et/ou un Musicien.

PERSONNAGES

HEROS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Héros	4	5	4	4	4	2	5	2	8	60
Char Léger	8	4	4	3	3	1	4	2	8	35

Équipement : épée, lance jetée, bouclier et armure légère. Il peut avoir le javelot (+2pts). Il peut remplacer le bouclier par le grand bouclier (+ 3 pts). Le Héros est toujours en Char Léger dirigé par un conducteur en armure légère armé d'une épée. Les chevaux sont nus.

Règle Spéciale : *Héros.*

Le Culte du Héros est très étendu, chaque Roi se prévalant d'une descendance divine. On devine l'ascendant que de tels individus pouvaient avoir sur leurs soldats.

INFANTERIE

GUERRIERS

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

Équipement : arme à 1 main, lance jetée et bouclier. Peut avoir une armure légère (+2pts) et le grand bouclier (+ 1pt). Peut avoir des javelots (+ 1pt). 1 unité peut être *tenace* (+ 3pts).

Règle Spéciale : Chaque unité d'au moins 20 figurines doit être commandée par un *Héros*.

Les guerriers sont armés d'épées, de haches, de gourdins, et d'un bouclier rond ou en demi-lune. Certains portent une armure de cuir ou de bronze. On imagine que selon leur provenance l'équipement était plus ou moins uniforme et sophistiqué. Certains peuples comme les Doriens de Sparte pouvaient déjà être plus combattifs.

0-2 UNITES DE TIREURS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Archer/Frondeur	4	3	3	3	3	1	3	1	6	8

Équipement : arme à 1 main, arc composite. 1 unité peut remplacer ses arcs par des frondes (gratuit).

Règle Spéciale : *Infanterie Légère. Fuite Feinte.*

Selon Homère, les archers et les frondeurs étaient regroupés dans des unités séparées. Leur rôle était d'harcéler les groupes compacts de lanciers. Ces spécialistes étaient cependant peu nombreux.

TIRAILLEURS

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Tirailleur	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), 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. Nombreux étaient ceux qui étaient armés uniquement de pierres.

CAVALERIE

CAVALIERS GRECS

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

Equipement : Armé d'une arme à 1 main et d'une lance jetée. Il peut avoir l'armure légère (+ 2pts) et des javelots (+ 1pt). Une unité peut avoir les chevaux carapaçonnés (+ 6pts).

Règle Spéciale : *Cavalerie légère.*

La cavalerie est assez nombreuse et semble-t-il assez efficace pour que l'on ait cherché à la renforcer. Le caparaçon consiste en plaques de métal pendant sur le poitrail de l'animal.

PEINTURE DES GRECS GEOMETRIQUES

La plupart des soldats sont en jupe ou en tunique à manche courte. Vous pouvez utiliser toutes sortes de couleurs, blanc, gris, vert, rouge, pourpre, bleu.

Toutes les armes sont maintenant en fer. Les arcs sont fait de corne, les pointes en bronze.

Le grand bouclier en forme de huit laisse apparaître la peau de taureau qui a servi à sa confection, fond blanc avec tâches noires ou marrons. Le pourtour du bouclier est coloré, souvent en bleu.

La partie centrale est soit en bronze, soit en cuir. Un plus petit bouclier entièrement recouvert de bronze apparaît en fin de période et peu être ouvragé. Le bouclier de la troupe est en bois avec un omphalos de bronze.

La cuirasse de bronze en 2 parties est liée par une ceinture de bronze ou d'argent. Les cuirasses de lin sont réservées pour les troupes les plus expérimentées ou pour les soldats des Cités les plus riches.

Les casques sont en bronze et de formes variées. On commence à voir des crêtes et des crins de cheval. Des casques très simples en cuir sont plus fréquents pour la troupe.

Les chars sont faits de différents bois vous permettant de varier les teintes de marrons. L'ajout d'éléments colorés, notamment sur les roues, est possible.

Les cavaliers montent sur la croupe des chevaux, rarement avec tapis de selle. Le mors existe, de même que le plastron en bronze de la cavalerie de choc.

“Les Lokriens ne suivaient pas le magnanime Oilèiade, car il ne leur plaisait pas de combattre en ligne. Ils n'avaient ni casques d'airain hérissés de crins de cheval, ni boucliers bombés, ni lances de frêne ; et ils étaient venus devant Troie avec des arcs et des frondes de laine, et ils en accablaient et en rompaient sans cesse les phalanges Troiennes.”

Homère, l'Iliade

ORGANISATION

L'organisation est tribale avec un Chef qui rassemble autour de lui les hommes valides pour une expédition guerrière. Quand le commerce maritime reprendra, il est donc naturel de se livrer à des actes de piratage sur la même base d'organisation, chaque membre d'équipage étant lié aux autres par des liens familiaux ou de voisinage, tous reconnaissant l'autorité du même Chef.

Avec le temps les hameaux voisins se regroupent permettant d'accroître les richesses et la protection de chacun. Le système reste monarchique, mais chaque homme est potentiellement un guerrier car il n'existe pas d'armée permanente.

Au fur et à mesure les populations deviennent assez nombreuses pour créer des Cités et une organisation plus complexe s'instaure.

“Il parla ainsi, et il lança sa longue pique vibrante et frappa le grand bouclier d'Aias. Et la pique irrésistible pénétra à travers les sept peaux de boeuf jusqu'à la dernière lame d'airain. Et le divin Aias lança aussi sa longue pique, et il en frappa le bouclier égal du Priamède ; et la pique solide pénétra dans le bouclier éclatant, et, perçant la cuirasse artistement faite, déchira la tunique sur le flanc.”

Homère, l'Iliade

“Que les plus braves cèdent leurs boucliers légers, s'ils en ont de tels, aux guerriers plus faibles, et qu'ils s'abritent sous de plus grands !”

Homère, l'Iliade