
JOUER LES CHARS

La plus ancienne représentation de chars employés pour la guerre par Ur date du XXVI^e siècle avt J.-C.. Il s'agit en fait de chariots à deux essieux tirés par des bœufs ou des onagres. Ces chariots accompagnaient le train de bagages, et étaient trop lourds pour le combat. Les Sumériens avaient des chariots plus légers, tirés par quatre onagres, mais avec des roues pleines en bois.

La roue à rayons apparaît en Mésopotamie vers le milieu du II^e millénaire avt J.-C.

Le Mitanni semble être le premier à introduire au Moyen-Orient le cheval attelé et le char de guerre pendant l'Âge du bronze. Le plus vieux témoignage de char de guerre est le texte d'Anitta (XVIII^e siècle avt J.-C.), en Hittite, qui mentionne 40 attelages de chevaux au siège de Salatiwara.

Pendant le siècle suivant sous Hattushili Ier, il est avéré que des chars de guerre ont été utilisés. Un autre texte Hittite du XV^e siècle avt J.-C traite du dressage des chevaux.

Les Hittites sont connus pour avoir combattu en char de guerre. Ils inventent un nouveau type de char, à roues plus légères comportant quatre à huit rayons, ayant trois combattants au lieu de deux.

Lors de la bataille de Qadesh en 1274 avt J.-C. environ cinq mille chars de guerre sont engagés.

Grâce aux Hittites et au Mitanni, le char se répand dans toute la Mésopotamie au I^{er} millénaire avt J.-C.. Assyriens et Babyloniens l'utilisent intensivement grâce aussi au développement de l'élevage des chevaux. Hérodote dans *Chevaux de la Babylonie* (I,192) mentionne que le roi de Babylone avait, en plus des chevaux de guerre, 800 étalons pour couvrir ses 8000 juments.

C'est une race commune qui a donné naissance à la lignée des chevaux européens de l'âge du bronze et aux anciens chevaux iraniens et babyloniens d'où descendent les chevaux persans, arabes et égyptiens. D'abord domestiqué par les tribus nomades qui parcouraient l'Asie centrale, l'introduction de ce cheval des déserts chez les Hittites est le fait des tribus indo-européennes établies dans le Turkestan. Au fur et à mesure de la sélection des éleveurs, et à en juger par les sculptures de Ninive, les chevaux devinrent de très belle race, rapides et ardents (Habaquq 1:8). Par la Bible on sait aussi que les chevaux étaient nourris d'orge et de paille hachée (1^{er} Livre des Rois 4:28), que l'équipement était le mors, la bride, le fouet, les clochettes et que les chars portaient des couvertures de prix (2^{ème} Livre des Rois 19:28, Psaumes 32:9, Proverbes 26:3, Apocalypse 14:20, Zacharie 14:20, Ezechiel 27:20). Comme le ferrage était inconnu, il fallait ralentir d'allure en abordant un sol rocailleux (Amos 6:12). On sait même le prix de telles montures, une véritable fortune "Un char était livré d'Egypte pour 600 sicles d'argent ; un cheval en valait 150. Il en était de même pour les rois des Hittites et les rois d'Aram qui les importaient par leur entremise" (1^{er} Livre des Rois 10:29).

Aujourd'hui encore il existe encore une race de petits et excellents chevaux très rustiques en Syrie et en Turquie, très proches de ce que devaient être ceux de l'époque biblique. Ils sont incroyablement endurants, dociles et au pied très sur, et passent presque partout.

Avec l'invasion Hyksôs, l'Egypte découvre et adopte le char de guerre, tiré par deux chevaux. Mais si Ahmosis a bien capturé des chars à l'ennemi Hyksôs, sa fabrication systématique dût attendre le temps nécessaire au transfert technologique. Les maîtres artisans égyptiens corrigèrent et adaptèrent même l'engin, comme le nombre de rayons de roue (4 puis 6), le positionnement de l'axe des roues pour être plus facile à manoeuvrer, devenir plus léger à transporter et plus résistant. En parallèle, l'élevage des chevaux ainsi que leurs captures sur les champs de bataille devinrent rapidement un des buts de campagne.

Les Mycéniens utilisaient eux aussi les chars de guerre. Les comptes en linéaire B (Cnossos) révèlent de nombreux chars de guerre en stock avec leurs pièces de rechange, en distinguant les chars démontés des chars assemblés (roues à 4 rayons). La chute de la civilisation Mycénienne met fin à l'utilisation guerrière des chars. Il faut aussi noter que dans l'Iliade, les héros se déplacent toujours en char, mais en descendant souvent pour combattre l'ennemi. De construction légère, comme Homère les décrit, ils ne peuvent emporter qu'une seule personne. L'Iliade décrit aussi une course de chars pour les funérailles de Patrocle.

LES SOURCES

Deux sources principales témoignent de l'emploi du char en bataille, le bas-relief d'Abou Simbel avec la représentation de la bataille de Kadesh et les récits de l'Iliade. On peut trouver quelques allusions dans d'autres sources.

A Kadesh où près de 5000 chars Hittites et Egyptiens s'opposent, l'infanterie occupe un rôle secondaire. Les chars égyptiens lardent leurs homologues hittites de flèches, tandis que ces derniers équipés de lances cherchent le contact, ou pour être plus exact, tentent de disloquer les lignes ennemies en les traversant et en frappant au passage, tactique qui réussit sur la première partie de la bataille. Ce que la fresque nous montre :

- Près de la moitié de ces représentations sont des chars en déplacement et aucune arme n'est apparente.
 - Les chars égyptiens qui combattent n'ont que l'arc.
 - Les chars hittites détruits en combat sont tous lardés de flèches.
 - Aucun corps à corps n'a été représenté.
 - Quelques chars sans équipage traînent sur le champ de bataille sans équipage.
 - D'autres chars sans chevaux et sans équipage figurent sur le champ de bataille.
 - Certains chevaux sont protégés, d'autres sont nus.
- Nous savons aussi que dans l'ordre de bataille, les chars de guerre devaient occuper les ailes tandis que l'infanterie tenait le centre.

Dans l'Iliade, Nestor, vétéran de nombreuses guerres, appelé "Maîtres des Chars" préconise trois tactiques pour ceux-ci :

- Les chars regroupés en escadrons sont placés en ligne ordonnée devant l'infanterie et reçoivent le conseil de ne pas rompre leur formation. S'ils devaient être engagés, ils devaient rompre rapidement.
 - Les chars attaquent leurs homologues ennemis en délivrant au passage un coup de leur longue lance.
 - Les chars harcèlent les flancs ou le front des fantassins ennemis en retraitant entre les unités d'infanterie mycénienne.
- Il est aussi fait mention d'un cheval libre qui sert de bouclier face aux tirs ennemis lors des virages.

Un texte égyptien mentionne la tactique des Hyksôs qui consiste à harceler les régiments égyptiens par vagues successives.

Des bas-reliefs assyriens montrent les chars à 2, 3 ou 4 chevaux lancés au galop à la poursuite de l'ennemi. Des textes précisent clairement que les chars de guerre occupaient les ailes avec la cavalerie, l'infanterie tenant le centre. Les chevaux sont protégés.

Autre source, Xénophon dans un de ces textes témoigne de l'inutilité du contact frontal avec un char.

Mais nous avons aussi les travaux des chercheurs du XX^e siècle qui ont travaillé à reconstituer certains chars avec des maquettes à échelle réelle, et qui ont planché sur l'usage tactique des chars de guerre en usant de considérations aussi terre à terre que les lois de la physique et la qualité des matériaux disponibles aux époques étudiées. De tout ceci, nous pouvons retenir :

- Le char est tiré par des petits chevaux non ferrés.
- Le char est construit en bois, cuir et peaux, sans pièce métallique.
- Lancé au galop le char peut atteindre 30km/h.
- Lancé au galop les chevaux d'un char s'arrêtent net devant une simple lisière de blé sur pied.
- Si un cheval s'effondre, le char bascule, l'équipage est hors de combat.
- Un arc ne peut être utilisé que si l'archer est à droite de l'aurige.
- L'angle de tir est avant-droit et côté droit, donc l'avant-gauche, le côté gauche est un angle mort.
- Une cadence de tir correcte au galop est de 10 flèches/minute.
- Les représentations montrent les chars décalées avancés sur la gauche, car dans un escadron de chars, les tireurs ont tous leur angle optimum si les chars sont placés au niveau de l'attelage du voisin de droite
- 1 char léger pèse 25 à 35 kg et se transporte aisément par un seul homme.
- 1 char lourd se transporte sans aucun problème par 2 hommes et se manipule par 1 seul.
- Il est aisé de démonter un char lourd et de traverser un cours d'eau sur des outres de cuir gonflées (tactique assyrienne).
- Les chars à 4 chevaux permettent de tirer une charge plus lourde à la même vitesse.
- Les chars à 4 chevaux tournent et manoeuvrent avec difficulté.
- Le char occupe 1m50 de front sur 3m de long.
- Un escadron de 50 chars fait 100m de front et peut délivrer quelques centaines de tirs sur la même cible au galop.
- Des chars entraînés peuvent aisément manoeuvrer ensemble pour se réorienter vers la gauche pour s'esquiver.
- C'est en tournant vers la gauche que le char est le plus vulnérable.
- Les chars assyriens à 2 chevaux sont montrés avec un cheval non attaché placé sur la droite de l'attelage et qui sert de bouclier lors du virage à gauche. Les grecs connaissaient aussi cet emploi.

CONCLUSIONS

Quelles conclusions pouvons nous en tirer sur l'usage du char de guerre ?

- 1) Il existe 3 types de chars :
 - Les chars légers à 2 chevaux très maniables destinés à harceler l'ennemi avec des archers (hyksôs, égyptiens ou syriens). Plus légers et moins adaptés au combat, ils seront avec une Résistance de 3.
 - Les chars légers à 2 chevaux destinés à harceler avec des javelots et à frapper au passage l'ennemi à la lance (mycéniens ou hittites). Le profil habituel du char léger leur correspond bien.
 - Les chars lourds à 4 chevaux, plus grands, peu maniables mais assez rapides pour accompagner la cavalerie, destinés au contact avec un ennemi choisi (sumériens, assyriens ou babyloniens).
- 2) Les chars sont déployés sur les ailes la majorité du temps et sont destinés à vaincre la charrerie ennemie, puis à se rabattre sur l'arrière et les flancs de l'infanterie. Cela dénote une rapidité certaine, même pour les chars dits "lourds". Ces derniers étant fréquemment associés à la cavalerie, leur mouvement devra en tenir compte.
- 3) L'infanterie est soit harcelée, avec flèches ou javelots, soit attaquée dans les conditions les plus favorables (formation dispersée, fuite ou prise de flanc). Les mouvements et les conditions de résolution des combats devront prendre en compte ces comportements.
- 4) Les chars, même ceux dits "lourds", sont légers et fragiles. Aucun ne peut supporter un terrain accidenté ou un choc frontal sans se démonter. Ils sont donc utilisés en terrain plat et dégagé. Les règles actuelles pénalisent bien les chars en terrain difficile, mais les conditions d'engagement sur une infanterie bien ordonnées sont à revoir.
- 5) Les chars s'affrontent à pleine vitesse en se croisant, tirant et frappant au passage. La règle déjà proposé dans *Byzantium* de "Charge à Travers" leur correspond tout à fait.

LES REGLES DES CHARS

En conséquence, de nouvelles règles permettent de simuler tout ceci :

CHARGE A TRAVERS LES UNITES

Tout type de Cavalerie et de Charrerie peut effectuer une Charge à Travers les unités ennemies Montées ou en Tirailleurs. L'unité visée adopte normalement sa réaction face à une charge (fuite, tir & fuite, tenir, ...). Si moins de la moitié des figurines de l'unité qui charge ne peuvent atteindre l'ennemi, la Charge à Travers devient une charge ratée. Une unité déjà en combat ne peut pas être l'objet d'une Charge à Travers. La charge est alors résolue normalement.

Une unité montée qui effectue une Charge à Travers combat avec la moitié seulement de ses attaques normales. Tout personnage monté peut combattre aussi mais seulement avec la moitié de ses attaques. L'unité qui est chargée peut riposter avec la moitié de ses attaques moins les pertes reçues. Les personnages qui commandent l'unité chargée peuvent riposter avec la moitié de leurs attaques. Le nombre d'attaques est arrondi à l'inférieur. Quand ils font une Charge à Travers une unité, ni les attaquants, ni les défenseurs ne peuvent attaquer spécifiquement les personnages ennemis. Un défi reste possible, les personnages s'attaquant au passage.

Après que chaque côté ait combattu, les figurines de l'unité en charge sont placées du côté opposé de l'unité chargée, dans la direction de leur charge, et approximativement à 1" de l'unité. Le combat est alors fini. Le côté qui a reçu le plus de pertes effectue un test de Panique (ce n'est pas un test de Rupture). Aucune résolution de combat n'est faite, et aucun facteur classique des combats ne s'applique, comme celui des bannières. Seules les pertes reçues et infligées sont prises en compte. Si les deux opposants ont reçu le même nombre de pertes, c'est l'unité qui charge qui effectue le test de Panique. Si personne n'a reçu de perte, aucun test n'est fait.

Si le test de Panique échoue, l'unité fuit dans le sens opposé à l'unité ennemie la plus proche, souvent celle qu'il a combattu. Comme les unités ne sont plus en contact, le fuyard ne peut être poursuivi.

PEUR

Tout type de chariot **qui charge** cause la *peur* aux infanteries ennemies, comme cela est décrit dans le chapitre concernant la psychologie de la règle Warhammer Ancient Battle.

(modification de la règle "Peur" p57, chapitre "Chars")

BONUS A LA RESOLUTION DES COMBATS

Ce paragraphe de la p57 est annulé.

DEPLACEMENT DES CHARS

Tous les chars de guerre, légers ou lourds, peuvent effectuer des marches forcées au double de leur vitesse.

(modification de la règle "Déplacement des Chars" p58)

COLLISION DES CHARS

Ce paragraphe de la p59 est annulé.

TIR DES CHARS

L'équipage d'un char de guerre ne peut pas tirer depuis le flanc gauche du modèle.

Les chars ne reçoivent pas de malus de -1 au modificateur pour toucher s'ils tirent en se déplaçant. Mais cela n'autorise pas pour autant de pouvoir tirer en charge ou pendant une marche forcée.

CHEVAUX CAPARACONNES

Si les chevaux d'un char sont caparaçonnés, la sauvegarde augmente de +1 et le Mouvement est réduit de 1".

CHEVAL SUPPLEMENTAIRE

Pour refléter cette pratique du cheval supplémentaire tenu par la bride et placé à droite de l'attelage, tout tir contre cette unité subira un malus supplémentaire de -1 pour toucher.

Par exemple, une unité de chars légers assyriens en déplacement est accompagné de chevaux supplémentaires. Une unité d'archers placée à courte portée subira un malus total de -2 pour la toucher.

COMBAT DES CHARS

Quand une unité de chars charge une unité d'infanterie qui n'est pas en tirailleurs, si celle-ci n'est pas dérouterée ou contrainte à une Retraite en Bon Ordre le tour de la charge, chaque char de guerre subit 1 blessure automatique de Force 4.

Par exemple, une unité de 6 chars hittites avec chevaux non caparaçonnés chargent des lanciers et échouent à les dérouter. Comme leur sauvegarde est de 3+, le joueur jette 6D6 et doit obtenir 4+ pour sauvegarder. Comme la résolution est déjà effectuée, aucun autre test n'est à faire. Si les chars devaient rompre comme conséquence du combat, seuls les survivants à ce test auraient à faire leur mouvement de fuite.

TIR HYKSOS

Tous les types de char peuvent faire un mouvement normal immédiatement après avoir tiré. Ce mouvement n'est autorisé que pendant la phase de tir et pas en réaction à une charge. L'unité ne peut pas effectuer une marche forcée.

MODIFICATIONS DES LISTES

Pour tester ces règles les modifications des listes existantes sont les suivantes :

CHAR SUMERIEN

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char Lourd	6	4	4	3	3	2	4	2	8	40

Equipement : Caparaçon pour les onagres (+8 pts)

CHAR EGYPTIEN & NE'ARIN

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char léger	8	4	4	3	3	1	4	2	8	35

Equipement : Caparaçon pour les chevaux (+8 pts)

CHAR D'HAMMOURABIE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char léger	8	4	4	3	3	1	4	2	8	33

Equipement : Caparaçon pour les chevaux (+8 pts)

CHAR HITTITE

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char léger (3)	7	4	4	3	4	1	4	3	8	43

Char léger (2)	8	4	4	3	4	1	4	2	8	38
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Equipement : Caparaçon pour les chevaux (+8 pts)

CHAR MARYANNU

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char léger	8	4	4	3	3	1	4	2	7	30

CHAR MYCENNIEN

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char léger	8	4	4	3	4	1	4	2	8	39

CHAR HEBREUX

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char léger	8	4	4	3	4	1	4	2	8	46

Equipement : Caparaçon pour les chevaux (+8 pts)

CHAR ASSYRIEN & BABYLONIEN

	M	CC	CT	F	R	Pv	I	A	Cd	Pts
Char Lourd	7	4	4	3	4	2	4	3	8	78

Equipement : Les chevaux sont caparaçonnés

CHAR ELAMITE

A remplacer par les chariots à mules assyriennes.