

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Ces listes calculées selon le budget consistent toutes en un certain nombre d'unités obligatoires et des unités complémentaires soumises à des conditions. Pour constituer son armée, après s'être mis d'accord sur le total en points de chacun, chaque joueur utilisera la liste correspondante, en respectant ces conditions. Cependant, pour une armée donnée sur laquelle on connaît les compositions ou pour un scénario, on peut s'affranchir de certaines contraintes, avec l'accord de chacun.

Note : Si des troupes de même type ont des conditions semblables (comme « 1 pour 4 unités de ligne ») elles ne sont pas cumulables sur les mêmes unités.

Ainsi, si l'on a 6 unités de ligne on peut prendre :

- une unité de grenadiers (1 par 6 unités de ligne) ET une unité d'artillerie (1 par 4 unités de ligne) MAIS
- une unité de grenadiers (1 par 6 unités de ligne) OU une unité d'infanterie de la Garde (1 par 5 unités de ligne)

P – L'Afrique

L'Afrique est une zone immense, nettement plus grande que l'Europe et beaucoup plus mal connue. Pourtant, elle est largement peuplée et, comme l'Europe, on trouve de nombreuses armées différentes. Mais, comme elles ne sont pas bien connues, nous avons essayé de les regrouper par grandes régions de même culture. Dans tous ces pays, une grande partie des troupes sont des alliés, avec leurs propres officiers. C'est pourquoi à chaque liste est donnée l'équivalent en troupes alliées.

P01 – Maroc

Place forte de l'Islam depuis la conquête arabo-musulmane au début du VIII^e siècle, le Maroc a été surtout dirigé par des dynasties berbères à partir de la grande révolte de 739. Les Almohades ont participé aux opérations contre les croisés puis ont pris l'habitude de servir comme mercenaires au Moyen-Orient, notamment en Egypte. En 1664, les Alaouites, émirs du Tafilalet, s'imposent comme Sultans. L'armée est composée de milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale et du pachalik marocain de Tombouctou, des tribus arabes guich (système féodal comparable aux tribus magzen d'Alger) et de troupes levées parmi les Rifains, réputés pour leurs qualités guerrières.

Le Sultan mène une guerre continuelle contre les tribus rebelles du Moyen et du Haut-Atlas (qu'il finit par soumettre) mais aussi contre les ennemis extérieurs : les Espagnols qui occupent Larache et Assilah, les Anglais de la colonie britannique de Tanger jusqu'en 1684, et les Ottomans du dey d'Alger qui convoitent Oujda et les provinces orientales. Il étend son autorité sur la Mauritanie jusqu'au fleuve Sénégal. En 1701, un traité avec les Ottomans fixe la frontière entre l'Empire chérifien et la Régence d'Alger sur l'Oued Tafna. Mohammed III (1757-1790) restaure l'unité du pays après une crise dynastique. La mort de Yazid Ier en 1792 amène une nouvelle crise résolue par la réunification en 1797. Moulay Sulayman (1792-1822) mène une politique isolationniste mais s'oppose à de nombreuses révoltes. Les Berbères du Moyen-Atlas se regroupent sous la direction du chef de guerre mystique Boubker Amhaouch et forment une grande coalition tribale à laquelle se joignent les Rifains et la puissante zaouïa d'Ouezzane. Durant les années 1810, l'armée makhzen essuie ainsi de lourdes défaites, notamment à la bataille de Lenda en 1818, entraînant la chute de Fès, et le repli du sultan sur les provinces côtières atlantiques qui lui sont restées fidèles. Le sultan parvient à écarter sur le plan extérieur les velléités de pression exercées par Napoléon Ier et par son frère Joseph Bonaparte, roi d'Espagne à Madrid, et affiche une neutralité bienveillante à l'égard des Britanniques. En direction de l'Orient, Sulayman noue des relations diplomatiques avec Saoud ben Abdelaziz, prince de l'Émirat saoudien du Najd en Arabie, unis par leurs sentiments anti-ottomans. Moulay Sulayman parvient à expulser définitivement les troupes ottomanes du bey d'Oran qui

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

occupaient l'Est marocain.

Le sultan abdique en 1822 après la lourde défaite infligée à l'armée makhzen par la zaouia Cherradia près de Marrakech. Moulay Abd ar-Rahman (1822-1859) essaie de sortir l'Empire chérifien de son isolement extérieur, mais son règne correspond à la conquête de l'Algérie par la France, dans laquelle le Maroc se trouve impliqué en apportant son soutien à l'émir Abd el-Kader, et en dépêchant le prince Moulay Ali (cousin du sultan) prendre la tête de Tlemcen et de la province oranaise alors que les populations de cette région avaient fait allégeance au souverain chérifien après le départ des Ottomans. L'armée marocaine menée par le prince Sidi Mohammed ben Abd ar-Rahman (fils du sultan) est défaite à la bataille d'Isly par les troupes du maréchal Bugeaud tandis que la flotte française commandée par le prince de Joinville, fils du roi Louis-Philippe 1er, bombarde Tanger puis Mogador. L'Empire chérifien est contraint de signer avec la France le traité de Lalla Maghnia en 1845, qui impose une délimitation frontalière entre le Maroc et les possessions françaises d'Algérie. La guerre hispano-marocaine de 1859-1860 se conclut par l'humiliant traité de Wad-Ras, et l'occupation de Tétouan par le corps expéditionnaire espagnol sous les ordres du général Leopoldo O'Donnell jusqu'en 1862.

P01-1 - Composition de l'armée

Infanterie

L'infanterie marocaine est essentiellement un mélange de milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale et du pachalik marocain de Tombouctou, des tribus arabes guich (système féodal comparable aux tribus magzen d'Alger) et de troupes levées parmi les Rifains, réputés pour leurs qualités guerrières.

Les milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale

Traditionnels soldats des armées marocaines depuis le moyen-âge, ils combattent généralement en ordre serré. En outre, ils ont été équipés et entraînés à l'occidentale. Parmi eux, les meilleurs entrent dans la Garde du Sultan, les Abid al-Bukhari ou Bouakhers de la Garde noire sultanienne, soldats d'élite dévoués exclusivement à la personne du souverain et comparables aux mamelouks orientaux, aux janissaires de l'Empire ottoman, ou encore aux gholams de la Perse séfévide.

Les Rifains

Réputés pour leurs qualités guerrières, ces montagnards berbères forment les troupes d'assaut.

L'infanterie des tribus arabes guich

Ces tribus situées autour des villes principales fournissent généralement le gros de l'armée, cavalerie mais aussi infanterie. C'est parfois de l'infanterie montée.

Les auxiliaires arabes et berbères

Ce sont des volontaires souvent mal armés, surtout efficaces contre les peuplades peu civilisées. C'est souvent de l'infanterie montée, y compris sur chameaux aux alentours du Sahara.

Les levées urbaines

C'était toute la population d'une ville levée en autodéfense.

Les milices de capitaines corsaires

Particulièrement actifs au départ de Salé et Tétouan, ils ne seront engagés que dans les zones côtières.

Cavalerie

Cavalerie des tribus arabes guich

C'est une armée irrégulière de cavaliers légers avec des cavaliers nobles plus lourds. C'est parmi eux qu'est souvent recrutée la Garde Montée du Sultan

Cavalerie arabe tribale

Equivalent en cavalerie légère de l'infanterie tribale.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Cavalerie du Niger

Cavalerie légère composée d'esclaves noirs ou de volontaires venus du pachalik marocain de Tombouctou, ils étaient aussi équipés de la lance.

Artillerie

L'artillerie du Sultan était équipée de matériel occidental, souvent ancien dont, pour les côtes, de l'artillerie de marine.

P01-2 - Liste d'armée

Si le Sultan ou un de ses fils est présent, il est obligatoirement général en chef.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	100	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	6	Milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
4	10	Infanterie des tribus arabes guich	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	6	Infanterie montée des tribus arabes guich	Infanterie légère montée Normal Irréguliers 3 plaq	20	
0	10	Rifains	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	
0	80	auxiliaires arabes et berbères	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	15	
0	20	auxiliaires arabes et berbères montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	17	Remplacement des précédents
0	6	auxiliaires chameliers arabes et berbères	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	20	Remplacement des précédents
0	2	Marins de navires corsaires	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	
0	8	Garnisons	Infanterie lourde Normal faibles Irréguliers 2 plaq	11	Garnisons de certaines villes
0	3	Levées urbaines	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	11	Levées de masse dans des villes
0	2	Nobles des tribus arabes guich	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 cavaliers légers Guich
2	30	Cavalerie des tribus arabes guich	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	40	Cavalerie arabe tribale	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	5	Cavalerie du Niger	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	32	
0	5	Lanciers du Niger	Lanciers légers Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	35	A la place des précédents
1	8	Artillerie	Artillerie lourde Recrues 3 plaq	77	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie de siège	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	63	Mortiers et pièces de siège – A la place du précédent
0	6	Artillerie légère et de montagne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie à cheval	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	1 pour 5 unités de cavalerie
Si le Sultan ou un de ses fils est présent (et général en chef)					

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	1	Bouakhers de la Garde noire sultanienne	Infanterie lourde Normal solides 4 plaq	39	
0	1	Garde du Sultan	Cavalerie lourde Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	44	1 pour 4 cavaliers légers Guich
0	2	Cavaliers de la Garde	Cavalerie légère Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	39	1 pour 5 cavaliers légers
Si allés					
0	3	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	3	Sous-Général peu compétent alliés	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le même comme allié
0	100	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	6	Milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale alliés	Infanterie lourde Normal Allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	10	Infanterie des tribus arabes guich alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	6	Infanterie montée des tribus arabes guich alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	10	Rifains alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	80	auxiliaires arabes et berbères alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	20	auxiliaires arabes et berbères montés alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	6	auxiliaires chameliers arabes et berbères alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Marins de navires corsaires alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	8	Garnisons alliés	Infanterie lourde Normal faibles Irréguliers + allié 2 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	3	Levées urbaines alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	2	Nobles des tribus arabes guich alliés	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	30	Cavalerie des tribus arabes guich alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	40	Cavalerie arabe tribale alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	5	Cavalerie du Niger alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	5	Lanciers du Niger alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	28	Remplace le même comme allié
0	8	Artillerie alliés	Artillerie lourde Recrues Allié 3 plaq	62	Remplace le même comme allié
0	2	Artillerie de siège alliés	Artillerie très lourde Normal 0 + allié 3 plaq	84	Remplace le même comme allié
0	6	Artillerie légère et de montagne alliés	Artillerie légère Normal Allié 3 plaq	50	Remplace le même comme allié
0	2	Artillerie à cheval alliés	Artillerie légère à cheval Normal Allié 3 plaq	56	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

P02 – Les Princes du Maghreb

Les régences ottomanes ne gouvernaient quasiment que la mince bande côtière, surtout le Pacha de Tripoli et celui de Tunis. En fait, ce sont surtout des villes fortifiées dont les alentours sont disputés avec des tribus souvent officiellement soumises. Dans la régence d'Alger, c'est un peu plus compliqué du fait de l'existence des Beys d'Oran et Constantine. Cependant, l'intérieur des terres est sous le joug de tribus plus ou moins puissantes, avec une distinction entre les tribus dites maghzen ou makhzen et les tribus dites raïas. Les tribus maghzen sont comparables aux foederati du Bas-Empire romain, voire des féodaux du haut moyen âge. Elles se voyaient concéder par un souverain la suzeraineté sur une partie du domaine (en particulier sur les revenus) en échange du service militaire, à savoir défendre le pays contre les voisins et fournir des troupes si le suzerain menait la guerre. La principale différence avec le système européen est que le domaine concédé n'était pas du territoire, qui ne comptait pas pour ces peuples nomades, mais des gens et des troupeaux.

Ainsi, le suzerain offrait à la tribu maghzen la suzeraineté sur une ou plusieurs tribus raïas, parfois agriculteurs, le plus souvent éleveurs, sédentaires ou semi-nomades. La tribu maghzen, outre le service militaire, devait lever l'impôt pour le suzerain, qui en récupérait une part plus ou moins grande. Avec le temps étaient venues les surenchères pour détacher une tribu maghzen de son suzerain, parfois en pleine bataille, et les scissions de tribus. Les grandes tribus du 12^{ème} siècle qui faisaient et défaisaient les rois n'étaient plus au dix-huitième que des bandes analogues aux Grandes Compagnies.

La perception de l'impôt se faisait sans rôle et n'était constatée, quand elle l'était, que par un simple enregistrement. Les collecteurs de taxes, caïds et cheikhs, se payaient sur le produit de l'impôt. Les redevances étaient inégales, vexatoires, arbitraires ; les populations payaient des impôts d'autant plus élevés qu'elles étaient plus pauvres, parce qu'elles offraient moins de résistance. Le Maghreb était ainsi divisé en makhzen et raïas ou, comme on disait d'une manière expressive, en mangeurs et mangés. A part les tribus maghzen et raïas, on trouvait les Zmoul (pluriel de Zmala, Smala), des tribus artificielles auxquelles le gouvernement d'Alger concédait des terres, à charge pour elles de protéger les soldats et les voyageurs, d'assurer la sécurité dans un cercle assez étendu autour de leur territoire, de garder certains passages. D'autres tribus du même genre étaient appelées Douaïr ou Deïras.

Les tribus étaient autant de petits États, de forces très diverses et de constitutions très disparates. La famille obéit à son chef naturel, l'ancêtre, le cheikh. Un assemblage de familles parentes entre elles formait le clan, la karouba des Kabyles. Au-dessus du clan venait le village (thaddert) chez les sédentaires, le douar chez les nomades. L'assemblée des cheikhs, des chefs de famille constituait la djemaa, qui régissait la petite communauté. La tribu était donc un ensemble de villages ou de douars. Les chefs militaires étaient appelés djouad ou douaouda, les chefs religieux étaient les marabouts et les cheurfas. La noblesse militaire dominait surtout dans le beylik de Constantine, où certaines familles exerçaient un véritable pouvoir souverain.

Il est inutile d'essayer de faire des armées pour la plupart des tribus, beaucoup trop petites pour cela. Cependant, il y avait des tribus ou des agrégats de tribus sous le commandement d'un chef militaire ou religieux qui ont pu lever des milliers voire des dizaines de milliers de combattants. Parmi eux on peut citer les Beni-Abbès qui se révoltèrent contre le dey Hussein, les montagnards de la Kabylie, de l'Aurès ou du Dahra, les Ouled-Mokhtar dont le cheikh dominait le bey ottoman du Titteri, le Cheikh-el-Arab de la région de Biskra, le cheikh des Hanencha et beaucoup d'autres grands seigneurs, et bien sûr, après la conquête française, l'Emir (auto-nommé) Abd-el-Kader et aussi son opposant, l'agha Mustapha Ben Ismaël, chef des Douairs et Zmela, et son neveu Ismaël

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Ould el Kadi.¹

La tactique de base des troupes ottomanes était le tir pour affaiblir l'ennemi suivi soit d'un repli pour le harceler soit d'une charge à fond, sans soutien ni réserves, pour enfoncer l'ennemi affaibli ou désorganisé. Cette tactique ne pouvait plus avoir le même effet sur des troupes organisées et habituées à manœuvrer sous le feu. De plus, les meilleures troupes rejetaient les armes longues comme la pique et la baïonnette au profit des armes de contact comme le sabre. De ce fait, les troupes ottomanes sont défavorisées par rapport aux troupes, cavalerie comme infanterie, qui attaquent en ordre serré. Seules les troupes des Balkans, habituées au contact avec les occidentaux, en sont dispensées. En revanche, elles ont beaucoup d'allant à l'attaque.

P02-1 – Description des troupes

Infanterie

Les fantassins des tribus

Ce sont les guerriers des tribus qui combattent à pied ou montés, montés sur chameaux aux alentours du Sahara.

Les tireurs

Le tir était un point essentiel de la façon de combattre de ces troupes mais certains étaient particulièrement entraînés.

Les gardes des caravanes

Ces troupes, essentiellement de l'infanterie montée, souvent sur chameaux, sont entraînés à combattre pour protéger les caravanes des bandits.

Les pillards

Ce sont les membres non entraînés des tribus qui accompagnent les armées pour profiter des dépouilles.

Les garnisons urbaines

Ce sont généralement des milices d'infanterie peu efficaces qui défendent les villes.

La levée en masse

C'était toute la population d'une tribu ou d'une ville en autodéfense.

Les réguliers d'Abd El Kader

Cette infanterie de ligne a été organisée par Abd El Kader à l'inspiration des troupes européennes, équipée de fusils européens avec baïonnettes.

Cavalerie

La cavalerie tribale

La base des armées des chefs tribaux était les cavaliers, cavalerie légère souvent très efficace mais très indisciplinée.

Les « réguliers rouges »

Cette cavalerie légère a été organisée par Abd El Kader sous l'inspiration des troupes européennes.

Artillerie

Les pièces d'artillerie étaient rares et proches du type ottoman « Balyemez » (pièces traditionnelles lourdes à tir lent – sans doute 8 livres ou équivalent). Abd El Kader a organisé une petite artillerie moderne à l'imitation des français mais l'a rapidement perdue suite à ses défaites.

P02-2 – Listes d'armées

Seul un sous-général pourra être de la famille du général en chef et donc considéré comme un subordonné normal. Tous les autres sous-généraux, leurs officiers et leurs troupes seront

¹ La plupart de ces éléments sont tirés en résumé du livre de Geneviève de Ternant « Maître Sauzède et le bureau du Maréchal Clauzel » Editions Gandini (2007)

La Règle "JOMINI" - Tome 2 – Listes d'Armées

systématiquement des alliés.

Si Abd El Kader ou un de ses lieutenants est présent, il est général en chef.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	100	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
4	40	Fantassins des tribus	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	
0	20	Fantassins montés des tribus	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	22	Remplacement des précédents
0	8	Fantassins chameliers des tribus	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	25	Remplacement des précédents
0	2	Les tireurs	Infanterie légère Normal Irréguliers + Tireurs 3 plaq	22	
0	8	Les gardes des caravanes Montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	17	
0	4	Les gardes des caravanes Chameliers	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	20	Remplacement des précédents
0	10	Les pillards	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	15	
0	4	Les garnisons urbaines	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Panique 3 plaq	12	
0	6	La levée en masse	Infanterie lourde Recrues faibles Irréguliers + Changeants + Panique 2 plaq	6	
4	100	Cavalerie tribale	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	4	Artillerie traditionnelle	Artillerie lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq	46	1 pour 10 unités d'infanterie ou de cavalerie
0	2	Artillerie	Artillerie lourde Recrues 3 plaq	77	remplace la 2ème précédente
Uniquement pour Abd el Kader					
0	10	Réguliers d'Abd el Kader	Infanterie lourde Normal Agressifs 3 plaq	28	
0	10	Les « réguliers rouges »	Cavalerie légère Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	39	1 pour 3 cavaliers légers
0	2	Artillerie	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 unités d'Abd el Kader
Si alliés					
0	3	Sous-Général allié	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	100	Colonel allié	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	40	Fantassins des tribus alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	20	Fantassins montés des tribus alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	8	Fantassins chameliers des tribus alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	2	Les tireurs alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Tireurs + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	8	Les gardes des caravanes Montés alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	4	Les gardes des caravanes Chameliers alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	10	Les pillards alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers	11	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			+ Changeants + allié 3 plaq		
0	4	Les garnisons urbaines alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Panique + allié 3 plaq	9	Remplace le même comme allié
0	6	La levée en masse alliés	Infanterie lourde Recrues faibles Irréguliers + Changeants + Panique + allié 2 plaq	4	Remplace le même comme allié
0	100	Cavalerie tribale alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	4	Artillerie traditionnelle alliée	Artillerie lourde Recrues Artillerie statique + allié 3 plaq	31	1 pour 10 unités d'infanterie ou de cavalerie
0	2	Artillerie alliés	Artillerie lourde Recrues Allié 3 plaq	62	Remplace le même comme allié

P03 – Le Sahara 1000-1850 (Touareg et autres nomades sahariens, Arabes, Berbères ou Noirs)

Sur une période de mille ans, une multiplicité d'ethnies (Berbères, et en particulier Touareg, Arabes, Noirs...) et une surface de 9 millions de km², l'Histoire a été chaotique et mouvementée, et nous ne pouvons pour le moment la connaître que par bribes. Il y a pourtant des constantes, entre l'introduction du chameau, dans les premiers siècles de l'ère chrétienne, et le moment où la présence aux frontières du désert, puis en son sein même, des grandes puissances coloniales a changé radicalement la structure sociale des clans nomades.

Même si par nature, les nomades vivent en clans peu nombreux, on a vu à l'occasion des rassemblements de plusieurs milliers de guerriers se rassembler, pour des raids sur les frontières nord, sud ou face au Nil. Plusieurs milliers de guerriers ont aussi parfois participé à la défense d'Oasis contre les raids impérialistes ottomans, marocains et plus tard Européens. Par souci de simplicité, nous avons adopté les dénominations des Touareg, même si les tribus arabophones ou de langue Fula avaient d'autres mots, leurs structures sociales, politiques et militaires étaient comparables.

Les Ihagarren sont les aristocrates. Ils sont armés d'une lance courte entièrement métallique appelée « allarah », d'une épée longue nommée « takouba » et d'un grand bouclier en peau d'Oryx blanc appelé « lamt ». Leur seule fonction est la guerre et le pillage. Leurs vassaux, appelés Imrad élèvent chèvres et chameaux et cultivent les oasis. Ce n'est qu'occasionnellement qu'ils prennent part aux actions offensives. Les Iklan sont en général des noirs, tous en situation de servitude. Les mieux considérés étaient artisans, notamment forgerons. Les autres simples cultivateurs, attachés à une terre.

P03-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». Les chameliers ont pour habitude de combattre montés jusqu'à être équipés d'armes à feu, très difficile à recharger. Ils deviennent alors de l'infanterie montée mais en plus peuvent utiliser leur chameau baraqué pour s'abriter.

Infanterie

Guerriers à pied Imrad

Ces guerriers paysans sont rarement alignés contre un ennemi sauf pour défendre les campements.

Iklans

Ces esclaves ne seront armés qu'en cas d'impérieuse nécessité.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Chamellerie

Ihaggaren

Les principaux guerriers, ils combattent comme une chamellerie moyenne avec une lance courte. Une grande partie d'entre eux peuvent être transformés en infanterie légère montée sur chameaux en les équipant d'armes à feu, arquebuses d'abord puis mousquets et plus tard les fusils les plus modernes qu'ils pourront se procurer.

Chameliers Imrad

Ces guerriers vassaux ne seront pas toujours présents car leur rôle est surtout de seconder les Ihaggaren. Dans ce cas, ils combattront généralement en lançant leurs javelots depuis leurs dromadaires.

Mais une partie peut devenir de l'Infanterie légère montée sur chameaux avec armes à feu, arquebuses d'abord puis mousquets et plus tard fusils.

Eclaireurs sur dromadaires

C'est de la chamellerie très légère dont le rôle est essentiellement le renseignement et accessoirement le harcèlement de l'ennemi avec leurs javelots.

Note : Quand l'infanterie montée sur dromadaires ou chameaux combat à pied, elle peut faire « baraquer » les chameaux et combattre en s'abritant derrière. Dans ce cas, elle garde « l'effet chameau » en corps à corps contre les chevaux ou éléphants mais c'est sans effet contre les tirs à distance ou contre l'infanterie car les pertes sur les bêtes sont aussi pénalisantes que sur les hommes.

P03-2 – Listes d'armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	20	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	30	Ihaggaren avec Arquebuses	Infanterie lourde montée chameaux Normal Irréguliers + Entêtés 3 plaq	31	A la place d'Ihaggaren chameliers quand armées d'armes à feu
0	30	Ihaggaren avec fusils	Infanterie lourde montée chameaux Elite Irréguliers + Entêtés 3 plaq	39	Remplacement des précédents
0	90	Guerriers à pied Imrad	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	12	Essentiellement en défense de campements
0	15	Imrad avec armes à feu	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers 3 plaq	22	A la place d'Imrad chameliers quand armées d'armes à feu
0	18	Iklan	Infanterie légère Recrues faibles Irréguliers + Fuyants 2 plaq	4	
6	30	Ihaggaren	Chameliers Cavalerie lourde Elite Irréguliers + Tenaces (troupes montés) 3 plaq	46	
0	15	Chameliers Imrad	Chameliers Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	31	
0	3	Eclaireurs sur dromadaires	Chameliers Cavalerie légère Normal Irréguliers + Harcèlement + Insaisissables 3 plaq	36	
Si allés					
0	2	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	20	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	30	Ihaggaren avec Arquebuses alliés	Infanterie lourde montée chameaux Normal Irréguliers + Entêtés + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	30	Ihaggaren avec fusils alliés	Infanterie lourde montée chameaux Elite Irréguliers + Entêtés + allié 3	32	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			plaq		
0	90	Guerriers à pied Imrad alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	9	Remplace le même comme allié
0	15	Imrad avec armes à feu alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	18	Iklan alliés	Infanterie légère Recrues faibles Irréguliers + Fuyants + allié 2 plaq	2	Remplace le même comme allié
0	30	Ihaggaren alliés	Chameliers Cavalerie lourde Elite Irréguliers + Tenaces (troupes montés) + allié 3 plaq	39	Remplace le même comme allié
0	15	Chameliers Imrad alliés	Chameliers Cavalerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	3	Eclaireurs sur dromadaires alliés	Chameliers Cavalerie légère Normal Irréguliers + Harcèlement + Insaisissables + allié 3 plaq	31	Remplace le même comme allié

P04– Le Soudan occidental (Sahel)

Des rives du fleuve Sénégal jusqu'au Lac Tchad, la steppe et la savane Sahélienne sont le siège de quelques grands empires dont l'Histoire ne nous est connue que par bribes. Ce que l'on sait, c'est que, débarrassés de la tutelle marocaine, des clans de cavaliers peuls convertis à l'Islam se mettent à prêcher le Djihad dans toute la bande qui va du Sahara à la forêt équatoriale. Fondé en 1804, dans la région qui est aujourd'hui le Nord du Nigeria, l'Empire Sokoto est le plus connu d'entre eux. L'antique Kanem-Bornu, islamisé depuis longtemps et situé sur la rive Sud du lac Tchad, survit en adoptant la même organisation militaire. Plus à l'Ouest l'Etat du Borgu ou l'immense empire Toucouleur adoptent peu ou prou les mêmes caractéristiques. La plupart de ces empires sont dirigés par des dynasties peules, et leur territoire ne cesse de fluctuer au gré des ralliements ou des défections des chefs locaux.

P04-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». Il est possible de passer à volonté toute troupe en Fanatiques.

Infanterie

Les Ghulam sont des esclaves-soldats un peu comme les anciens mamelouks.

Fantassins des tribus

Ce sont les guerriers des tribus qui combattent à pied, généralement à l'épée. La plupart sont de moral fragile mais très volontaires au combat. Quand ils ont plus l'habitude, ils sont à la fois plus prudents et plus stable.

Archers des tribus

Ce sont des guerriers des tribus armés d'arcs. Pour eux aussi le moral et l'allant peuvent varier.

Javeliniers

Ces guerriers armés de javelots sont des éclaireurs et des spécialistes du harcèlement, souvent en utilisant le terrain.

Tireurs Ghulam

Il y avait proportionnellement peu de tireurs. Ils sont armés de vieilles armes à feu de type arquebuses, à mèche ou à pierre. A partir de 1820, on commence à trouver des fusils de traite.

Lanciers

Ces troupes sont entraînées à combattre en ordre à la lance.

Lanciers Ghulam

Ces troupes sont très entraînées à combattre en ordre avec leur longue lance entièrement métallique. Ils portent des cottes de mailles.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Guerriers en armure

Ce sont des soldats entraînés qui combattent à l'épée et portent des cottes de mailles.

Cavalerie

Cavalerie légère

La base de ces armées était la cavalerie légère souvent très efficace mais très indisciplinée.

Cavalerie lourde

Cette cavalerie était caparaçonnée de tissu molletonné, souvent y compris le cheval. Equipée de lances, elle combat surtout par le choc.

Cavalerie en maille

Cette cavalerie était comme la précédente mais portait des cottes de mailles.

Cataphractes Ghulam

Ce sont les troupes les plus puissantes de ces armées, avec des cottes de mailles y compris sur le cheval.

Troupeau guidé de bovins

Plusieurs fois, les armées ont envoyé sur l'ennemi des troupeaux de bovins en les guidant avec leurs cavaliers, avec des résultats assez moyens.

P04-2 – Listes d'armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 12 unités
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	20	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	24	Lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	15	
0	24	Lanciers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	13	Remplacement des précédents
0	3	Lanciers Ghulam	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers 3 plaq	19	
0	3	Lanciers Ghulam fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	15	Remplacement des précédents
0	10	Tireurs Ghulam arquebuses	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
0	10	Tireurs Ghulam arquebuses fanatiques	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	15	Remplacement des précédents
0	10	Tireurs Ghulam fusils	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	Remplacement des précédents
0	10	Tireurs Ghulam fusils fanatiques	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	19	Remplacement des précédents
0	10	Fantassins des tribus	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	8	
0	10	Fantassins des tribus fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Changeants + Panique + Fanatiques 3 plaq	6	Remplacement des précédents
0	10	Fantassins des tribus entraînés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	13	Remplacement des précédents
0	10	Fantassins des tribus entraînés fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	11	Remplacement des précédents
0	14	Archers des tribus	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	13	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	14	Archers des tribus fanatiques	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique + Fanatiques 3 plaq	11	Remplacement des précédents
0	14	Archers des tribus entraînés	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	Remplacement des précédents
0	14	Archers des tribus entraînés fanatiques	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	17	Remplacement des précédents
0	3	Guerriers en armure	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers 3 plaq	17	
0	3	Guerriers en armure fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	14	Remplacement des précédents
0	10	Javeliniers	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement 3 plaq	19	
0	10	Javeliniers fanatiques	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement + Fanatiques 3 plaq	20	Remplacement des précédents
3	10	Cavalerie lourde	Lanciers lourds Normal Irréguliers 3 plaq	35	
0	10	Cavalerie lourde fanatiques	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	34	Remplacement des précédents
0	5	Cavalerie en maille	Lanciers lourds Elite Irréguliers 3 plaq	42	1 pour 2 cavaliers lourds
0	5	Cavalerie en maille fanatiques	Lanciers lourds Elite Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	39	Remplacement des précédents
0	2	Cataphractes Ghulam	Lanciers très lourds Elite Irréguliers 3 plaq	39	1 pour 4 cavaliers lourds
0	2	Cataphractes Ghulam fanatiques	Lanciers très lourds Elite Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	36	Remplacement des précédents
4	20	Cavalerie légère	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	20	Cavalerie légère fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	30	Remplacement des précédents
0	1	Troupeau guidé de bovins	Lanciers légers lents Recrues faibles Irréguliers 2 plaq	12	
Si allés					
0	3	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	3	Sous-Général peu compétent alliés	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le même comme allié
0	20	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	24	Lanciers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	24	Lanciers fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	6	Remplace le même comme allié
0	3	Lanciers Ghulam alliés	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	3	Lanciers Ghulam fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	10	Tireurs Ghulam arquebuses alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	10	Tireurs Ghulam arquebuses fanatiques alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	10	Tireurs Ghulam fusils alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	10	Tireurs Ghulam fusils fanatiques alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	10	Fantassins des tribus alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Changeants + Panique	4	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			+ allié 3 plaq		
0	10	Fantassins des tribus fanatiques alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Changeants + Panique + Fanatiques + allié 3 plaq	0	Remplace le même comme allié
0	10	Fantassins des tribus entraînés alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	10	Fantassins des tribus entraînés fanatiques alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	6	Remplace le même comme allié
0	14	Archers des tribus alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	14	Archers des tribus fanatiques alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique + Fanatiques + allié 3 plaq	6	Remplace le même comme allié
0	14	Archers des tribus entraînés alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	14	Archers des tribus entraînés fanatiques alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	3	Guerriers en armure alliés	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	3	Guerriers en armure fanatiques alliés	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	10	Javeliniers alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	10	Javeliniers fanatiques alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement + Fanatiques + allié 3 plaq	14	Remplace le même comme allié
0	10	Cavalerie lourde alliés	Lanciers lourds Normal Irréguliers + allié 3 plaq	28	Remplace le même comme allié
0	10	Cavalerie lourde fanatiques alliés	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	5	Cavalerie en maille alliés	Lanciers lourds Elite Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié
0	5	Cavalerie en maille fanatiques alliés	Lanciers lourds Elite Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	29	Remplace le même comme allié
0	2	Cataphractes Ghulam alliés	Lanciers très lourds Elite Irréguliers + allié 3 plaq	31	Remplace le même comme allié
0	2	Cataphractes Ghulam fanatiques alliés	Lanciers très lourds Elite Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	20	Cavalerie légère alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	20	Cavalerie légère fanatiques alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques + allié 3 plaq	23	Remplace le même comme allié
0	1	Troupeau guidé de bovins alliés	Lanciers légers lents Recrues faibles Irréguliers + allié 2 plaq	10	Remplace le même comme allié

P05 – Peuples de la Forêt Ouest Africaine (Ashanti, Yorouba, Bénin, Dahomey, Ngola, etc...)

Pris en tenaille entre les esclavagistes musulmans du Sahel, et les comptoirs côtiers, les chefferies traditionnelles des peuples de la forêt, le plus souvent animistes, contrôlent l'accès à trois richesses très convoitées. L'or, l'ivoire et les esclaves. Cette richesse est pour eux une source de pouvoir, mais aussi l'origine de convoitises et de luttes acharnées entre eux et avec leurs voisins musulmans et européens. Les états Ashantis, du Dahomey, du Bénin, sont les plus connus, mais cette liste est suffisamment souple pour s'adapter à des Etats plus éphémères. L'option d'inclure quelques

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

cavaliers vaut surtout pour les chefs locaux les plus septentrionaux de ces états. Ils sont totalement absents des récits des voyageurs européens venus des côtes, et les traditions orales qui nous sont parvenues de leurs adversaires peuls ne sont pas très claires.

P05-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Guerriers

Les guerriers traditionnels sont armés de lances et combattent généralement en bloc mais ils savent se déplacer dans les forêts comme dans la plaine. Cependant, on peut aussi les considérer comme de l'infanterie légère, quoique n'ayant jamais fait face à de l'artillerie, ils ne voient pas l'intérêt de se disperser.

Tireurs

Il y avait au départ peu de tireurs. Ils sont armés de vieilles armes à feu de type arquebuses, à mèche ou à pierre, remplacées à partir de 1700 par des fusils de traite. A partir de 1830, tous les guerriers peuvent posséder des fusils de traite.

Archers éclaireurs

Ce sont des guerriers armés d'arcs pour une reconnaissance toute en discrétion.

Cavalerie

Il y a très peu de cavalerie. C'est de la cavalerie légère alliée.

P05-2 – Listes d'armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	22	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
15	45	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	14	
0	5	Guerriers Vétérans	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs 3 plaq	21	1 pour 3 guerriers
0	5	Guerriers chevronnés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	20	1 pour 3 guerriers
0	2	Guerriers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	25	
0	15	Guerriers avec arquebuse	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	18	1 pour 3 guerriers
0	5	Guerriers Vétérans avec arquebuse	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs 3 plaq	26	1 pour 3 guerriers avec arquebuse
0	5	Guerriers chevronnés avec arquebuse	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	25	1 pour 3 guerriers avec arquebuse
0	2	Guerriers de la Garde avec arquebuse	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	32	Remplacement d'un guerrier de la Garde
2	8	Éclaireurs	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coueurs des bois 2 plaq	12	

La Règle "JOMINI" - Tome 2 – Listes d'Armées

0	4	Éclaireurs chevronnés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplacement des précédents
15	45	Guerriers	Infanterie légère non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	11	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers Vétérans	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs 3 plaq	18	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers chevronnés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	17	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	2	Guerriers de la Garde	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	22	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	15	Guerriers avec arquebuse	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	14	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers Vétérans avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs 3 plaq	22	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers chevronnés avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	2	Guerriers de la Garde avec arquebuse	Infanterie légère Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	28	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
De 1700 à 1830					
0	15	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	18	Remplace les Guerriers avec arquebuse de 1700 à 1830
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs 3 plaq	26	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	25	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	32	Remplacement d'un guerrier de la Garde de 1700 à 1830
0	15	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	14	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs 3 plaq	22	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie légère Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	28	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
Après 1830					
0	45	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	18	Remplace les guerriers à volonté après 1830
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs 3 plaq	26	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	25	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	32	Remplacement d'un guerrier de la Garde après 1830
0	45	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	14	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs 3 plaq	22	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde

La Règle "JOMINI" - Tome 2 – Listes d'Armées

0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie légère Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	28	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
Cavaliers Peuls ou autres peuples de la savane					
1	1	Sous-Général allié Peul	Sous-général Normal Allié 1 plaq	96	Obligatoire si 1 unité de cavaliers
0	1	Colonel allié	Colonel Normal Allié 1 plaq	8	1 si 3 unités
0	3	Cavaliers Peuls ou autres peuples de la savane	Cavalerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	22	
0	3	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	21	A la place des précédents
Si allés					
0	2	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	22	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
15	45	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	16	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	19	Remplace le même comme allié
0	15	Guerriers avec arquebuse	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	14	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec arquebuse	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	21	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés avec arquebuse	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde avec arquebuse	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
2	8	Éclaireurs	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois + allié 2 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	4	Éclaireurs chevronnés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
15	45	Guerriers	Infanterie légère non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	14	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	15	Guerriers avec arquebuse	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde avec	Infanterie légère Elite Irréguliers +	22	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

		arquebuse	Coueurs des bois + allié 3 plaq		
De 1700 à 1830 Alliés					
0	15	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	14	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	21	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	15	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie légère Elite Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
Après 1830 Alliés					
0	45	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	14	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	21	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	45	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie légère Elite Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié

P06 – Soudan Oriental Musulman (Foundj, Darfour, révoltes soudanaises...)

À la fin du XVIII^e siècle, le royaume foundj, ruiné par les luttes intestines des rois et de leurs vizirs Hamadj, et a déjà perdu le Kordofan au profit du Darfour : il ne contrôle plus que Sennar, la capitale, et la Gezirah (« île »), riche terre entre le Nil blanc et le Nil bleu où l'irrigation est possible ; il connaît une succession de meurtres de sultans jusqu'en 1821 avant d'être conquis par l'Égypte de Mehmet Ali.

En octobre 1820, sur ordre de la Porte, Méhémet Ali organise une mission au Soudan dirigée par son fils Ismaïl Kamil. Le 12 juin 1821, après avoir soumis Dongola et les Chaïkieh, Ismaïl entre à Sennar et annexe le royaume Foundj. Son lieutenant, le defterdar Mohammed Kousrao conquiert le Kordofan sur le Darfour dont la capitale tombe le 16 août. La révolte en Grèce ne permet pas de continuer la conquête vers le Darfour. Quatre gouverneurs sont installés à Dongola, à Berber, à Sennar et au Kordofan.

L'Égypte impose au Soudan un régime administratif sévère dominé par les « Turcs », al-Turkiyya

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

(la Turquie), en réalité des gens de langue turque (Albanais, Circassiens, anciens mamelouks ralliés au khédivé). Le turc osmanli devient la langue administrative. Des impôts très lourds payables en nature (bétail et esclaves) sont levés. Les Égyptiens instituent un régime fiscal qui suscite maintes révoltes. La base de la taxation est la terre, l'unité taxée étant le nombre de grandes roues à eau (sagiya) qui doivent payer de 15 à 132 piastres par an selon la production. Les terres non irriguées sont beaucoup moins imposées, mais les palmiers-dattiers le sont aussi. Les soldats noirs, qui meurent de maladie hors du Soudan, sont affectés à la colonisation de leurs propres terres. Ils forment une armée de mercenaires efficace (Nubi) et plus tard vont servir à la colonisation des Allemands au Tanganyika et des Belges au Congo.

Des esclaves sont recrutés massivement pour l'armée du khédivé et entraînés à Assouan. Un des motifs de l'expansion égyptienne le long de la vallée du Nil est la traite des esclaves, en particulier pour approvisionner l'armée en soldats. Méhémet Ali compte obtenir annuellement entre 20 et 40 000 hommes par an, mais la traite ne lui en procure qu'entre 2 et 3 000.

Dès octobre 1822, le pays se révolte contre le système d'impôts imposé par l'Égypte. Ismaïl Kamil est brûlé vif. La situation est rétablie par le defterdar Mohammed Kousrao, qui vainc les rebelles à la bataille de Makdur en septembre 1823. Le defterdar est remplacé comme commandant en chef des troupes égyptiennes en septembre 1824 par Uthman Jarkas al-Biringi qui fixe son quartier général à Khartoum au confluent des deux Nils. En 1874, le Darfour est annexé, mais le calme ne dure que jusqu'en 1881, avec la Révolution du Mahdi.

P06-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Levées tribales

Les levées tribales sont équipées de lances ou d'épées mais certains sont plus motivés et certains sont mêmes de vrais professionnels.

Tireurs

Un certain nombre de combattants sont équipées d'armes à feu mais sont en général mal entraînés et ne se servent pas de baïonnettes en corps à corps mais d'épées. Certains sont aussi motivés et certains sont mêmes de vrais professionnels.

Cavalerie

Cavalerie tribale

Une partie de cette cavalerie était entraînée à combattre par le choc, avec des lances, et souvent des lances longues. Les plus riches portaient des armures métalliques, généralement de mailles.

Carabiniers

C'est une partie de la cavalerie entraînée à combattre avec des carabines, le plus souvent démontés. Dans les terres désertiques, les chevaux sont souvent en partie remplacés par des dromadaires.

Artillerie

L'artillerie était légère et généralement peu entraînée, sauf au Darfour.

P06-2 – Listes d'armées

Il peut y avoir des alliés ou des tribus soumises, et ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	22	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
8	50	Levées tribales	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	25	Chevronnés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Impétueux 3 plaq	11	Remplace 2ème levée
0	8	Professionnels	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	16	1 pour 4 levées
2	20	Tireurs avec arme à feu	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
0	10	Tireurs chevronnés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Impétueux 3 plaq	15	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	3	Tireurs Professionnels	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	21	1 pour 4 unités de Tireurs
0	4	Carabiniers	Infanterie légère montée Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
0	2	Carabiniers Vétérans	Infanterie légère montée Normal Irréguliers 3 plaq	20	Remplace des Carabiniers normaux
0	2	Carabiniers méharistes	Infanterie légère montée chameaux Recrues Irréguliers 3 plaq	16	Remplace des Carabiniers normaux
0	2	Carabiniers méharistes Vétérans	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers 3 plaq	22	Remplace des Carabiniers méharistes normaux
1	8	Cavalerie tribale	Lanciers légers Recrues Irréguliers 3 plaq	25	
0	6	Cavaliers volontaires	Lanciers légers Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	28	Remplacement des précédents
0	2	Cavaliers Vétérans	Lanciers légers Normal Irréguliers 3 plaq	32	Remplace des lanciers normaux
0	2	Cavaliers en maille	Lanciers lourds Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	32	Remplace des Cavaliers volontaires
0	2	Chameliers tribaux	Chameliers Lanciers légers Recrues Irréguliers 3 plaq	27	Remplace des Chameliers tribaux
0	2	Chameliers volontaires	Chameliers Lanciers légers Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	31	Remplace des Chameliers tribaux
0	2	Chameliers Vétérans	Chameliers Lanciers légers Normal Irréguliers 3 plaq	35	Remplace des lanciers normaux
0	6	Artillerie	Artillerie très légère Recrues Irréguliers 3 plaq	31	1 pour 4 unités d'infanterie
0	6	Artillerie moyenne	Artillerie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	45	Remplace une artillerie normale
0	6	Artillerie chevronnée	Artillerie très légère Normal Irréguliers 3 plaq	36	Remplace une artillerie normale
Si allés					
0	2	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	22	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
8	50	Levées tribales alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	25	Chevronnés alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Impétueux + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	8	Professionnels alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Impétueux + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
2	20	Tireurs avec arme à feu alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	10	Tireurs chevronnés alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Impétueux + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	3	Tireurs Professionnels	Infanterie lourde Normal Irréguliers	16	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

		alliés	+ Impétueux + allié 3 plaq		
0	4	Carabiniers alliés	Infanterie légère montée Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	2	Carabiniers Vétérans alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Carabiniers méharistes alliés	Infanterie légère montée chameaux Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	2	Carabiniers méharistes Vétérans alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
1	8	Cavalerie tribale alliés	Lanciers légers Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	6	Cavaliers volontaires alliés	Lanciers légers Recrues Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	2	Cavaliers Vétérans alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	2	Cavaliers en maille alliés	Lanciers lourds Recrues Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	2	Chameliers tribaux alliés	Chameliers Lanciers légers Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	2	Chameliers volontaires alliés	Chameliers Lanciers légers Recrues Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	2	Chameliers Vétérans alliés	Chameliers Lanciers légers Normal Irréguliers + allié 3 plaq	28	Remplace le même comme allié
0	6	Artillerie alliés	Artillerie très légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	23	Remplace le même comme allié
0	6	Artillerie moyenne alliés	Artillerie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié
0	6	Artillerie chevronnée alliés	Artillerie très légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié

P07 – Abyssins 1769-1855

Entre 1769-1855, l'empire d'Éthiopie connut une période marquée par de nombreux conflits entre les ras et l'empereur, dont le domaine ne s'étendait plus que sur une zone autour de l'ancienne Gondar, qui entraînent une stagnation dans le développement de la société et de la culture. Les conflits religieux, aussi bien au sein de l'Église orthodoxe éthiopienne que contre les musulmans étaient souvent utilisés comme un prétexte pour des affrontements mutuels.

On appelle cette période le Zemene Mesafent, Ère des Princes (masâfént) ou Temps des Juges, pendant laquelle les empereurs « régnaient mais ne gouvernaient pas », car les seigneurs de guerre locaux s'en chargeaient chacun dans ses domaines, tout en tentant de manipuler le pouvoir impérial sans pour autant chercher à le renverser.

Les armes les plus modernes filtrent à travers l'Erythrée, alors sous domination ottomane, ou, plus rarement, par la vallée du Nil. En 1838, suite à un raid Egyptien, l'Abyssinie obtient une intervention de la France et de la Grande Bretagne auprès de Méhémet Ali pour faire cesser les attaques.

P07-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». Une partie des troupes sont des fidèles religieux ou féodaux, à la fois très entraînés et très volontaires.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Infanterie

Fantassins de base

Les Guerriers sont des combattants traditionnels, combattant à la Lance courte ou l'épée. Dès qu'ils peuvent, les chefs les équiperont d'armes à feu, arquebuses puis mousquets, puis fusils à pierre de traite.

Archers

Ce sont des guerriers tribaux armés d'arcs.

Cavalerie

Cavalerie légère

La base de ces armées était la cavalerie légère souvent très efficace mais très indisciplinée. Une partie peut avoir une armure.

Cavalerie lourde

Une partie de cette cavalerie était entraînée à combattre par le choc, avec des lances, et souvent des lances longues. Les plus riches portaient des armures métalliques, y compris complètes comme au Moyen Âge.

Artillerie

L'artillerie était ancienne, souvent de gros calibre mais tractée par des bœufs.

P07-2 – Listes d'armées

Chaque sous-général en plus du 1er doit être un allié, mais on peut prendre un sous-général allié pour chaque contingent, même réduit.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 9 unités
0	10	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
6	40	Guerriers de base	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	13	
0	12	Guerriers avec arquebuses	Infanterie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	11	Remplacement des guerriers
0	12	Guerriers avec fusils	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	Remplacement des guerriers
0	5	Guerriers de base fidèles	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Entêtés 3 plaq	22	Remplacement des guerriers
0	5	Guerriers fidèles avec arquebuses	Infanterie légère Normal Irréguliers + Entêtés 3 plaq	21	Remplacement des précédents
0	5	Guerriers fidèles avec fusils	Infanterie légère Elite Irréguliers + Entêtés 3 plaq	28	Remplacement des précédents
6	20	Archers	Infanterie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	10	Cavalerie lourde	Cavalerie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	32	Remplace 1 cavalier léger sur 2
0	6	Cavalerie lourde avec longue lance	Lanciers lourds Normal Irréguliers 3 plaq	35	Remplacement des précédents
0	2	Cavalerie lourde fidèles	Cavalerie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	39	1 pour 2 cavaliers lourds
0	2	Cavalerie lourde fidèles avec longue lance	Lanciers lourds Elite Irréguliers 3 plaq	42	Remplacement des précédents
0	2	Cavalerie lourde en armure complète	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers 3 plaq	28	1 pour 3 cavaliers lourds
0	2	Cavalerie lourde en armure complète avec longue lance	Lanciers très lourds Normal Irréguliers 3 plaq	32	Remplacement des précédents

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	2	Cavalerie lourde fidèles en armure complète	Cavalerie très lourde Elite Irréguliers 3 plaq	35	Remplacement des précédents
0	2	Cavalerie lourde fidèles en armure complète avec longue lance	Lanciers très lourds Elite Irréguliers 3 plaq	39	Remplacement des précédents
3	10	Cavalerie légère	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	
0	2	Cavalerie légère fidèles	Cavalerie légère Elite Irréguliers 3 plaq	35	Remplacement des précédents
0	1	Artillerie tirée par bœufs	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	78	
0	1	Artillerie très lourde tirée par bœufs	Artillerie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	62	A la place du précédent
Si allés					
0	3	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 pour chaque contingent allié
0	10	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
6	40	Guerriers de base alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	12	Guerriers avec arquebuses alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	12	Guerriers avec fusils alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers de base fidèles alliés	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Entêtés + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers fidèles avec arquebuses alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Entêtés + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers fidèles avec fusils alliés	Infanterie légère Elite Irréguliers + Entêtés + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
6	20	Archers alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	10	Cavalerie lourde alliés	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	6	Cavalerie lourde avec longue lance alliés	Lanciers lourds Normal Irréguliers + allié 3 plaq	28	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie lourde fidèles alliés	Cavalerie lourde Elite Irréguliers + allié 3 plaq	31	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie lourde fidèles avec longue lance alliés	Lanciers lourds Elite Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie lourde en armure complète alliés	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie lourde en armure complète avec longue lance alliés	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie lourde fidèles en armure complète alliés	Cavalerie très lourde Elite Irréguliers + allié 3 plaq	28	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie lourde fidèles en armure complète avec longue lance alliés	Lanciers très lourds Elite Irréguliers + allié 3 plaq	31	Remplace le même comme allié
3	10	Cavalerie légère alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie légère fidèles alliés	Cavalerie légère Elite Irréguliers + allié 3 plaq	28	Remplace le même comme allié
0	1	Artillerie tirée par bœufs alliés	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	59	Remplace le même comme allié
0	1	Artillerie très lourde tirée par bœufs alliés	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	46	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

P08 – Les Somalis (17ème au 19ème siècle)

Sous la menace portugaise, les sultanats jusqu'ici indépendants établissent des liens avec le Sultan de Constantinople à partir de 1566. Mais si au 16ème siècle, l'Empire Ottoman reste une puissance de premier plan dans l'Océan Indien, il s'en détourne au début du 17ème, suite à de lourdes défaites, et c'est le Sultan d'Oman qui prend le relais.

Dans cette zone désintégrée depuis la chute du Sultanat Ajuran, plus d'un siècle est nécessaire à l'émergence d'un nouvel état, le Sultanat Geledi, autour de la ville d'Afgooye. Entre-temps, le sultanat d'Oman avait repoussé les Portugais hors de Somalie pour prendre le contrôle de la côte de Benadir. Les villes somaliennes restent assez libres de s'autogérer tant qu'elles respectent l'autorité du sultan et paient leur tribut ; le rôle du gouverneur omanais à Mogadiscio, Merca et Baraawe reste largement honorifique.

L'armée Geledi comptait 20 000 hommes en temps de paix et pouvait atteindre 50 000 hommes en temps de guerre. Les commandants suprêmes de l'armée étaient le sultan et son frère, qui avaient à leur tour Malaakhs et Garads. L'armée a été équipée de fusils et de canons par des commerçants somaliens des régions côtières qui contrôlaient le commerce des armes en Afrique de l'Est.

Principal Etat de la Région, le sultanat Geledi survécut jusqu'à son élimination par les troupes coloniales italiennes en 1908.

P08-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Guerriers de base

Les Guerriers sont des combattants traditionnels, combattant à la Lance courte ou l'épée. Dès qu'ils peuvent, les chefs les équiperont d'armes à feu, arquebuses puis mousquets.

Tireurs

Ce sont des guerriers tribaux entraînés à tirer. Traditionnellement armés d'arcs, ils recevront ensuite des armes à feu.

Cavalerie

Cavalerie moyenne

La cavalerie de ces armées était plutôt une cavalerie moyenne que légère, armée de lances et de bouclier mais très indisciplinée. Une partie peut être mieux entraînée, voire d'élite.

Cavalerie légère

La cavalerie légère est surtout destinée à la reconnaissance.

Artillerie

L'artillerie, peu nombreuse, est un mélange de pièces anciennes orientales et de pièces plus modernes généralement d'origine navale.

P08-2 – Listes d'armées

Il peut y avoir des alliés ou des tribus soumises, et ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités

La Règle "JOMINI" - Tome 2 – Listes d'Armées

0	22	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
10	80	Guerriers en Lance courte ou épée	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	40	Guerriers Chevronnés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	15	Remplace 2ème unité de guerriers
0	20	Guerriers Fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	10	Remplace 2ème unité de guerriers
0	12	Guerriers Chevronnés avec armes à feu	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	Remplace 3ème unité de Guerriers Chevronnés
0	10	Guerriers Professionnels	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers 3 plaq	19	Remplace 2ème unité de guerriers
0	5	Guerriers Professionnels avec armes à feu	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	Remplace 2ème unité de Guerriers Professionnels
0	20	Tireurs avec arcs	Infanterie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	10	Tireurs chevronnés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Impétueux 3 plaq	12	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	5	Tireurs avec arme à feu	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	10	Cavalerie moyenne	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	25	
0	5	Cavaliers volontaires	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	28	Remplacement des précédents
0	3	Cavalerie moyenne Vétérans	Cavalerie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	32	Remplace 3ème unité de Cavalerie moyenne
0	2	Cavalerie moyenne fanatiques	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	25	Remplace 2ème unité de Cavalerie moyenne
0	2	Cavalerie de reconnaissance	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	
0	2	Artillerie moyenne	Artillerie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	45	1 pour 4 unités d'infanterie
Si allés					
0	2	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	22	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
10	80	Guerriers en Lance courte ou épée alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	40	Guerriers Chevronnés alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	20	Guerriers Fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	5	Remplace le même comme allié
0	12	Guerriers Chevronnés avec armes à feu alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	10	Guerriers Professionnels alliés	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Professionnels avec armes à feu alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	20	Tireurs avec arcs alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	10	Tireurs chevronnés alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Impétueux + allié 3 plaq	9	Remplace le même comme allié
0	5	Tireurs avec arme à feu alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	10	Cavalerie moyenne alliés	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	5	Cavaliers volontaires alliés	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	3	Cavalerie moyenne	Infanterie légère Normal Irréguliers	13	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

		Vétérans alliés	+ allié 3 plaq		
0	2	Cavalerie moyenne fanatiques alliés	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	19	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie de reconnaissance alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	2	Artillerie moyenne alliés	Artillerie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié

P09 – Afrique centrale

Les systèmes militaires sur le continent africain au XIXe siècle ne nous sont connus que de manière très parcellaires, et c'est encore plus vrai de l'immense forêt du bassin du Congo. Les ressources en main-d'œuvre étaient souvent limitées. Cependant, il est arrivé que les concentrations de troupes locales au combat puissent être très importantes. Au 18ème siècle, une guerre civile au Royaume du Congo oppose des armées de plusieurs dizaines de milliers d'hommes.

L'introduction d'armes à feu resta longtemps anecdotique, la poudre noire supportant mal le climat humide de la région. De plus les chefferies traditionnelles s'impliquant elles-mêmes dans le commerce de l'or, de l'ivoire et des esclaves, les européens, présents sur les côtes, préféraient souvent traiter avec eux que de les affronter. C'est pourquoi, jusqu'à la deuxième partie du siècle, de nombreuses forces indigènes traditionnelles ont tenu bon jusqu'à l'apparition de l'artillerie, des mitrailleuses et des fusils modernes.

La plupart des guerriers étaient simplement les hommes en état de se battre de la communauté, mais des groupes de guerriers plus "spécialistes" se formaient autour du trafic d'esclave, ou dans l'entourage des chefs les plus puissants. Certains d'entre eux pouvaient conserver des fusils fournis par les trafiquants arabes, swahilis ou européens.

Divers mouvements religieux traditionnels ont provoqué (et provoquent parfois encore) des cas de cannibalisme et de crimes rituels provoquant, soit chez leurs auteurs, soit chez leurs victimes des comportements fanatiques (attestés dans les deux cas notamment au Cameroun, dans le Nord du Gabon, dans l'Est du Congo et ailleurs). Il n'y a cependant pas trace, comme c'est le cas en Afrique de l'Ouest, d'armées entièrement mues par le fanatisme, et cela doit rester réservé à quelques unités. A coté de l'universelle sagaie, les javelots et les arcs sont signalés en quantité variable selon les ethnies.

Ces armées n'ont évidemment de sens que sur des terrains abondamment boisés.

P09-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Guerriers

- Les guerriers sont armés de sagaies. La sagaie africaine, c'est une lance ultra courte qui peut être lancée à bout portant mais pas plus. Ces guerriers savent très bien se déplacer dans les forêts.
- Une partie d'entre eux ont des javelots pour tirer d'un peu plus loin.
- Quelques-uns peuvent être des guerriers « professionnels » habitués au combat.
- D'autres pourront être des fanatiques
- Certains guerriers pourront aussi être armés d'arcs et, après 1830, quelques-uns d'entre eux

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

auront des fusil de traite.

Levées

Ce sont des Femmes, enfants, vieillards qui combattent en cas de grand danger.

P09-2 – Listes d'armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	22	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 8 unités
25	50	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	12	
0	12	Guerriers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	25	Guerriers avec javelots	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	16	1 pour 2 guerriers
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	4	Guerriers « professionnels »	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	20	1 pour 10 guerriers
0	1	Guerriers « professionnels » fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Fanatiques 3 plaq	15	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	25	Guerriers avec arcs	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 2 plaq	11	1 pour 2 guerriers
0	6	Guerriers fanatiques avec arcs	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	3	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	19	Remplace les Guerriers avec arcs
0	1	Guerriers fanatiques avec fusil de traite	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 3 des précédents
0	25	Guerriers avec javelots	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	16	A la place de guerriers avec javelot en ordre plus serré
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	25	Levées, Femmes, enfants, vieillards	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Fuyants + Panique 3 plaq	11	
Si allés					
0	2	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	22	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
25	50	Guerriers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	9	Remplace le même comme allié
0	12	Guerriers fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	25	Guerriers avec javelots alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	4	Guerriers « professionnels » alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	1	Guerriers « professionnels » fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Fanatiques + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	25	Guerriers avec arcs alliés	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 2 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	6	Guerriers fanatiques avec arcs alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	3	Guerriers avec fusil de traite alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	1	Guerriers fanatiques avec fusil de traite alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	25	Guerriers avec javelots alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	25	Levées, Femmes, enfants, vieillards alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Fuyants + Panique + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié

P10 – Afrique orientale de la Côte Swahili (Zanzibaris, etc.) 1780-1860

Avec l'éviction des portugais, le puissant sultanat d'Oman est le maître incontesté de l'océan Indien occidental entre 1780 et 1860, régnant sur un vaste empire colonial qui bénéficie de sa situation stratégique entre Afrique, Asie et Moyen-Orient (donc la porte de l'Europe).

Le commerce principal est celui des esclaves. Chaque année, environ 15 000 africains sont vendus sur le marché de Zanzibar à destination d'Oman. La taille colossale de cet empire et sa fragmentation (il est essentiellement constitué de ports) oblige à donner une grande indépendance aux chefs locaux, ce qui donne notamment un pouvoir considérable au gouverneur de Zanzibar. Certains sultanats demeurent cependant indépendants, comme ceux des Comores. C'est à cette époque que la culture swahilie s'affirme et s'individualise, à la croisée entre cultures arabe (omanaise), africaine (bantoue), persane (shirazi) et indienne.

Sur le continent, la plupart des ports s'érigent en Cité-Etats, tandis que des commerçants swahilis s'ouvrent des routes commerciales pour accéder à l'Afrique centrale (création du comptoir d'Ujiji au bord du lac Tanganyika vers 1830). L'argent du commerce de l'ivoire à destination de l'Europe permet d'acheter des fusils. Des aventuriers créent des principautés commerciales autonomes (Msiri, Tippu Tip), s'adonnant également à la traite pour fournir des esclaves à Zanzibar.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

P10-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Garde du Sultan

La Garde du Sultan de Zanzibar est équipée de Mousquet puis d'armes à feu plus modernes. Elle a souvent été formée en infanterie montée.

Réguliers Omanis (puis Zanzibaris après 1856)

Les troupes du Sultanat d'Oman sont des soldats réguliers équipés de mousquets.

Irréguliers musulmans

Les différentes factions utilisent des mercenaires, qui souvent sont aussi des pillards. Ils sont armés de mousquets.

Fantassins Tribus africaines alliées

Les Guerriers des Tribus africaines alliées combattent à la Lance courte mais ne sont pas toujours très motivés.

Archers des Tribus africaines alliées

Certaines troupes des Tribus africaines alliées combattent aussi avec des arcs.

Artillerie

On peut avoir une petite artillerie.

P10-2 – Listes d'armées

Il peut y avoir des alliés ou des tribus soumises, et ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 9 unités
0	18	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
8	30	soldats réguliers	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	
0	2	Garde du Sultan	Infanterie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	25	
0	1	Garde du Sultan montée	Infanterie lourde montée Normal Irréguliers 3 plaq	22	Remplacement des précédents
0	40	Irréguliers musulmans	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	12	
0	40	Irréguliers musulmans	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	10	
0	2	Artillerie	Artillerie légère Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	39	
Tribus africaines alliées					
0	2	Sous-Général allié	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 pour chaque contingent allié
0	10	Colonel allié	Colonel Allié 1 plaq	8	1 pour 6 unités
0	60	Guerriers	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Fuyants 3 plaq	6	
0	10	Archers	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	7	

P11 – Afrique orientale des hauts plateaux (Masai, Nandi, etc.)

Les paysages ouverts de l'Afrique Orientale sont parcourus par des ethnies pastorales dont la seule richesse est constituée de troupeaux de bovins. Pour se défendre des incursions des royaumes

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

côtiers, ils se constituent en confédérations guerrières, dont certaines comme les Masaïs et les Nandis établissent leurs réputations de féroces guerriers.

Tant que leurs principaux adversaires ne sont équipés que de mousquets chargés par la bouche, ils parviennent à les contrer par la rapidité, l'imprévisibilité et l'intrépidité de leurs charges. Il faudra attendre les fusils à répétition et les mitrailleuses pour les soumettre.

P11-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Guerriers

Les Guerriers forment la masse des troupes. Ils sont armés de lances et de javelots. Certains peuples sont connus pour leur intrépidité et leur redoutable efficacité.

Jeunes

Les jeunes combattent surtout en reconnaissance et en harcèlement, avec les mêmes armes.

Aventuriers swahilis ou européens

Les différentes tribus utilisent des mercenaires, aventuriers de diverses origines armés de mousquets et d'autres armes plus modernes.

P11-2 – Listes d'armées

Il faut choisir la tribu du Général en chef. Toutes les autres tribus seront des alliés qui n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	22	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
10	80	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs mobile Recrues Irréguliers 3 plaq	13	
0	80	Guerriers Masaïs ou Nandis	Infanterie lourde non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	23	Remplacement des précédents si général de la même tribu
6	20	Jeunes	Infanterie légère non-tireurs mobile Normal Irréguliers 3 plaq	15	
0	20	Jeunes Masaïs ou Nandis	Infanterie légère non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	25	Remplacement des précédents si général de la même tribu
0	2	Aventuriers mercenaires	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
Si alliés					
0	2	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	22	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	80	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs mobile Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	80	Guerriers Masaïs ou Nandis	Infanterie lourde non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	20	Jeunes	Infanterie légère non-tireurs mobile Normal Irréguliers + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	20	Jeunes Masaïs ou Nandis	Infanterie légère non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	19	Remplace le même comme allié

La Règle "JOMINI" - Tome 2 – Listes d'Armées

0	2	Aventuriers mercenaires	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
---	---	-------------------------	--	----	------------------------------

P12 – Les royaumes bantous d'Afrique Méridionale

Venus de la haute vallée du Nil, ou des grands lacs, les Bantous, un peuple pastoral dont la richesse ne se compte qu'en têtes de bovins parviennent au sud du Mozambique vers le début du 18ème siècle. Ils croissent en paix, occupant peu à peu de nouvelles terres jusqu'à se heurter aux colons hollandais et à l'armée anglaise remontant du Cap de Bonne Espérance. Incapables d'absorber par de nouvelles colonisations leurs excédents démographiques, ils finissent, fin 18ème siècle, par s'affronter entre eux pour la possession des pâturages, pendant que les Xhozas défendent la "frontière" contre les blancs.

Au cours de ces luttes émerge la personnalité charismatique de Shaka (1787 - 1828), le "Napoléon Noir", roi des Zoulous. Il utilise les structures traditionnelles des groupes d'initiation à l'âge adulte pour les transformer en "régiments" avec un fort esprit de corps et les entraîne à délaisser les échanges de javelot pour la lutte au corps à corps avec une large sagaie à manche court semblable à un glaive appelée isQwla. Confronté à la puissance de feu des boers, ses frères et successeurs réintroduiront le javelot et essaieront de se procurer des armes à feu.

Parmi les autres peuples, les Swazis et les Matabélés imiteront les Zoulous, les derniers étant initialement un clan zoulou dissident qui s'agrandira en incorporant d'autres peuples dans sa longue remontée vers le Zimbabwe. Les premiers parviendront par les armes à imposer un statut d'indépendance interne protégée sous la couronne britannique. Quant aux Sothos, ils parviendront au même résultat en apprenant à monter à cheval et en se fortifiant sur les sommets de leurs montagnes.

P12-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Guerriers

- Les guerriers traditionnels sont armés de javelots que les uns et les autres envoient sur les ennemis.
- Environ un guerrier sur 10 peut être armé d'un fusil de traite à partir de 1750 et surtout à partir de 1800.

Eclaireurs

Ce sont des guerriers armés aussi de javelots légers dont le rôle est la reconnaissance des ennemis. Ce sont souvent des adolescents.

Zoulous

Les zoulous sont particuliers. Ils ne combattent plus qu'au corps à corps, sauf les éclaireurs.

- Les vétérans forment des corps très unis, combattant en ordre très serré et très entraînés.
- Les classes plus jeunes, les célibataires « boucliers noirs » sont quasiment fanatiques.
- Après la mort de Shaka en 1828, les zoulous récupèrent le javelot mais sont moins fanatiques.

A noter que d'autres tribus peuvent combattre avec les zoulous (quoique généralement sous statut de vassal).

Guerriers Matabélés ou Swazis

Ce sont des guerriers comme les autres Bantous mais mieux entraînés.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Guerriers Sothos

- Environ un guerrier Sotho sur 10 peut devenir de l'infanterie montée et ce sont l'élite de la tribu.
- Les Sothos peuvent aussi se doter de fortifications de campagne en nombre limité.

P12-2 – Listes d'armées

Ces armées sont pour tous les peuples Bantous (Zoulous, Matabélés, Mtehtwas, Nwandwe, Swazis, Sothos, Xhosa, etc...) avec des particularités pour certains peuples à certaines époques. Il y a des alliés ou des tribus soumises, et ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités plus 1 par tribu alliée ou soumise
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
20	200	Guerriers bantous	Infanterie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	20	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	1 pour 10 unités de guerriers
2	8	Eclaireurs	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois 2 plaq	12	
Uniquement chez les Sothos					
0	20	Guerriers montés	Infanterie légère montée Elite Irréguliers 3 plaq	25	1 pour 10 unités de guerriers avec javelots ou fusil
Uniquement chez les Matabélés ou Swazis					
0	200	Guerriers Vétérans	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	Remplace à volonté les guerriers javelot
0	20	Guerriers Vétérans	Infanterie légère Elite Irréguliers 3 plaq	22	Remplace à volonté les guerriers fusil
Uniquement Zoulous de Shaka					
0	100	Guerriers des Impis mariés	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + Entêtés 3 plaq	25	Remplace 1 guerrier célibataire sur 2 à volonté
0	200	Guerriers des Impis célibataires	Infanterie légère non-tireurs Elite solides Irréguliers + Fanatiques 4 plaq	22	Remplace systématiquement les guerriers
Uniquement Zoulous de Shaka					
0	100	Guerriers des Impis mariés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Entêtés 3 plaq	25	Remplace 1 guerrier célibataire sur 2 à volonté
0	200	Guerriers des Impis célibataires	Infanterie légère Normal solides Irréguliers + Fanatiques 4 plaq	26	Remplace systématiquement les guerriers
Si tribu alliée ou soumise					
0	3	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	40	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	200	Guerriers bantous alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	20	Guerriers avec fusil de traite alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	8	Eclaireurs alliés	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois + allié 2 plaq	10	Remplace le même comme allié
Si tribu Matabélés ou Swazis alliée ou soumise					
0	200	Guerriers Vétérans alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	20	Guerriers Vétérans alliés	Infanterie légère Elite Irréguliers + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

P13 – Madagascar

Les premières armes à feu furent introduites dans le Royaume de Merina par le Roi Andriajaka qui en 1620 échangea des esclaves pour 50 fusils et 3 barils de poudre. Il est probable que les tribus côtières avaient déjà eu accès à ces armes à feu plus tôt, mais nous n'en avons pas retrouvé de traces précises. Tout au long des décennies suivantes, les différents royaumes et chefferies qui se partagent l'île Rouge n'eurent de cesse d'acquérir d'autres armes à feu auprès des comptoirs européens et des navires de passage. Arabes, Portugais, Néerlandais, Britanniques et surtout Français fournirent arme et poudre en échange de ravitaillement pour leurs navires, ou d'esclaves.

En 1820, après une campagne désastreuse contre le Menabe, le roi Radama 1er chargea 3 sous-officiers européens de réformer et moderniser son armée. Sur une gravure d'époque, on le voit passer en revue son armée disposée en ordre serré. Sur l'image on aperçoit des canons et une poignée de cavaliers.

P13-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers », sauf pour ceux qui sont entraînés à l'occidentale après 1820.

Infanterie

Guerriers

Il y a deux groupes de tribus : celles de la côte ou celles du plateau. Le général en chef vient soit d'un groupe, soit de l'autre et la majorité des troupes est de la même origine. Dans ce cas, s'il y a des troupes de l'autre origine, elles doivent avoir leur propre général et seront des alliés des premiers.

- Les guerriers Merina et autres tribus du plateau sont armés de lances et, dès que cela a été possible, d'armes à feu, arquebuses puis mousquets et fusils.
- Après 1817, une partie de ces guerriers Merina et autres ont été entraînés à l'imitation des soldats occidentaux.
- Les guerriers Sakalaves et autres tribus côtières sont armés de sagaies et de javelots et combattent plutôt en tirailleurs. Dès que cela a été possible, ils ont été armés d'armes à feu, arquebuses puis mousquets et fusils.

Cavalerie

La cavalerie est légère et peu nombreuse. En fait ce sont surtout des éclaireurs.

Artillerie

L'artillerie était importée de type européen, sans doute britannique puisque fournie par les portugais.

P13-2 – Listes d'armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	3	Cavaliers	Cavalerie légère Normal faibles Irréguliers 2 plaq	16	
0	2	Batterie d'artillerie de campagne de 6 livres britannique	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	
0	1	Batterie d'artillerie de campagne de 9 livres britannique	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	Remplace 1 artillerie de 6 livres

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Uniquement chez les Merina et autres tribus du plateau, si Général en chef est de la même tribu					
0	2	Sous-Général Merina et autres tribus du plateau	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	40	Colonel Merina et autres tribus du plateau	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités Merina et autres tribus du plateau
20	60	Guerriers Merina et autres tribus du plateau	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec arquebuse	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	Remplace à volonté les précédents
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec fusil	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	Remplace à volonté les précédents
0	20	Guerriers Merina et autres tribus du plateau entraînés à l'occidentale	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	Remplace 1 des précédents sur 2 – Après 1820
Uniquement chez les Merina et autres tribus du plateau, si Général en chef n'est pas de la même tribu					
0	1	Sous-Général Merina et autres tribus du plateau	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 si 1 unité
0	2	Sous-Général Merina et autres tribus du plateau	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 par au moins 10 unités ensuite
0	40	Colonel Merina et autres tribus du plateau	Colonel Allié 1 plaq	8	1 pour 6 unités Merina et autres tribus du plateau
0	60	Guerriers Merina et autres tribus du plateau	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	7	
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec arquebuse	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace à volonté les précédents
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec fusil	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace à volonté les précédents
0	20	Guerriers Merina et autres tribus du plateau entraînés à l'occidentale	Infanterie lourde Normal Allié 3 plaq	20	Remplace 1 des précédents sur 2 – Après 1820
Uniquement chez les Sakalaves et autres tribus côtières si Général en chef est de la même tribu					
0	2	Sous-Général Sakalaves et autres tribus côtières	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	40	Colonel Sakalaves et autres tribus côtières	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités Sakalaves et autres tribus cotières
20	60	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	14	
0	40	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières avec arquebuse	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	14	Remplace à volonté les précédents
0	40	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières avec fusil	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	21	Remplace à volonté les précédents
Uniquement chez les Sakalaves et autres tribus côtières, si Général en chef n'est pas de la même tribu					
0	2	Sous-Général Sakalaves et autres tribus côtières	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 si 1 unité
0	2	Sous-Général Sakalaves et autres tribus côtières	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 par au moins 10 unités ensuite
0	40	Colonel Sakalaves et autres tribus côtières	Colonel Allié 1 plaq	8	1 pour 6 unités Sakalaves et autres tribus cotières
0	60	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	14	
0	40	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières avec arquebuse	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	14	Remplace à volonté les précédents
0	40	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières	Infanterie légère Normal Irréguliers	21	Remplace à volonté les

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

	autres tribus côtières avec fusil	+ Coureurs des bois 3 plaq		précédents
--	-----------------------------------	----------------------------	--	------------

P14 – Boers Grand Trekk

Les Boers (de l'afrikaans «boer» - prononcé aujourd'hui « bour » mais à l'époque en France aussi écrit et prononcé Boërs - signifiant « paysan », pluriel « Boere ») sont les pionniers blancs d'Afrique du Sud, originaires, pour la plupart, des régions néerlandophones d'Europe, essentiellement des Pays-Bas, mais aussi d'Allemagne et de France. Le Cap est créé en 1652, simple établissement relais pour les navires en route vers les Indes orientales. En février 1657 s'installent les premiers fermiers libres. En 1688, 238 huguenots, chassés de France par la révocation de l'Édit de Nantes, s'y ajoutent et développent la viticulture.

La colonie néerlandaise du Cap est occupée dès 1795 à la suite de la création de la République batave puis en 1806 à la suite des guerres napoléoniennes, et définitivement cédée à l'Empire britannique en 1814. Dans les années 1825-1835, des explorateurs avaient sillonné les terres intérieures notamment vers le Natal et avaient rapporté l'existence de terres fertiles et apparemment vides ou abandonnées. En 1836, la plupart des Boers, mécontents de l'administration britannique dans la colonie du Cap (l'anglais était devenu la langue officielle en 1828 au détriment du néerlandais, puis l'esclavage avait été aboli sans compensation financière) décident de quitter la colonie. C'est le Grand Trek de ceux qui sont alors baptisés Voortrekkers. En cinq ans, de 1835 à 1840, près de 15 000 Boers¹ quittent la colonie du Cap soit un dixième de la population afrikaner.

Ils partent vers l'est à bord de leurs chars à bœufs. La plupart des pionniers Boers vécurent des heurts sanglants avec les Ndébélés (bataille de Vegkop en 1836) et surtout les Zoulous alors que d'autres comme Louis Trichardt, partis très au nord du pays, succombent à la malaria. Au Natal, le massacre de pionniers dont Piet Retief par les Zoulous puis la victoire des Boers lors de la bataille de Blood River conduit à la création de la république de Natalia ou République indépendante du Natal. Mais en 1843, les Britanniques l'annexent. Les Boers partent alors vers l'ouest et traversent le Drakensberg pour se diriger entre les fleuves Orange et Limpopo.

Le 18 janvier 1852, le Royaume-Uni reconnaît par le traité de Sand River l'indépendance des territoires situés au nord du fleuve Vaal, qui prennent ainsi le nom de Transvaal, de République d'Afrique du Sud ou de ZAR (Zuid-Afrikaansche Republiek). Elle reconnaît également le territoire compris entre l'Orange et le Vaal, qui deviendra le 23 février 1854 l'État libre d'Orange. Le fleuve Orange marque désormais la frontière entre la colonie britannique du Cap et les républiques boers.

Cette armée n'a jamais aligné beaucoup de troupes. Pour en faire une armée, il faut considérer une réduction beaucoup plus faible que pour les autres. En revanche, elle peut faire un opposant intéressant pour les autres armées africaines.

P14-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des civils armés, qui ne sont pas entraînés à la baïonnette et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Voortrekkers

Les Voortrekkers sont des civils armés plus que des combattants entraînés. Certains d'entre eux peuvent être considérés comme des vétérans. Ils sont équipés d'armes à feu, mousquets puis fusils, dont une partie de carabines et fusils rayés.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Ils combattaient la plupart du temps depuis leurs convois de chariots constitués en forteresses. Une partie cependant se déplaçait à cheval mais évitait le contact monté et sont à considérer comme de l'infanterie montée.

Enfin il y a les non-combattants femmes, enfants et vieux plus les serviteurs et anciens esclaves qui parfois combattaient en dernier recours.

Cavalerie

Cavalerie légère

Il y a un peu de cavalerie légère destinée surtout à la reconnaissance.

Artillerie

On peut avoir une petite artillerie moderne facile à déplacer.

P14-2 – Listes d'armées

Il peut y avoir des alliés ou des tribus soumises, et ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	3	Sous-Général Chefs de commandos	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	100	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
10	40	Voortrekkers	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	20	Voortrekkers vétérans	Infanterie légère Elite Irréguliers 3 plaq	22	Remplace 2ème unité
0	30	Voortrekkers fortifiés en chariots	Infanterie légère Normal Fortifiés 3 plaq	29	Remplacement des Voortrekkers
0	10	Voortrekkers vétérans fortifiés en chariots	Infanterie légère Elite Fortifiés 3 plaq	39	Remplacement des précédents
0	20	Voortrekkers montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers 3 plaq	20	
0	6	Voortrekkers montés vétérans	Infanterie légère montée Elite Irréguliers 3 plaq	25	Remplacement des précédents
0	20	Voortrekkers montés armes rayées	Infanterie légère fusils rayés montée Normal Irréguliers 3 plaq	25	Remplacement des Voortrekkers montés
0	6	Voortrekkers montés armes rayées vétérans	Infanterie légère fusils rayés montée Elite Irréguliers 3 plaq	31	Remplacement des précédents
0	10	femmes, enfants et vieux	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	9	
0	3	Cavalerie de découverte	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	
1	8	Artillerie	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie à cheval	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	A la place des précédents

P15 – Royaume Shilluk du Nil Blanc (1600 à 1936)

Les Shilluk forment un peuple nilotique qui occupe une bande de terre située le long de la rive occidentale du Nil blanc, depuis le lac No et jusqu'à environ 12° de latitude Nord. Le peuple Shilluk dépend depuis 2011 de l'État du Soudan du Sud, année de sa sécession avec l'État du Soudan. Les Shilluk sont de la même souche que les Nuer et les Dinka qui sont leurs voisins au sud et à l'est. Cependant leur langue est plus proche de celle du peuple Anuak qui est installé près des rivières Baro et Pibor. Ce sont avant tout des pêcheurs sédentaires, mais ils pratiquent également l'élevage. Les Shilluk pratiquent la scarification rituelle consistant à enfoncer un petit crochet sur le front imprégné d'une substance favorisant l'inflammation et la création de protubérances sur tout le front

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Le nom Shilluk est la version en langue arabe du mot collo (ou chollo), terme dont usent les Shilluks pour se désigner eux-mêmes. Le singulier de collo est ocolo qui est manifestement lié avec le terme Acholi le nom d'une tribu équatorienne de l'Ouganda dont les Shilluk admettent une origine commune.

La plupart des peuples nilotique sud-soudanais, tels les Nuer et les Dinka pratiquent pour l'essentiel de leur subsistance l'élevage semi-nomadique des bovins, tandis que la culture des céréales ne tient que peu de place. Leur système social est très égalitariste et les troupeaux représentent une grande valeur symbolique. L'existence des Shilluk n'est pas bien différente mais les troupeaux occupent une place moindre dans leurs activités. Leur existence est beaucoup plus sédentaire car la frange de terre qu'ils occupent le long du Nil blanc est bien plus fertile qu'ailleurs dans la région. La culture de la céréale durra, une variété de Sorgho (millet), a fait d'eux un peuple d'agriculteurs relativement prospère en dehors des périodes de sécheresse prolongée. Au XIXe siècle, les Shilluk ont été estimés à environ 200 000 individus répartis dans des centaines de hameaux.

Les Shilluk font traditionnellement remonter leur culture et leurs origines à un héros dénommé Nyikang. Ce dernier fut le fils de d'un roi qui a régné sur un pays situé « très loin au sud près d'un grand lac », peut être le Lac Albert. Vers l'année 1550, après un conflit avec Dimo, son beau-père, Nyikang émigre vers le nord, traverse le Bahr el Ghazal, et arrive à Acietagwok, un village shilluk localisé à une trentaine de kilomètres à l'ouest de la bourgade de Tonga. Nyikang longe ensuite la rive gauche pour arriver à Nyilual ; une contrée inhabitée à l'ouest de l'actuelle ville de Malakal.

Au XVIIe siècle, pour s'assurer un surplus de ressources, les Shilluks procédèrent à des raids et à des pillages chez les populations voisines du Nord et du Sud, le long du Nil Blanc. Ces pillages furent ordinairement organisés par les chefs des Podh (regroupements de villages). Le roi shilluk ne faisait pas exception, car il n'était alors qu'un de ces chefs de bande. Le Reth installé au Sud du pays Shilluk dirigeait alors ses guerriers vers l'amont du fleuve en région Dinka. Se réservant la plus grande part des rapines, le Reth accroît ses possessions et donc son influence sur le pays Shilluk à travers ses hommes armés, les Bath Reth. Entre le règne du roi Odak Ochollo (vers 1600-1635) et 1861, les Shilluk tentent de contrôler militairement leur frontière Nord. La portion de la vallée du Nil Blanc située entre les bourgades de Muomo et d'Asalaya est peu favorable à l'agriculture. Cependant la savane fournit en abondance des denrées comme le gibier, le poisson et le miel. Pour maîtriser le commerce sur le Nil Blanc, Odak Ochollo s'allie et soutient le Darfour dans sa lutte contre l'ethnie Funj du Sultanat de Sennar.

Vers 1630, les Dinka établis au sud et à l'ouest du pays Shilluk envahissent le sud du Sultanat de Sennar. La progression des Dinka se maintient tout le long des XVIIe et XVIIIe siècles en direction de la région de la Gézira. Devant cette modification des équilibres stratégiques, les Shilluk et les Funj unissent leurs forces contre les Dinka et parviennent à les contenir militairement. Cette époque marque les débuts d'une politique où les Shilluk nouent des liens d'interdépendance économique avec d'autres groupes (Funj, Arabes, marchands européens, Mahdistes) pour exploiter servilement les Dinka.

Après 1650, la population Shilluk, malgré sa diversité, voit apparaître en son sein un sentiment d'unité nationale. Ce phénomène s'accompagne d'un renforcement de l'autorité monarchique. Le Reth (roi) à travers une administration plus centralisée instaure alors un monopole sur les ressources économiques et sur les flux commerciaux. Ce centralisme monarchique s'explique surtout par les succès militaires des forces shilluk menées par le roi Dhokoth (vers 1670-1690). Les pillages se font en aval du Nil Blanc en territoire Dinka mais aussi vers l'ouest vers les Monts Nouba. En 1684, une sécheresse détruit les récoltes shilluk. Poussés par la faim, de nombreux hommes prennent les armes

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

et descendent le fleuve vers les populations arabisées de l'actuel Soudan. Ces pillages orchestrés depuis le fleuve à l'aide de pirogues marquent les esprits des victimes ; le Nil Blanc devient à leurs yeux le Bahr Scheluk (ou en français, la « rivière des Shilluk »). Le roi Tugo (vers 1690-1710), fils de Dhokoth, fonde le village de Fachoda et en fait la résidence permanente des rois Shilluk où se mettent en place des rituels compliqués lors des cérémonies d'investitures. Au XVIII^e siècle, le Sultanat de Sennar des Funj disparaît de la scène politique soudanaise. Les rois Shilluk profitent de cette occasion pour renforcer leurs positions sur les frontières du Nord. Le commerce caravanier est alors sous l'influence des souverains Shilluk. Ces derniers s'enrichissent grâce au service de navette qu'ils mettent à la disposition des marchands quand ces derniers désirent traverser le Nil Blanc à Asalaya lors de leurs voyages entre Sennar et El Obeid.

En 1786, le Sultanat de Sennar des Funj amorce une période d'un irrémédiable déclin. Le sultan Adlan II est déposé par les Hameg une tribu établie au sud de la ville de Er Roseires. Il s'ensuit une période d'une trentaine d'années d'anarchie où les Hameg du Sheikh Nasser dévastent la région par leurs pillages incessants. En 1820, le vice-roi d'Égypte Méhémet Ali entreprend de conquérir le Soudan. La même année, les troupes turco-égyptienne d'Ismail Pacha mettent définitivement fin au sultanat des Funj. À partir de là, la confrontation entre Ottomans et Shilluk devient inévitable. Entre 1820 et 1830, tout le Soudan est conquis par l'Empire ottoman. À partir de 1821, malgré la résistance des Shilluk, la frontière Nord de leur royaume ne cesse de reculer vers le Sud. Les Shilluk souffrent sérieusement des raids menés par les Arabes et les Turcs, entrepris dans le but de leur voler du bétail et des esclaves. À la même époque, sous le règne du reth Nyakwaa (vers 1780-1820), les Dinka et les Nuer traversent massivement la rivière Sobat ce qui fait perdre aux Shilluk la totale maîtrise du Nil Blanc.

Comme les autres tribus nilotiques, les Shilluk ont la peau très foncée. Ils ont des cicatrices faciales dont parfois la ligne distinctive d'une oreille à l'autre sur le front était peinte en rouge, blanc ou alternativement les deux. Ils portaient des tuniques rouges, dont la nuance varie du rouille, du saumon pâle à la terre cuite foncée, sur des pagnes en peau de léopard ou d'un autre animal. Ils portaient des bracelets de cheville en peau de mouton ou de chèvre et des bobines de roseau ambatch autour des jambes et bras (probablement blanc cassé). Certains portaient des bracelets et des colliers de perles blanchâtres ou d'ivoire épais, des boucles d'oreilles en laiton ou en fer. Leurs cheveux étaient coiffés de styles variés, parfois lissés et décolorés en jaune, ou partiellement colorés à l'ocre rouge, avec des bonnets de plumes d'autruche noires.

Leurs boucliers étaient de peau non peinte, donc de différentes nuances de brun. Ils portaient de longues lances (jusqu'à 2m40 de long) souvent ornées d'une touffe de plumes d'autruche noires près de la crosse. Leurs fers de lance étaient longs et larges en fer, longs et étroits en os brun clair ou à base de cornes d'antilope (noir ou brun foncé). Ils maniaient des massues de bois poli, parfois avec des têtes brun foncé ou noires, et des trompes fabriquées à partir d'une corne d'antilope noire et d'une gourde brun rougeâtre

P13-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». Il n'y a que de l'infanterie, sans cavalerie ni artillerie. En revanche, ils sont très tenaces, à la limite du fanatisme. En outre, leurs guerriers sont entraînés à la manœuvre mais aussi rapides que leurs voisins du sud. Très souvent, ils mènent des raids le long du Nil sur leurs rapides pirogues.

Ils auront peu d'armes à feu et encore de faible qualité, finalement peu différentes dans leur usage des armes de jet traditionnelles.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

P13-2 – Listes d'armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef médiocre 1 plaq	160	
0	1	Reth monté sur cheval, mule ou âne	Général en chef 1 plaq	200	Remplace le précédent si le Reth est présent
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 8 unités
0	25	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
6	100	Guerriers avec masse ou lance courte	Infanterie lourde non-tireurs mobile Normal solides Irréguliers 4 plaq	26	
0	6	Guerriers d'élite avec masse et lance courte	Infanterie lourde non-tireurs mobile Elite solides Irréguliers 4 plaq	33	1 pour 3 guerriers
0	1	Gardes du Reth	Infanterie lourde non-tireurs mobile Elite solides Irréguliers + Entêtés 4 plaq	44	Remplace 1 précédent si Reth présent
1	30	Tirailleurs avec javelots ou armes à feu de traite	Infanterie légère mobile Normal solides Irréguliers 4 plaq	31	
0	5	Tirailleurs jeunes	Infanterie légère mobile Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	21	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	5	Raiders	Infanterie légère mobile Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	25	1 pour 4 unités de Tireurs
0	5	Pirogues pour raiders	Barque légère Normal 1 plaq	5	1 pour chaque unité de raider si rivière ou fleuve

P16– Royaumes Mossis 1575 à 1860

Les royaumes Mossi, parfois appelés l'Empire Mossi, étaient un certain nombre de royaumes puissants différents qui dominaient le cours supérieur de la Volta à partir du XIII^e siècle, jusqu'à l'arrivée des Français en 1896 et à la création de la Haute Volta en 1919, dans l'actuel Burkina Faso.

Les historiens pensent qu'ils seraient venus de l'Est (Egypte ou Ethiopie), auraient séjourné aux bords du lac Tchad, ensuite sur la rive gauche du fleuve Niger dans la région de Zanzara et enfin dans le Nord Ghana. d'où une partie d'entre eux serait montée dans le Nord pour des conquêtes. Les auteurs arabes des « Tarikhs » y parlent de « moossi » qui auraient guerroyé dans la partie occidentale de la boucle du Niger face aux grands empires, Mali et Songhai, dont ils n'hésitaient pas à attaquer et razzier les marges, à Tombouctou, sous Mansa Kankan Moussa (1312-1337) et à Gao sous Sonni Ali (1464-1492), Askia Mohammed (1493-1529) et Askia Daoud (1561-1582). Au 15^e siècle, les Mossis Nakomsé (conquérants) vont d'abord conquérir la région de Tenkodogo avant de s'étendre sur tout le plateau central du Burkina tandis que l'Empire songhaï établit sa suprématie sur la boucle du Niger, y mettant fin aux incartades des Mossis.

Quand les premiers royaumes mossis se sont constitués, le Gourma, le Mamprousi, le Dagomba, le Yatenga, le royaume de Boussouma et le royaume de Ouagadougou, ce dernier devint rapidement le plus influent. Il était dirigé par le Moro Naba Kouda, à la fois roi et magicien, descendant de la princesse Kouda Yennenga, mère mythique du peuple mossi.

Jaloux de leur pouvoir, les rois mossis s'opposèrent toujours à une unification du pays mossi. Mais ces royaumes présentaient une remarquable cohésion sociale et religieuse et une stabilité politique exceptionnelle : ils se maintinrent jusqu'à la conquête française, à la fin du 19^e siècle. La puissance de leurs armées permit aux royaumes mossis de préserver l'essentiel de leur indépendance.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Les Mossis participèrent peu au commerce transsaharien, car les grands flux d'échanges contournaient la région. Les Mossis furent donc beaucoup moins touchés que leurs voisins par la traite des esclaves et l'islam ne s'implanta pas. À la veille de la colonisation française, le centre du territoire était contrôlé par la confédération des royaumes mossis regroupant quatre ensembles politiques, le Yatenga, le Wogodogo (Ouagadougou), le royaume de Boussouma et le royaume de Tenkodogo. À l'est avait été édifié le royaume de Gourma, et l'ouest, dominé par les souverains dioulas de Kong au 18ème siècle, était disputé entre plusieurs royaumes. À l'heure actuelle, il existe cinq royaumes mossi distincts : Tenkodogo, Fada, Ouahigouya, Ouagadougou et Boussouma qui tiennent lieu de chefferies traditionnelles aux cotés de l'Etat Burkinabé.

Les Mossi comptaient sur une cavalerie rapide et des tactiques de harcèlement pour atteindre leurs objectifs. L'empereur du Mali, Mansa Musa, a comparé un ennemi, que l'on croit être les Mossi, aux Tartares. Cette armée sera donc surtout une armée de cavalerie. Cependant, notamment dans leur pays, ils ont une infanterie et en cas de danger ils peuvent mobiliser des levées. Leurs armes à feu étaient des Moukalas, sortes d'arquebuses ou de mousquets primitifs et faciles à entretenir, ou des fusils de traite, importés par les caravanes contre quelques pains de sels. Au 19ème siècle, et toujours en défense, ils peuvent avoir une petite artillerie mais elle les aurait trop encombré dans leurs raids cavaliers.

Seul un sous-général pourra être de la famille du général en chef et donc considéré comme un subordonné normal. Tous les autres sous-généraux, leurs officiers et leurs troupes seront systématiquement des alliés.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 12 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	30	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
4	45	Cavaliers en masse	Cavalerie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	32	
0	15	Nobles et leurs suites	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Tenaces 3 plaq	40	1 pour 3 cavaliers en masse
4	30	Cavalerie légère	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	
0	30	Cavalerie légère agressive	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	Remplace le précédent à volonté
0	10	Lanciers légers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 3 cavaliers légers
0	2	Fusils lourds d'accompagnement de cavalerie	Artillerie très légère à cheval Recrues Irréguliers 3 plaq	36	Seulement après 1820 – 1 pour 4 unités de cavalerie
Uniquement en défense en pays Mossi					
0	20	Guerriers à pied	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	15	
0	10	Guerriers à pied armes à feu	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	1 pour 2 guerriers
0	50	Tirailleurs	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement 3 plaq	19	
0	10	Fantassins légers fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	8	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	50	Levées	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Fuyants + Panique 3 plaq	5	
0	4	Artillerie	Artillerie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	45	Seulement après 1815 – 1 pour 4 unités d'infanterie hors levées
0	8	Palissades	Palissade Normal 1 plaq	4	
Troupes d'alliés					
0	2	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	2	Sous-Général peu compétent alliés	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le même comme allié
0	30	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	45	Cavaliers en masse alliés	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	15	Nobles et leurs suites alliés	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Tenaces + allié 3 plaq	33	Remplace le même comme allié
0	30	Cavalerie légère alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	30	Cavalerie légère agressive alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers légers alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	2	Fusils lourds d'accompagnement de cavalerie alliés	Artillerie très légère à cheval Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
Uniquement en défense en pays Mossi					
0	20	Guerriers à pied alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	10	Guerriers à pied armes à feu alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	50	Tirailleurs alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	10	Fantassins légers fanatiques alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants + allié 3 plaq	3	Remplace le même comme allié
0	50	Levées alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Fuyants + Panique + allié 3 plaq	0	Remplace le même comme allié
0	4	Artillerie alliés	Artillerie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié