

# La Règle “JOMINI”

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)

## **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 km<sup>2</sup>, 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 « allarh », 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.

# La Règle “JOMINI”

## Iklans

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

## 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 « baraquier » 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	25	Remplace le même comme allié

## La Règle “JOMINI”

			3 plaq		
0	30	Ihaggaren avec fusils alliés	Infanterie lourde montée chameaux Elite Irréguliers + Entêtés + allié 3 plaq	32	Remplace le même comme allié
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