

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)

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.

La Règle “JOMINI”

Ils portent des cottes de mailles.

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

La Règle “JOMINI”

0	14	Archers des tribus	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	13	
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

La Règle “JOMINI”

0	10	Fantassins des tribus alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	4	Remplace le même comme allié
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