

# 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)

## **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 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	

# La Règle “JOMINI”

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	
0	4	Éclaireurs chevronnés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	21	Remplacement des précédents
15	45	Guerriers	Infanterie légère non-tireurs Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	11	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers Vétérans	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs 3 plaq	18	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers chevronnés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coueurs 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 + Coueurs des bois 3 plaq	22	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	15	Guerriers avec arquebuse	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois 3 plaq	14	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers Vétérans avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs 3 plaq	22	Remplace à volonté les mêmes en Infanterie lourde
0	5	Guerriers chevronnés avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs 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 + Coueurs 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 + Coueurs 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 + Coueurs 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 + Coueurs 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 + Coueurs des bois 3 plaq	32	Remplacement d'un guerrier de la Garde de 1700 à 1830

## La Règle “JOMINI”

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
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	Infanterie lourde Elite Irréguliers +	25	Remplace le même comme allié

## La Règle “JOMINI”

		arquebuse	Coueurs des bois + allié 3 plaq		
2	8	Éclaireurs	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coueurs des bois + allié 2 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	4	Éclaireurs chevronnés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
15	45	Guerriers	Infanterie légère non-tireurs Recrues Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	14	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	15	Guerriers avec arquebuse	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + Agressifs + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers chevronnés avec arquebuse	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	2	Guerriers de la Garde avec arquebuse	Infanterie légère Elite Irréguliers + Coueurs des bois + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
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

## La Règle “JOMINI”

0	5	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs 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 + Coureurs des bois + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié