

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)

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

À la fin du XVIIIe 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 Turquie), en réalité des gens de langue turque (Albanais, Circassiens, anciens mamelouks ralliés au khédive). 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 khédive 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

La Règle “JOMINI”

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	
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	Chevrons	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	25	

La Règle “JOMINI”

			plaq		
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 alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + allié 3 plaq	16	Remplace le même comme allié
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

La Règle “JOMINI”

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