

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)

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 entraînèrent 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.

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 équipent 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.

La Règle “JOMINI”

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
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					

La Règle “JOMINI”

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