

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)

P08 – Les Somalis (17ème au 19ème siècle)

Sous la menace portugaise, les sultanats jusqu'ici indépendants établissent des liens avec le Sultan de Constantinople à partir de 1566. Mais si au 16ème siècle, l'Empire Ottoman reste une puissance de premier plan dans l'Océan Indien, il s'en détourne au début du 17ème, suite à de lourdes défaites, et c'est le Sultan d'Oman qui prend le relais.

Dans cette zone désintégrée depuis la chute du Sultanat Ajuran, plus d'un siècle est nécessaire à l'émergence d'un nouvel état, le Sultanat Geledi, autour de la ville d'Afgooye. Entre-temps, le sultanat d'Oman avait repoussé les Portugais hors de Somalie pour prendre le contrôle de la côte de Benadir. Les villes somaliennes restent assez libres de s'autogérer tant qu'elles respectent l'autorité du sultan et paient leur tribut ; le rôle du gouverneur omanais à Mogadiscio, Merca et Baraawe reste largement honorifique.

L'armée Geledi comptait 20 000 hommes en temps de paix et pouvait atteindre 50 000 hommes en temps de guerre. Les commandants suprêmes de l'armée étaient le sultan et son frère, qui avaient à leur tour Malaakhs et Garads. L'armée a été équipée de fusils et de canons par des commerçants somaliens des régions côtières qui contrôlaient le commerce des armes en Afrique de l'Est.

Principal Etat de la Région, le sultanat Geledi survécut jusqu'à son élimination par les troupes coloniales italiennes en 1908.

P08-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Guerriers de base

Les Guerriers sont des combattants traditionnels, combattant à la Lance courte ou l'épée. Dès qu'ils peuvent, les chefs les équiperont d'armes à feu, arquebuses puis mousquets.

Tireurs

Ce sont des guerriers tribaux entraînés à tirer. Traditionnellement armés d'arcs, ils recevront ensuite des armes à feu.

La Règle “JOMINI”

Cavalerie

Cavalerie moyenne

La cavalerie de ces armées était plutôt une cavalerie moyenne que légère, armée de lances et de bouclier mais très indisciplinée. Une partie peut être mieux entraînée, voire d'élite.

Cavalerie légère

La cavalerie légère est surtout destinée à la reconnaissance.

Artillerie

L'artillerie, peu nombreuse, est un mélange de pièces anciennes orientales et de pièces plus modernes généralement d'origine navale.

P08-2 – 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
10	80	Guerriers en Lance courte ou épée	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	40	Guerriers Chevronnés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	15	Remplace 2ème unité de guerriers
0	20	Guerriers Fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	10	Remplace 2ème unité de guerriers
0	12	Guerriers Chevronnés avec armes à feu	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	Remplace 3ème unité de Guerriers Chevronés
0	10	Guerriers Professionnels	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers 3 plaq	19	Remplace 2ème unité de guerriers
0	5	Guerriers Professionnels avec armes à feu	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	Remplace 2ème unité de Guerriers Professionnels
0	20	Tireurs avec arcs	Infanterie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	10	Tireurs chevronnés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Impétueux 3 plaq	12	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	5	Tireurs avec arme à feu	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	10	Cavalerie moyenne	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	25	
0	5	Cavaliers volontaires	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	28	Remplacement des précédents
0	3	Cavalerie moyenne Vétérans	Cavalerie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	32	Remplace 3ème unité de Cavalerie moyenne
0	2	Cavalerie moyenne fanatiques	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	25	Remplace 2ème unité de Cavalerie moyenne
0	2	Cavalerie de reconnaissance	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	
0	2	Artillerie moyenne	Artillerie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	45	1 pour 4 unités d'infanterie
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
10	80	Guerriers en Lance courte ou épée alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	40	Guerriers Chevronnés alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	20	Guerriers Fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues	5	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI”

			Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq		
0	12	Guerriers Chevronnés avec armes à feu alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	10	Guerriers Professionnels alliés	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	5	Guerriers Professionnels avec armes à feu alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	20	Tireurs avec arcs alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	10	Tireurs chevronnés alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Impétueux + allié 3 plaq	9	Remplace le même comme allié
0	5	Tireurs avec arme à feu alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	10	Cavalerie moyenne alliés	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	5	Cavaliers volontaires alliés	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	3	Cavalerie moyenne Vétérans alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie moyenne fanatiques alliés	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	19	Remplace le même comme allié
0	2	Cavalerie de reconnaissance alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	2	Artillerie moyenne alliés	Artillerie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié