

# 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)

## **P09 – Afrique centrale**

Les systèmes militaires sur le continent africain au XIXe siècle ne nous sont connus que de manière très parcellaires, et c'est encore plus vrai de l'immense forêt du bassin du Congo. Les ressources en main-d'œuvre étaient souvent limitées. Cependant, il est arrivé que les concentrations de troupes locales au combat puissent être très importantes. Au 18ème siècle, une guerre civile au Royaume du Congo oppose des armées de plusieurs dizaines de milliers d'hommes.

L'introduction d'armes à feu resta longtemps anecdotique, la poudre noire supportant mal le climat humide de la région. De plus les chefferies traditionnelles s'impliquant elles-mêmes dans le commerce de l'or, de l'ivoire et des esclaves, les européens, présents sur les côtes, préféraient souvent traiter avec eux que de les affronter. C'est pourquoi, jusqu'à la deuxième partie du siècle, de nombreuses forces indigènes traditionnelles ont tenu bon jusqu'à l'apparition de l'artillerie, des mitrailleuses et des fusils modernes.

La plupart des guerriers étaient simplement les hommes en état de se battre de la communauté, mais des groupes de guerriers plus "spécialistes" se formaient autour du trafic d'esclave, ou dans l'entourage des chefs les plus puissants. Certains d'entre eux pouvaient conserver des fusils fournis par les trafiquants arabes, swahilis ou européens.

Divers mouvements religieux traditionnels ont provoqué (et provoquent parfois encore) des cas de cannibalisme et de crimes rituels provoquant, soit chez leurs auteurs, soit chez leurs victimes des comportements fanatiques (attestés dans les deux cas notamment au Cameroun, dans le Nord du Gabon, dans l'Est du Congo et ailleurs). Il n'y a cependant pas trace, comme c'est le cas en Afrique de l'Ouest, d'armées entièrement mues par le fanatisme, et cela doit rester réservé à quelques unités. A côté de l'universelle sagaie, les javalots et les arcs sont signalés en quantité variable selon les ethnies.

Ces armées n'ont évidemment de sens que sur des terrains abondamment boisés.

## **P09-1 – Description des troupes**

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

# La Règle “JOMINI”

## Infanterie

### Guerriers

- Les guerriers sont armés de sagaies. La sagaie africaine, c'est une lance ultra courte qui peut être lancée à bout portant mais pas plus. Ces guerriers savent très bien se déplacer dans les forêts.
- Une partie d'entre eux ont des javelots pour tirer d'un peu plus loin.
- Quelques-uns peuvent être des guerriers « professionnels » habitués au combat.
- D'autres pourront être des fanatiques
- Certains guerriers pourront aussi être armés d'arcs et, après 1830, quelques-uns d'entre eux auront des fusil de traite.

### Levées

Ce sont des Femmes, enfants, vieillards qui combattent en cas de grand danger.

### **P09-2 – Listes d'armées**

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 8 unités
25	50	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	12	
0	12	Guerriers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	25	Guerriers avec javelots	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	16	1 pour 2 guerriers
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	4	Guerriers « professionnels »	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	20	1 pour 10 guerriers
0	1	Guerriers « professionnels » fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Fanatiques 3 plaq	15	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	25	Guerriers avec arcs	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 2 plaq	11	1 pour 2 guerriers
0	6	Guerriers fanatiques avec arcs	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	3	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	19	Remplace les Guerriers avec arcs
0	1	Guerriers fanatiques avec fusil de traite	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 3 des précédents
0	25	Guerriers avec javelots	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants 3 plaq	16	A la place de guerriers avec javelot en ordre plus serré
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques 3 plaq	12	à la place de 1 sur 4 des précédents
0	25	Levées, Femmes, enfants,	Infanterie lourde Recrues Irréguliers	11	

# La Règle “JOMINI”

		vieillards	+ Coureurs des bois + Fuyants + Panique 3 plaq		
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
25	50	Guerriers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	9	Remplace le même comme allié
0	12	Guerriers fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	25	Guerriers avec javelots alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	4	Guerriers « professionnels » alliés	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	1	Guerriers « professionnels » fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Fanatiques + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	25	Guerriers avec arcs alliés	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 2 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	6	Guerriers fanatiques avec arcs alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	3	Guerriers avec fusil de traite alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	1	Guerriers fanatiques avec fusil de traite alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	25	Guerriers avec javelots alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	6	Guerriers fanatiques avec javelots alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Hésitants + Fanatiques + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	25	Levées, Femmes, enfants, vieillards alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Coureurs des bois + Fuyants + Panique + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié