

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)

P10 – Afrique orientale de la Côte Swahili (Zanzibaris, etc.) 1780-1860

Avec l'éviction des portugais, le puissant sultanat d'Oman est le maître incontesté de l'océan Indien occidental entre 1780 et 1860, régnant sur un vaste empire colonial qui bénéficie de sa situation stratégique entre Afrique, Asie et Moyen-Orient (donc la porte de l'Europe).

Le commerce principal est celui des esclaves. Chaque année, environ 15 000 africains sont vendus sur le marché de Zanzibar à destination d'Oman. La taille colossale de cet empire et sa fragmentation (il est essentiellement constitué de ports) oblige à donner une grande indépendance aux chefs locaux, ce qui donne notamment un pouvoir considérable au gouverneur de Zanzibar. Certains sultanats demeurent cependant indépendants, comme ceux des Comores. C'est à cette époque que la culture swahilie s'affirme et s'individualise, à la croisée entre cultures arabe (omanaise), africaine (bantoue), persane (shirazi) et indienne.

Sur le continent, la plupart des ports s'érigent en Cité-Etats, tandis que des commerçants swahilis s'ouvrent des routes commerciales pour accéder à l'Afrique centrale (création du comptoir d'Ujiji au bord du lac Tanganyika vers 1830). L'argent du commerce de l'ivoire à destination de l'Europe permet d'acheter des fusils. Des aventuriers créent des principautés commerciales autonomes (Msiri, Tippu Tip), s'adonnant également à la traite pour fournir des esclaves à Zanzibar.

P10-1 – Description des troupes

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

Infanterie

Garde du Sultan

La Garde du Sultan de Zanzibar est équipée de Mousquet puis d'armes à feu plus modernes. Elle a souvent été formée en infanterie montée.

Réguliers Omanis (puis Zanzibaris après 1856)

Les troupes du Sultanat d'Oman sont des soldats réguliers équipés de mousquets.

Irréguliers musulmans

Les différentes factions utilisent des mercenaires, qui souvent sont aussi des pillards. Ils sont armés de mousquets.

Fantassins Tribus africaines alliées

Les Guerriers des Tribus africaines alliées combattent à la Lance courte mais ne sont pas toujours

La Règle “JOMINI”

très motivés.

Archers des Tribus africaines alliées

Certaines troupes des Tribus africaines alliées combattent aussi avec des arcs.

Artillerie

On peut avoir une petite artillerie.

P10-2 – 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 | 1 | Sous-Général | Sous-général 1 plaq | 120 | Au moins 9 unités |
| 0 | 18 | Colonel | Colonel 1 plaq | 10 | 1 pour 6 unités |
| 8 | 30 | soldats réguliers | Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq | 20 | |
| 0 | 2 | Garde du Sultan | Infanterie lourde Elite Irréguliers 3 plaq | 25 | |
| 0 | 1 | Garde du Sultan montée | Infanterie lourde montée Normal Irréguliers 3 plaq | 22 | Remplacement des précédents |
| 0 | 40 | Irréguliers musulmans | Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq | 12 | |
| 0 | 40 | Irréguliers musulmans | Infanterie légère Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq | 10 | |
| 0 | 2 | Artillerie | Artillerie légère Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq | 39 | |
| Tribus africaines alliées | | | | | |
| 0 | 2 | Sous-Général allié | Sous-général Allié 1 plaq | 96 | 1 pour chaque contingent allié |
| 0 | 10 | Colonel allié | Colonel Allié 1 plaq | 8 | 1 pour 6 unités |
| 0 | 60 | Guerriers | Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Fuyants 3 plaq | 6 | |
| 0 | 10 | Archers | Infanterie légère Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq | 7 | |