

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)

P11 – Afrique orientale des hauts plateaux (Masai, Nandi, etc.)

Les paysages ouverts de l'Afrique Orientale sont parcourus par des ethnies pastorales dont la seule richesse est constituée de troupeaux de bovins. Pour se défendre des incursions des royaumes côtiers, ils se constituent en confédérations guerrières, dont certaines comme les Masaïs et les Nandis établissent leurs réputations de féroces guerriers.

Tant que leurs principaux adversaires ne sont équipés que de mousquets chargés par la bouche, ils parviennent à les contrer par la rapidité, l'imprévisibilité et l'intrépidité de leurs charges. Il faudra attendre les fusils à répétition et les mitrailleuses pour les soumettre.

P11-1 – Description des troupes

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

Infanterie

Guerriers

Les Guerriers forment la masse des troupes. Ils sont armés de lances et de javelots. Certains peuples sont connus pour leur intrépidité et leur redoutable efficacité.

Jeunes

Les jeunes combattent surtout en reconnaissance et en harcèlement, avec les mêmes armes.

Aventuriers swahilis ou européens

Les différentes tribus utilisent des mercenaires, aventuriers de diverses origines armés de mousquets et d'autres armes plus modernes.

P11-2 – Listes d'armées

Il faut choisir la tribu du Général en chef. Toutes les autres tribus seront des alliés qui 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	Infanterie lourde non-tireurs mobile Recrues Irréguliers 3 plaq	13	

La Règle “JOMINI”

0	80	Guerriers Masaïs ou Nandis	Infanterie lourde non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	23	Remplacement des précédents si général de la même tribu
6	20	Jeunes	Infanterie légère non-tireurs mobile Normal Irréguliers 3 plaq	15	
0	20	Jeunes Masaïs ou Nandis	Infanterie légère non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	25	Remplacement des précédents si général de la même tribu
0	2	Aventuriers mercenaires	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
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
0	80	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs mobile Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	80	Guerriers Masaïs ou Nandis	Infanterie lourde non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	20	Jeunes	Infanterie légère non-tireurs mobile Normal Irréguliers + allié 3 plaq	10	Remplace le même comme allié
0	20	Jeunes Masaïs ou Nandis	Infanterie légère non-tireurs mobile Elite Irréguliers + Coureurs des bois + allié 3 plaq	19	Remplace le même comme allié
0	2	Aventuriers mercenaires	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié