

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)

P12 – Les royaumes bantous d'Afrique Méridionale

Venus de la haute vallée du Nil, ou des grands lacs, les Bantous, un peuple pastoral dont la richesse ne se compte qu'en têtes de bovins parviennent au sud du Mozambique vers le début du 18ème siècle. Ils croissent en paix, occupant peu à peu de nouvelles terres jusqu'à se heurter aux colons hollandais et à l'armée anglaise remontant du Cap de Bonne Espérance. Incapables d'absorber par de nouvelles colonisations leurs excédents démographiques, ils finissent, fin 18ème siècle, par s'affronter entre eux pour la possession des pâturages, pendant que les Xhozas défendent la "frontière" contre les blancs.

Au cours de ces luttes émerge la personnalité charismatique de Shaka (1787 - 1828), le "Napoléon Noir", roi des Zoulous. Il utilise les structures traditionnelles des groupes d'initiation à l'âge adulte pour les transformer en "régiments" avec un fort esprit de corps et les entraîne à délaissier les échanges de javelot pour la lutte au corps à corps avec une large sagaie à manche court semblable à un glaive appelée isQwla. Confronté à la puissance de feu des boers, ses frères et successeurs réintroduiront le javelot et essaieront de se procurer des armes à feu.

Parmi les autres peuples, les Swazis et les Matabélés imiteront les Zoulous, les derniers étant initialement un clan zoulou dissident qui s'agrandira en incorporant d'autres peuples dans sa longue remontée vers le Zimbabwe. Les premiers parviendront par les armes à imposer un statut d'indépendance interne protégée sous la couronne britannique. Quant aux Sothos, ils parviendront au même résultat en apprenant à monter à cheval et en se fortifiant sur les sommets de leurs montagnes.

P12-1 – 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 traditionnels sont armés de javelots que les uns et les autres envoient sur les ennemis.
- Environ un guerrier sur 10 peut être armé d'un fusil de traite à partir de 1750 et surtout à partir de 1800.

La Règle “JOMINI”

Eclaireurs

Ce sont des guerriers armés aussi de javelots légers dont le rôle est la reconnaissance des ennemis. Ce sont souvent des adolescents.

Zoulous

Les zoulous sont particuliers. Ils ne combattent plus qu'au corps à corps, sauf les éclaireurs.

- Les vétérans forment des corps très unis, combattant en ordre très serré et très entraînés.
- Les classes plus jeunes, les célibataires « boucliers noirs » sont quasiment fanatiques.
- Après la mort de Shaka en 1828, les zoulous récupèrent le javelot mais sont moins fanatiques.

A noter que d'autres tribus peuvent combattre avec les zoulous (quoique généralement sous statut de vassal).

Guerriers Matabélés ou Swazis

Ce sont des guerriers comme les autres Bantous mais mieux entraînés.

Guerriers Sothos

- Environ un guerrier Sotho sur 10 peut devenir de l'infanterie montée et ce sont l'élite de la tribu.
- Les Sothos peuvent aussi se doter de fortifications de campagne en nombre limité.

P12-2 – Listes d'armées

Ces armées sont pour tous les peuples Bantous (Zoulous, Matabélés, Mtehtwas, Nwandwe, Swazis, Sothos, Xhoza, etc...) avec des particularités pour certains peuples à certaines époques. Il y a 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	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités plus 1 par tribu alliée ou soumise
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
20	200	Guerriers bantous	Infanterie légère Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	20	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	1 pour 10 unités de guerriers
2	8	Eclaireurs	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois 2 plaq	12	
Uniquement chez les Sothos					
0	20	Guerriers montés	Infanterie légère montée Elite Irréguliers 3 plaq	25	1 pour 10 unités de guerriers avec javelots ou fusil
Uniquement chez les Matabélés ou Swazis					
0	200	Guerriers Vétérans	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	Remplace à volonté les guerriers javelot
0	20	Guerriers Vétérans	Infanterie légère Elite Irréguliers 3 plaq	22	Remplace à volonté les guerriers fusil
Uniquement Zoulous de Shaka					
0	100	Guerriers des Impis mariés	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + Entêtés 3 plaq	25	Remplace 1 guerrier célibataire sur 2 à volonté
0	200	Guerriers des Impis célibataires	Infanterie légère non-tireurs Elite solides Irréguliers + Fanatiques 4 plaq	22	Remplace systématiquement les guerriers
Uniquement Zoulous de Shaka					
0	100	Guerriers des Impis mariés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Entêtés 3 plaq	25	Remplace 1 guerrier célibataire sur 2 à volonté
0	200	Guerriers des Impis célibataires	Infanterie légère Normal solides Irréguliers + Fanatiques 4 plaq	26	Remplace systématiquement les guerriers

La Règle “JOMINI”

Si tribu alliée ou soumise					
0	3	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	40	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	200	Guerriers bantous alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	20	Guerriers avec fusil de traite alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	8	Eclaireurs alliés	Infanterie légère Normal faibles Irréguliers + Coureurs des bois + allié 2 plaq	10	Remplace le même comme allié
Si tribu Matabélés ou Swazis alliée ou soumise					
0	200	Guerriers Vétérans alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	20	Guerriers Vétérans alliés	Infanterie légère Elite Irréguliers + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié