

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)

P13 – Madagascar

Les premières armes à feu furent introduites dans le Royaume de Merina par le Roi Andriajaka qui en 1620 échangea des esclaves pour 50 fusils et 3 barils de poudre. Il est probable que les tribus côtières avaient déjà eu accès à ces armes à feu plus tôt, mais nous n'en avons pas retrouvé de traces précises. Tout au long des décennies suivantes, les différents royaumes et chefferies qui se partagent l'île Rouge n'eurent de cesse d'acquérir d'autres armes à feu auprès des comptoirs européens et des navires de passage. Arabes, Portugais, Néerlandais, Britanniques et surtout Français fournirent arme et poudre en échange de ravitaillement pour leurs navires, ou d'esclaves.

En 1820, après une campagne désastreuse contre le Menabe, le roi Radama 1er chargea 3 sous-officiers européens de réformer et moderniser son armée. Sur une gravure d'époque, on le voit passer en revue son armée disposée en ordre serré. Sur l'image on aperçoit des canons et une poignée de cavaliers.

P13-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers », sauf pour ceux qui sont entraînés à l'occidentale après 1820.

Infanterie

Guerriers

Il y a deux groupes de tribus : celles de la côte ou celles du plateau. Le général en chef vient soit d'un groupe, soit de l'autre et la majorité des troupes est de la même origine. Dans ce cas, s'il y a des troupes de l'autre origine, elles doivent avoir leur propre général et seront des alliés des premiers.

- Les guerriers Merina et autres tribus du plateau sont armés de lances et, dès que cela a été possible, d'armes à feu, arquebuses puis mousquets et fusils.
- Après 1817, une partie de ces guerriers Merina et autres ont été entraînés à l'imitation des soldats occidentaux.
- Les guerriers Sakalaves et autres tribus côtières sont armés de sagaies et de javelots et combattent plutôt en tirailleurs. Dès que cela a été possible, ils ont été armés d'armes à feu, arquebuses puis mousquets et fusils.

Cavalerie

La cavalerie est légère et peu nombreuse. En fait ce sont surtout des éclaireurs.

La Règle “JOMINI”

Artillerie

L'artillerie était importée de type européen, sans doute britannique puisque fournie par les portugais.

P13-2 – Listes d'armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	3	Cavaliers	Cavalerie légère Normal faibles Irréguliers 2 plaq	16	
0	2	Batterie d'artillerie de campagne de 6 livres britannique	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	
0	1	Batterie d'artillerie de campagne de 9 livres britannique	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	Remplace 1 artillerie de 6 livres
Uniquement chez les Merina et autres tribus du plateau, si Général en chef est de la même tribu					
0	2	Sous-Général Merina et autres tribus du plateau	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	40	Colonel Merina et autres tribus du plateau	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités Merina et autres tribus du plateau
20	60	Guerriers Merina et autres tribus du plateau	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers 3 plaq	11	
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec arquebuse	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	Remplace à volonté les précédents
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec fusil	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	Remplace à volonté les précédents
0	20	Guerriers Merina et autres tribus du plateau entraînés à l'occidentale	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	Remplace 1 des précédents sur 2 – Après 1820
Uniquement chez les Merina et autres tribus du plateau, si Général en chef n'est pas de la même tribu					
0	1	Sous-Général Merina et autres tribus du plateau	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 si 1 unité
0	2	Sous-Général Merina et autres tribus du plateau	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 par au moins 10 unités ensuite
0	40	Colonel Merina et autres tribus du plateau	Colonel Allié 1 plaq	8	1 pour 6 unités Merina et autres tribus du plateau
0	60	Guerriers Merina et autres tribus du plateau	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	7	
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec arquebuse	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + allié 3 plaq	11	Remplace à volonté les précédents
0	40	Guerriers Merina et autres tribus du plateau avec fusil	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace à volonté les précédents
0	20	Guerriers Merina et autres tribus du plateau entraînés à l'occidentale	Infanterie lourde Normal Allié 3 plaq	20	Remplace 1 des précédents sur 2 – Après 1820
Uniquement chez les Sakalaves et autres tribus côtières si Général en chef est de la même tribu					
0	2	Sous-Général Sakalaves et autres tribus côtières	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	40	Colonel Sakalaves et autres tribus côtières	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités Sakalaves et autres tribus cotières
20	60	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	14	
0	40	Guerriers Sakalaves et	Infanterie légère Recrues Irréguliers	14	Remplace à volonté les précédents

La Règle “JOMINI”

		autres tribus côtières avec arkebuse	+ Coureurs des bois 3 plaq		
0	40	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières avec fusil	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplace à volonté les précédents
Uniquement chez les Sakalaves et autres tribus côtières, si Général en chef n'est pas de la même tribu					
0	2	Sous-Général Sakalaves et autres tribus côtières	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 si 1 unité
0	2	Sous-Général Sakalaves et autres tribus côtières	Sous-général Allié 1 plaq	96	1 par au moins 10 unités ensuite
0	40	Colonel Sakalaves et autres tribus côtières	Colonel Allié 1 plaq	8	1 pour 6 unités Sakalaves et autres tribus cotières
0	60	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	14	
0	40	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières avec arkebuse	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	14	Remplace à volonté les précédents
0	40	Guerriers Sakalaves et autres tribus côtières avec fusil	Infanterie légère Normal Irréguliers + Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplace à volonté les précédents