

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)

P14 – Boers Grand Trekk

Les Boers (de l'afrikaans «boer» - prononcé aujourd'hui « bour » mais à l'époque en France aussi écrit et prononcé Boërs - signifiant « paysan », pluriel « Boere ») sont les pionniers blancs d'Afrique du Sud, originaires, pour la plupart, des régions néerlandophones d'Europe, essentiellement des Pays-Bas, mais aussi d'Allemagne et de France. Le Cap est créé en 1652, simple établissement relais pour les navires en route vers les Indes orientales. En février 1657 s'installent les premiers fermiers libres. En 1688, 238 huguenots, chassés de France par la révocation de l'Édit de Nantes, s'y ajoutent et développent la viticulture.

La colonie néerlandaise du Cap est occupée dès 1795 à la suite de la création de la République batave puis en 1806 à la suite des guerres napoléoniennes, et définitivement cédée à l'Empire britannique en 1814. Dans les années 1825-1835, des explorateurs avaient sillonné les terres intérieures notamment vers le Natal et avaient rapporté l'existence de terres fertiles et apparemment vides ou abandonnées. En 1836, la plupart des Boers, mécontents de l'administration britannique dans la colonie du Cap (l'anglais était devenu la langue officielle en 1828 au détriment du néerlandais, puis l'esclavage avait été aboli sans compensation financière) décident de quitter la colonie. C'est le Grand Trek de ceux qui sont alors baptisés Voortrekkers. En cinq ans, de 1835 à 1840, près de 15 000 Boers quittent la colonie du Cap soit un dixième de la population afrikaner.

Ils partent vers l'est à bord de leurs chars à bœufs. La plupart des pionniers Boers vécurent des heurts sanglants avec les Ndébélés (bataille de Vegkop en 1836) et surtout les Zoulous alors que d'autres comme Louis Trichardt, partis très au nord du pays, succombent à la malaria. Au Natal, le massacre de pionniers dont Piet Retief par les Zoulous puis la victoire des Boers lors de la bataille de Blood River conduit à la création de la république de Natalia ou République indépendante du Natal. Mais en 1843, les Britanniques l'annexent. Les Boers partent alors vers l'ouest et traversent le Drakensberg pour se diriger entre les fleuves Orange et Limpopo.

Le 18 janvier 1852, le Royaume-Uni reconnaît par le traité de Sand River l'indépendance des territoires situés au nord du fleuve Vaal, qui prennent ainsi le nom de Transvaal, de République d'Afrique du Sud ou de ZAR (Zuid-Afrikaansche Republiek). Elle reconnaît également le territoire compris entre l'Orange et le Vaal, qui deviendra le 23 février 1854 l'État libre d'Orange. Le fleuve Orange marque désormais la frontière entre la colonie britannique du Cap et les républiques boers.

Cette armée n'a jamais aligné beaucoup de troupes. Pour en faire une armée, il faut considérer une réduction beaucoup plus faible que pour les autres. En revanche, elle peut faire un opposant

La Règle “JOMINI”

intéressant pour les autres armées africaines.

P14-1 – Description des troupes

Ces troupes sont des civils armés, qui ne sont pas entraînés à la baïonnette et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

Voortrekkers

Les Voortrekkers sont des civils armés plus que des combattants entraînés. Certains d'entre eux peuvent être considérés comme des vétérans. Ils sont équipés d'armes à feu, mousquets puis fusils, dont une partie de carabines et fusils rayés.

Ils combattaient la plupart du temps depuis leurs convois de chariots constitués en forteresses. Une partie cependant se déplaçait à cheval mais évitait le contact monté et sont à considérer comme de l'infanterie montée.

Enfin il y a les non-combattants femmes, enfants et vieux plus les serviteurs et anciens esclaves qui parfois combattait en dernier recours.

Cavalerie

Cavalerie légère

Il y a un peu de cavalerie légère destinée surtout à la reconnaissance.

Artillerie

On peut avoir une petite artillerie moderne facile à déplacer.

P14-2 – 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	3	Sous-Général Chefs de commandos	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	100	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
10	40	Voortrekkers	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	20	Voortrekkers vétérans	Infanterie légère Elite Irréguliers 3 plaq	22	Remplace 2ème unité
0	30	Voortrekkers fortifiés en chariots	Infanterie légère Normal Fortifiés 3 plaq	29	Remplacement des Voortrekkers
0	10	Voortrekkers vétérans fortifiés en chariots	Infanterie légère Elite Fortifiés 3 plaq	39	Remplacement des précédents
0	20	Voortrekkers montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers 3 plaq	20	
0	6	Voortrekkers montés vétérans	Infanterie légère montée Elite Irréguliers 3 plaq	25	Remplacement des précédents
0	20	Voortrekkers montés armes rayées	Infanterie légère fusils rayés montée Normal Irréguliers 3 plaq	25	Remplacement des Voortrekkers montés
0	6	Voortrekkers montés armes rayées vétérans	Infanterie légère fusils rayés montée Elite Irréguliers 3 plaq	31	Remplacement des précédents
0	10	femmes, enfants et vieux	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	9	
0	3	Cavalerie de découverte	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	
1	8	Artillerie	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 unités d'infanterie

La Règle “JOMINI”

0	2	Artillerie à cheval	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	A la place des précédents
---	---	---------------------	---	----	---------------------------