

# La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

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)

## **S – Proche et Moyen Orient**

### **S4 – L'Asie centrale**

Après la grande aventure mongole du 13ème siècle et l'éclatement du grand empire, toute une série d'états se constituèrent dont les plus connus furent les khanats de la Horde d'Or, de la Horde Blanche, de Crimée, de Kazan, d'Astrakan, de Sibérie, de Herat (Perse), les Ilkhanides.... En Asie centrale et orientale, des peuples turcs et mongols se succédèrent et souvent se mélangèrent en turco-mongols. Tamerlan (Amir Timour 1336-1405) y bâtit à son tour un vaste empire mais celui-ci se délit par la suite.

Les principaux peuples des steppes d'Asie centrale sont les Ouzbeks, les Kazakhs, les Zungar, les Kirghize, les Tadjiks d'origine persane, les Turkmènes... La plupart de ces peuples sont musulmans, de différentes obédiences.

Jusqu'au 19ème siècle, leur histoire militaire se traduit par des guerres entre eux et leurs voisins, notamment la Perse et la Chine. Mais au 19ème siècle, ils se trouvèrent pris dans la compétition coloniale entre la Russie et le Royaume Uni pour dominer les routes vers l'Extrême Orient les richesses de l'Asie du sud et de l'Est. C'est ce qu'on a appelé le « grand Jeu ». Tandis que le Royaume Uni progressait à partir de ses bases du Proche-Orient et des Indes, notamment vers la Perse, l'Afghanistan et les pays himalayens, le Russie progressait par voie de terre par la Sibérie. C'est donc généralement la Russie qui soumit les steppes d'Asie Centrale mais cela resta une zone de conflit et de révoltes permanentes.

Dans les grands états de la région on peut citer les trois vassaux musulmans méridionaux du Khanat dzoungar bouddhiste, qui s'étendait en Asie centrale de part et d'autre de l'Altaï : les khanats de Kokand, de Boukhara et de Khiva. Ces khanats s'émancipèrent à partir de 1700 quand le Khanat dzoungar se disloqua sous les coups de l'aimak mongol de Tsetsen khan.

Le plus important était le Khanat de Kokand, créé en 1709 à partir du Khanat de Boukhara. Vassal de la dynastie Qing en Chine de 1774 à 1798, son khan réunit une armée mercenaire de montagnards tadjiks et a conquis Tachkent. Sous le règne de Mohammed Ali Madali Khan après 1822, le Khanat de Kokand atteignit sa plus grande étendue territoriale mais l'émir Nasrullah Khan de Boukhara envahit le Khanat en 1842 et exécuta Madali Khan, ce qui déclencha une guerre civile. Les khanats continuèrent à se disputer tandis que la Russie poursuivait sa progression. Elle se heurte au début des années 1860 à la résistance des Kazakhs qui refusaient leur annexion surtout pour des

# La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

raisons culturelles mais les russes prennent Tachkent le 29 juin 1865 puis Khujand (ou Khodjent), la principale ville du nord tadjik, en 1867, concluant la prise de l'est de l'Ouzbékistan. En 1868 c'est la chute du khanat de Boukhara tandis que Kokand devient par traité vassal de la Russie. En 1873, les russes annexent le khanat ouzbek de Khiva. En 1875, la population de Kokand, mécontente des prérogatives des russes dans le khanat et attisée par les imams, renverse le Khan. La forteresse de Makhram, siège des partisans du Kypchak Abd'ul Rakhman Abd'ul Bachi dit « Abdourakhman », est prise par les forces du général von Kaufmann. Le nouveau khan, Nasruddin Khan, fortement anti-russe, provoque six mois de combats acharnés et l'annexion de Kokand par les généraux Konstantin von Kaufman et Mikhail Skobelev. En janvier 1876, le tsar Alexandre II abolit le Khanat de Kokand, incorporé dans le Turkestan russe.

Il reste encore le sud du territoire kirghiz, pris par les russes en 1876 et une partie des turkmènes. En 1879, l'armée russe « transcaspienne » du général Lomakin subit une défaite écrasante de la tribu turkmène des Teke retranchés dans la forteresse de Gök-Tepe mais en janvier 1881, les russes du général Mikhaïl Skobelev assiègent avec 13 000 soldats et prennent cette forteresse après 23 jours de siège. Les russes étendent encore leur pouvoir et s'emparent en 1895 des principautés du Pamir, atteignant la limite entre le Tadjikistan et l'Afghanistan, la limite sud de leur expansion. En 1899, les russes achèvent le chemin de fer transcaspien de Krasnovodsk à Tachkent, qui comme le transibérien, seront les voies de la domination des tsars sur ces régions.

A noter qu'en 1865 le Khan de Kokand avait envoyé Yakub Beg , ancien seigneur de Tachkent, à Kashgar où les musulmans Hui étaient en révolte contre les Chinois. Après la chute de Tachkent, de nombreux soldats kokandiens ont rejoint Yaqub Beg, l'aidant à établir sa domination dans tout le bassin du Tarim jusqu'en 1877, lorsque les Qing ont reconquis la région.

## Infanterie

L'infanterie est peu nombreuse car elle a longtemps été l'appanage des vassaux et des miséreux. Cependant, les seigneurs ont développé des gardes à pied très prestigieuses qu'ils ont, avec le temps, équipé des meilleures armes disponibles, et aussi des troupes de forteresse pour tenir les points stratégiques..

- Infanteries des Sujets armés de lances ou d'armes de traite.
- Dans les zones désertiques, certains sont montés sur chameaux.
- Milices locales levées pour défendre les villes.
- Troupes de forteresse pour défendre les places.
- Gardes à pied des seigneurs
- Les auxiliaires dont le rôle n'est pas de combattre mais d'assurer la logistique et le transport, voire simplement suivre l'armée pour profiter des dépouilles. Ce ne sont pas des combattants mais souvent ils se retrouvent pris dans les combats ou utilisés comme bouclier.

## Cavalerie

- Les cavaliers sont la base de ces armées. Certains sont des fanatiques mais la plupart sont plutôt des maîtres dans le harcèlement, redoutables pour toute troupe en déroute.
- Les nobles et les riches forment une cavalerie d'élite, souvent lourde et encore parfois dotés d'armures.
- Dans les zones désertiques, des chameaux remplacent parfois les chevaux.

## Artillerie

Il n'y a quasiment pas d'artillerie sauf en garnison ou très légère pour pouvoir suivre les rapides cavaliers ou les méharistes.

## La Règle “JOMINI” - Tome 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	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	100	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	10	Troupes de forteresse	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	En forteresses
0	2	Troupes de forteresse d'élite	Infanterie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	25	1 pour 5 des précédentes
0	2	Troupes de forteresse d'élite avec armes rayées	Infanterie lourde fusils rayés Elite Irréguliers 3 plaq	34	Remplacent les précédents à volonté après 1860
0	90	Infanterie des sujets lanciers	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	11	
0	45	Infanterie des sujets archers	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	10	1 pour 2 des précédentes
0	30	Infanterie des sujets avec armes de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	1 pour 3 des lanciers
0	45	Infanterie des sujets archers montés sur chameaux	Infanterie légère montée chameaux Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	14	remplacent les archers en zone de déserts
0	30	Infanterie des sujets avec armes de traite montés sur chameaux	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	20	remplacent les tireurs avec armes de traite en zone de déserts
0	2	Gardes à pied des seigneurs	Infanterie légère Elite Irréguliers 3 plaq	22	1 pour 5 unités d'infanterie
0	2	Gardes à pied des seigneurs avec armes rayées	Infanterie légère fusils rayés Elite Irréguliers 3 plaq	28	Remplacent les précédents à volonté après 1860
0	40	Milices locales levées pour défendre les villes lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	5	
0	20	Milices locales levées pour défendre les villes avec armes de traite	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	9	1 pour 3 des lanciers
0	10	Auxiliaires	Infanterie lourde non-tireurs Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique 3 plaq	2	
0	18	Cavaliers lourds nobles et riches	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 5 cavaliers légers
0	18	Lanciers lourds	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	A la place des précédents à volonté
0	4	Cavaliers très lourds	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	A la place des précédents à volonté
0	4	Lanciers très lourds	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	A la place du précédent
0	1	Cavaliers de la Garde	Cavalerie très lourde Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	Sile khan est présent
0	1	Lanciers de la Garde	Lanciers très lourds Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	44	A la place du précédent
6	90	Cavaliers	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants 3 plaq	28	
0	45	Lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 2 des précédents
0	30	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces 3 plaq	32	1 pour 3 cavaliers normaux

## La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	15	Lanciers fanatiques	Lanciers légers Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces 3 plaq	35	1 pour 2 des précédents
0	20	Lanciers méharistes	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	remplacent des lanciers légers
0	30	Cavalerie vassaux	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	
0	15	Lanciers vassaux	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	1 pour 2 des précédents
0	10	Lanciers méharistes vassaux	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	remplacent des lanciers vassaux
0	4	Pièces de garnison	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	1 pour 5 unités d'infanterie
0	4	Batteries de canons légers rayés	Artillerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	50	Après 1865 – 1 pour 5 unités
0	2	Canons sur pivots	Artillerie très légère Normal Irréguliers 3 plaq	36	1 pour 5 unités de cavalerie
0	2	Zanburaks	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers 3 plaq	44	1 pour 4 unités sur chameaux
Si allés					
0	3	Sous-Général	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le même comme allié
0	50	Colonel	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	5	Troupes de forteresse alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Troupes de forteresse d'élite alliés	Infanterie lourde Elite Irréguliers + allié 3 plaq	19	Remplace le même comme allié
0	2	Troupes de forteresse d'élite avec armes rayées alliés	Infanterie lourde fusils rayés Elite Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	45	Infanterie des sujets lanciers alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	6	Remplace le même comme allié
0	25	Infanterie des sujets archers alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	15	Infanterie des sujets avec armes de traite alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	25	Infanterie des sujets archers montés sur chameaux alliés	Infanterie légère montée chameaux Recrues Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	15	Infanterie des sujets avec armes de traite montés sur chameaux alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Gardes à pied des seigneurs alliés	Infanterie légère Elite Irréguliers + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	2	Gardes à pied des seigneurs avec armes rayées alliés	Infanterie légère fusils rayés Elite Irréguliers + allié 3 plaq	21	Remplace le même comme allié
0	20	Milices locales levées pour défendre les villes lanciers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fuyants + allié 3 plaq	2	Remplace le même comme allié
0	10	Milices locales levées pour défendre les villes avec armes de traite alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fuyants + allié 3 plaq	5	Remplace le même comme allié
0	5	Auxiliaires alliés	Infanterie lourde non-tireurs Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique +	0	Remplace le même comme allié

## La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			allié 3 plaq		
0	10	Cavaliers lourds nobles et riches alliés	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers lourds alliés	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	33	Remplace le même comme allié
0	2	Cavaliers très lourds alliés	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	2	Lanciers très lourds alliés	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	45	Cavaliers alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	25	Lanciers alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	15	Cavaliers fanatiques alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers fanatiques alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers méharistes alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	15	Cavalerie vassaux alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers vassaux alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	5	Lanciers méharistes vassaux alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	4	Pièces de garnison alliés	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	2	Batteries de canons légers rayés alliés	Artillerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	38	Remplace le même comme allié
0	2	Canons sur pivots alliés	Artillerie très légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	2	Zanburaks alliés	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié