

Liste CAEA – Empire d'Abyssinie 1636-1769

Ces listes consistent toutes en un certain nombre d'unités obligatoires et des unités complémentaires soumises à des conditions, toutes étant évaluées selon le budget. 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)*

Histoire

L'Abyssinie, ou Éthiopie, était une enclave chrétienne constamment en guerre avec ses voisins païens et islamiques. En 1270, la dynastie Zagwe avait été renversée par l'empereur Yekouno Amlak qui prétendait descendre par les empereurs axoumites du roi Salomon. La nouvelle dynastie a été appelée « dynastie salomonienne ». Elle était dirigée par le « Habesha », le plus souvent appelé « Négus » ou « Roi des Rois » par l'Occident. Le Habesha a régné avec quelques interruptions de 1270 à la fin du XXe siècle. Ce fut sous cette dynastie que l'essentiel de l'histoire moderne de l'Éthiopie s'est déroulée. L'Empire a conquis et incorporé pratiquement tous les peuples à l'intérieur de l'Éthiopie moderne. Les Éthiopiens ont combattu avec succès les armées italiennes, les Arabes et les Turcs.

L'Empire avait subi de lourdes défaites avant l'expédition portugaise de 1541 qui introduisit les armes à feu et l'artillerie. De 1541 à 1543, 400 portugais et 130 esclaves armés débarquèrent. L'Éthiopie entra alors dans l'orbite portugaise pour des années. Les survivants de cette colonne restèrent sur place, épousèrent des autochtones, ce qui, en 1750, avait donné naissance à un régiment héréditaire de 3 000 hommes métis indisciplinés tirant de lourds mousquets posés sur fourquines. Vers 1636, l'armée fut réorganisée avec des matériels modernes. C'est donc à partir de ce moment que nous commençons cette liste. L'Empire a établi des contacts fructueux avec des puissances européennes et se sont alliés notamment avec le Portugal contre les Ottomans et le sultanat de Somalie Adal. Cette période de puissance se termine vers 1769.

L'armée

La cavalerie abyssine était principalement fournie par les Shawa et Galla du sud, généralement armés d'une lance courte et de 2 javelots ou plus, mais souvent sans bouclier, chevauchant des poneys hirsutes avec de simples selles remplaçant les antiques boucles d'orteils par des étriers plus classiques. Les boucliers étaient prisés par ceux qui les possédaient et ceux des hommes qui s'étaient distingués au combat étaient ornés d'argent ou d'une crinière de lion. Les nobles ne portaient pas toujours de mailles. Les « cavaliers noirs » étaient des troupes d'esclaves nègres de la maison de l'empereur dont les gros chevaux et armes étaient importés de Sinnar. Ils portaient des casques en cuivre à plumes noires avec une visière de mailles courtes et des robes de mailles jusqu'aux hanches, et glissaient leurs jambes à travers des fentes horizontales sous la barde matelassée de leurs chevaux. Ils avaient des selles hautes avec des étriers arabes et étaient armés

Listes d'Armées pour les 18ème et 19ème siècles

d'une lance de 14 pieds et d'une hache. On disait qu'ils étaient capables à eux seuls de charger toute la cavalerie d'Abyssinie, ce qui cela dit, n'était pas forcément une tâche particulièrement impossible.

Les abyssins à pied avait également une lance et des javelots, et un grand bouclier rond en peau. Les épéistes avaient généralement une longue épée droite, parfois brandie à deux mains après avoir jeté leurs boucliers, mais certains utilisaient à la place l'énorme "shotel" en forme de faucille, destiné à accrocher les boucliers de leurs adversaires. Les épéistes abyssins étaient recherchés à l'étranger comme gardes du corps jusqu'à ce que l'accès soit coupé par la domination portugaise sur les mers.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 9 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent à volonté
0	0	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	0	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent à volonté
9	48	Guerriers lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	16	Guerriers avec mousquets	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	1 pour 3 guerriers
1	8	Guerriers épéistes	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	
0	4	Régiment des métis	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 bataillon avant 1700, 2 avant 1750, 4 ensuite
1	16	Archers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
1	10	Tirailleurs	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	20	Archers en masse	Infanterie lourde Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	17	
0	30	Cavalerie légère Shawa et Galla du sud	Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	32	
0	15	Autre cavalerie légère	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	2	Artillerie par renégats arabes puis portugais	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	1 pour 6 unités
		Si Empereur présent			
0	2	Guerriers Garde avec mousquets	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 3 Guerriers avec mousquets
0	2	Guerriers épéistes de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	15	1 pour 3 Guerriers épéistes
0	2	Cavaliers noirs	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	
0	1	Cavaliers noirs en armure complète	Lanciers très lourds Irréguliers Elite 3 plaq	39	Remplacement des précédents
0	4	Cavalerie légère de la Garde	Lanciers légers Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 4 cavaliers légers
		Par tribu alliée (peuvent être multipliés si plusieurs tribus alliées)			
1	1	Sous-Général commandant de la tribu alliée	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 pour chaque contingent d'une tribu alliée
0	1	Sous-Général allié peu compétent	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	Peut remplacer le précédent
0	5	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	5	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
0	12	Guerriers lanciers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	

Listes d'Armées pour les 18ème et 19ème siècles

1	4	Guerriers avec mousquets de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	1 pour 3 guerriers
2	2	Guerriers épéistes de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	6	
4	4	Archers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
5	3	Tirailleurs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
6	5	Archers en masse de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	12	
7	8	Cavalerie légère Shawa et Galla du sud de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	
8	4	Autre cavalerie légère de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
9	1	Artillerie par renégats arabes puis portugais de la tribu alliée	Artillerie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	27	1 pour 6 unités