

Liste CAEC - Afrique orientale de la Côte Swahili (Zanzibaris, etc.) 1780-1860

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

Avec l'éviction des portugais, le puissant sultanat d'Oman est le maître incontesté de l'océan Indien occidental entre 1780 et 1860, régnant sur un vaste empire colonial qui bénéficie de sa situation stratégique entre Afrique, Asie et Moyen-Orient (donc la porte de l'Europe).

Le commerce principal est celui des esclaves. Chaque année, environ 15 000 africains sont vendus sur le marché de Zanzibar à destination d'Oman. La taille colossale de cet empire et sa fragmentation (il est essentiellement constitué de ports) oblige à donner une grande indépendance aux chefs locaux, ce qui donne notamment un pouvoir considérable au gouverneur de Zanzibar. Certains sultanats demeurent cependant indépendants, comme ceux des Comores. C'est à cette époque que la culture swahilie s'affirme et s'individualise, à la croisée entre cultures arabe (omanaise), africaine (bantoue), persane (shirazi) et indienne.

Sur le continent, la plupart des ports s'érigent en Cité-États, tandis que des commerçants swahilis s'ouvrent des routes commerciales pour accéder à l'Afrique centrale (création du comptoir d'Ujiji au bord du lac Tanganyika vers 1830). L'argent du commerce de l'ivoire à destination de l'Europe permet d'acheter des fusils. Des aventuriers créent des principautés commerciales autonomes (Msiri, Tippu Tip), s'adonnant également à la traite pour fournir des esclaves à Zanzibar.

L'armée

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

- **Garde du Sultan** : La Garde du Sultan de Zanzibar est équipée de Mousquet puis d'armes à feu plus modernes. Elle a souvent été formée en infanterie montée.
- **Réguliers Omanis (puis Zanzibaris après 1856)** : Les troupes du Sultanat d'Oman sont des soldats réguliers équipés de mousquets.
- **Irréguliers musulmans** : Les différentes factions utilisent des mercenaires, qui souvent sont

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

aussi des pillards. Ils sont armés de mousquets.

- Fantassins Tribus africaines alliées : Les Guerriers des Tribus africaines alliées combattent à la Lance courte mais ne sont pas toujours très motivés.
- Archers des Tribus africaines alliées : Certaines troupes des Tribus africaines alliées combattent aussi avec des arcs.

Artillerie

On peut avoir une petite artillerie.

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	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 9 unités
0	2	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	15	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	15	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
8	30	soldats réguliers	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	
0	2	Garde du Sultan	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	
0	1	Garde du Sultan montée	Infanterie lourde montée Irréguliers Normal 3 plaq	22	Remplacement des précédents
0	40	Guerriers irréguliers musulmans	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	12	
0	40	Éclaireurs irréguliers musulmans	Infanterie légère Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	10	
0	2	Artillerie	Artillerie légère Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie
Tribu alliée (peut être multiplié si plusieurs tribus alliées)					
1	1	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	Obligatoire 1 par tribu alliée
0	1	Sous-Général peu compétent alliés	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	A la place du précédent
0	5	Colonel alliés	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 8 unités alliées
0	5	Colonel peu compétent alliés	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	A la place du précédent
0	30	Guerriers	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fuyants 3 plaq	2	
0	10	Archers	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues Fuyants 3 plaq	4	