

Liste CAEE – Ethiopie Ère des Princes 1769-1855

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

Entre 1769-1855, l'empire d'Éthiopie connut une période marquée par de nombreux conflits entre les ras et l'Empereur, dont le domaine ne s'étendait plus que sur une zone autour de l'ancienne Gondar, qui entraînèrent une stagnation dans le développement de la société et de la culture. Les conflits religieux, aussi bien au sein de l'Église orthodoxe éthiopienne que contre les musulmans étaient souvent utilisés comme un prétexte pour des affrontements mutuels.

On appelle cette période le Zemene Mesafent, Ère des Princes (masâfént) ou Temps des Juges, pendant laquelle les empereurs « régnaient mais ne gouvernaient pas », car les seigneurs de guerre locaux s'en chargeaient chacun dans ses domaines, tout en tentant de manipuler le pouvoir impérial sans pour autant chercher à le renverser.

Les armes les plus modernes filtrent à travers l'Erythrée, alors sous domination ottomane, ou, plus rarement, par la vallée du Nil. En 1838, suite à un raid Egyptien, l'Abyssinie obtient une intervention de la France et de la Grande Bretagne auprès de Méhémet Ali pour faire cesser les attaques.

L'armée

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». Une partie des troupes sont des fidèles religieux ou féodaux, à la fois très entraînés et très volontaires.

Chaque sous-général en plus du 1er doit être un allié, mais on peut prendre un sous-général allié pour chaque contingent, même réduit.

Infanterie

- Fantassins de base : Les Guerriers sont des combattants traditionnels, combattant à la Lance courte ou l'épée. Dès qu'ils peuvent, les chefs les équiperont d'armes à feu, arquebuses puis mousquets, puis fusils à pierre de traite.
- Archers : Ce sont des guerriers tribaux armés d'arcs.

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

Cavalerie

- Cavalerie légère : La base de ces armées était la cavalerie légère souvent très efficace mais très indisciplinée. Une partie peut avoir une armure.
- Cavalerie lourde : Une partie de cette cavalerie était entraînée à combattre par le choc, avec des lances, et souvent des lances longues. Les plus riches portaient des armures métalliques, y compris complètes comme au Moyen Âge.

Artillerie

L'artillerie était ancienne, souvent de gros calibre mais tractée par des bœufs.

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
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
5	40	Guerriers de base	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	12	Guerriers avec arquebuses ou mousquets	Infanterie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	11	Remplace des Guerriers de base
0	12	Guerriers avec fusils	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplace les précédents à volonté
0	5	Guerriers de base fidèles	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	22	Remplace des Guerriers de base
0	5	Guerriers fidèles avec arquebuses ou mousquets	Infanterie légère Irréguliers Normal Entêtés 3 plaq	21	Remplace des Guerriers de base fidèles
0	5	Guerriers fidèles avec fusils	Infanterie légère Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	28	Remplace les précédents à volonté
5	20	Archers	Infanterie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	10	Cavalerie lourde	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	Remplace 1 cavalier léger sur 2
0	6	Cavalerie lourde avec longue lance	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	Remplace les précédents à volonté
0	2	Cavalerie lourde en armure complète	Cavalerie très lourde Irréguliers Normal 3 plaq	28	1 pour 3 cavaliers lourds
0	2	Cavalerie lourde en armure complète avec longue lance	Lanciers très lourds Irréguliers Normal 3 plaq	32	Remplace les précédents à volonté
0	2	Cavalerie lourde fidèles	Cavalerie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 2 cavaliers lourds
0	2	Cavalerie lourde fidèles avec longue lance	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	Remplace les précédents à volonté
0	2	Cavalerie lourde fidèles en armure complète	Cavalerie très lourde Irréguliers Elite 3 plaq	35	Remplace les précédents à volonté
0	2	Cavalerie lourde fidèles en armure complète avec longue lance	Lanciers très lourds Irréguliers Elite 3 plaq	39	Remplace les précédents à volonté
3	10	Cavalerie légère	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	2	Cavalerie légère fidèles	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	1 pour 3 cavaliers légers
0	1	Artillerie tirée par bœufs	Artillerie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	50	
0	1	Artillerie très lourde tirée	Artillerie très lourde Irréguliers	64	A la place du précédent

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

		par bœufs	Recrues 3 plaq		
		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	10	Guerriers de base de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	8	
0	3	Guerriers avec arquebuses ou mousquets de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	8	Remplace des Guerriers de base
0	3	Guerriers avec fusils de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	Remplace les précédents à volonté
0	1	Guerriers de base fidèles de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	17	Remplace des Guerriers de base
0	1	Guerriers fidèles avec arquebuses ou mousquets de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Entêtés 3 plaq	17	Remplace des Guerriers de base fidèles
0	1	Guerriers fidèles avec fusils de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	5	Archers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	8	
0	3	Cavalerie lourde de la tribu alliée	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	Remplace 1 cavalier léger sur 2
0	2	Cavalerie lourde avec longue lance de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie lourde en armure complète de la tribu alliée	Cavalerie très lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 pour 3 cavaliers lourds
0	1	Cavalerie lourde en armure complète avec longue lance de la tribu alliée	Lanciers très lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie lourde fidèles de la tribu alliée	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	31	1 pour 2 cavaliers lourds
0	1	Cavalerie lourde fidèles avec longue lance de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	34	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie lourde fidèles en armure complète de la tribu alliée	Cavalerie très lourde Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	28	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie lourde fidèles en armure complète avec longue lance de la tribu alliée	Lanciers très lourds Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	31	Remplace les précédents à volonté
0	3	Cavalerie légère de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	1	Cavalerie légère fidèles de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	28	1 pour 3 cavaliers légers