

Liste CAEH - Harar d'Ethiopie

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

Harar, parfois appelée Harar Jugol (« Jugol » désignant les murailles), est une ville située à l'est de l'Éthiopie. Elle est parfois qualifiée de quatrième ville sainte de l'islam. Avant d'être conquise par l'Égypte, puis l'Éthiopie, elle fut au XVI^e siècle la capitale du royaume des Harari (1520-1568) et un important foyer culturel islamique, puis au XVII^e siècle le centre d'un émirat indépendant. Cette ville historique a été fondée, fortifiée et développée par des rois qui se sont succédé du X^e au XVI^e siècle dont le plus connu est d'ethnie somali, l'imam Ahmed Ibn Ibrahim Al-Ghazi. Après quelques défaites, et la perte de sa capitale, l'Abyssinie finit par passer à la contre-offensive avec l'appui des portugais et à rétablir sa souveraineté.

Il faut avouer que nous avons fort peu de renseignements sur la période allant de la fin de la Renaissance au milieu du XIX^e siècle. Il semble que l'influence omanaise ait été grande sur l'ensemble des peuples musulmans de la région, mais que le contrôle effectif se soit limité à quelques villes du littoral somali et que des Sultanats comme Adal aient perduré sans grands changements, puisqu'on les retrouve au moment des premières explorations comme celle de Richard Burton. Avec des armées d'organisation et de technologie très semblables. Des mousquets à mèches d'origine turque, ou des mousquets à silex de contrebande, avec de la poudre de mauvaise qualité et des balles artisanales. Il ne semble jamais avoir pu équiper la majorité des combattants.

Au XIX^e siècle, la cité-État ou l'émirat de Harar, dans l'est de l'Éthiopie, avait été le quartier général du grand chef de guerre musulman Ahmed Gran au XVI^e siècle, mais avait depuis perdu l'essentiel de son pouvoir. Elle ne fut pourtant conquise par Menelik d'Éthiopie qu'en janvier 1887 après la bataille de Chelenqo. Menelik a rapporté avoir capturé leurs « canons et canons de campagne », sans en préciser le nombre.

L'armée

L'historien W.M. Ahmed dit que l'armée de Harar ne comptait que 3 000 hommes, dont seulement un tiers étaient équipés d'armes à feu, dont beaucoup étaient en mauvais état. L'explorateur Richard Burton décrit brièvement l'armée Harari dans ses « Premiers pas en Afrique de l'Est », et bien que sa visite ait eu lieu trois décennies avant la bataille de Chelenqo, ses commentaires comptent parmi les informations les plus utiles dont nous disposons.

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

On disait qu'il y avait quelques canons cachés dans le palais, mais Burton doutait que quiconque sache encore comment les utiliser. La principale défense de la ville résidait, selon lui, dans les fidèles nomades Galla de la campagne environnante. Pour les figurines, un mélange de personnages somaliens et arabes, conviendra le mieux à cette armée. En fin de période, les figurines prévues pour les mahdistes seront parfaites à condition de ne pas reproduire les "patches" typiques de la secte.

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 8 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	30	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	30	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
10	48	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	16	Guerriers vétérans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 3 guerriers
0	4	Guerriers vétérans enthousiastes	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	20	1 pour 4 guerriers vétérans
0	12	Guerriers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	1 pour 4 guerriers
0	6	Mousquetaires	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 8 guerriers
8	40	Archers tribaux	Infanterie légère Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	10	
0	24	Archers entraînés	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	1 pour 2 archers tribaux
0	8	Archers entraînés vétérans	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 3 archers entraînés
0	2	Archers entraînés vétérans enthousiastes	Infanterie légère Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	24	1 pour 4 archers vétérans
0	10	Archers entraînés fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	1 pour 4 archers
0	4	Javeliniers tribaux	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	6	Lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	
0	6	Lanciers entraînés	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	37	A volonté
0	6	Lanciers entraînés vétérans	Lanciers lourds Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	44	A volonté
0	3	Lanciers entraînés fanatiques	Lanciers lourds Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	34	1 pour 2 Lanciers
0	2	Lanciers turcs ou mamelouks mercenaires	Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	32	
0	2	Artillerie	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	1 pour 10 unités d'infanterie
0	2	Artillerie de garnison	Artillerie très lourde Irréguliers Enrôlés Artillerie statique 3 plaq	29	1 pour 10 unités d'infanterie – Uniquement en défense de ville
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

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

0	12	Guerriers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	
0	4	Guerriers vétérans de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	13	1 pour 3 guerriers
0	1	Guerriers fanatiques enthousiastes de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	14	1 pour 4 guerriers vétérans
0	3	Guerriers fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	6	1 pour 4 guerriers
0	2	Mousquetaires de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	1 pour 8 guerriers
0	10	Archers tribaux de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	7	
0	6	Archers entraînés de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	2	Archers entraînés vétérans de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	17	1 pour 3 archers entraînés
0	1	Archers entraînés vétérans enthousiastes de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	18	1 pour 4 archers vétérans
0	3	Archers entraînés fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	1 pour 4 archers
0	1	Lanciers de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	1	Lanciers entraînés de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	30	A volonté
0	1	Lanciers entraînés vétérans de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	36	A volonté
0	1	Lanciers entraînés fanatiques de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	25	1 pour 2 Lanciers
0	1	Artillerie de la tribu alliée	Artillerie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	27	1 pour 10 unités d'infanterie
0	1	Artillerie de garnison de la tribu alliée	Artillerie très lourde Alliés Irréguliers Enrôlés Artillerie statique 3 plaq	15	1 pour 10 unités d'infanterie – Uniquement en défense de la ville de ladite tribu alliée
Seulement Harar après 1860					
1	10	Citoyens	Infanterie lourde non-tireurs Normal Hésitants 3 plaq	17	
0	5	Citoyens armés de fusils	Infanterie légère fusils rayés chargés culasse Recrues Hésitants 3 plaq	25	1 pour 2 citoyens
0	2	Gardes arabes	Infanterie légère fusils rayés chargés culasse Recrues Impétueux 3 plaq	29	
0	2	Citoyens montés	Lanciers légers Normal 3 plaq	38	à la place des lanciers mercenaires
0	1	Petit canon moderne	Artillerie très légère rayée chargés culasse Recrues Hésitants 3 plaq	63	1 pour 4 citoyens