

Liste CAEO - Oromos 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

Les Oromos (parfois appelés Gallas dans les sources historiques anciennes, notamment éthiopiennes) forment le plus grand groupe ethnique actuel d'Éthiopie. Le terme "Galla" est maintenant considéré comme obsolète ou offensant par une partie des Oromos car leurs adversaires l'utilisaient de façon péjorative. Ils seraient originaires du sud de l'Éthiopie et du nord du Kenya actuels.

Leur grande particularité est un système social unique, le Gadaa, aujourd'hui reconnu par l'UNESCO comme patrimoine culturel immatériel de l'humanité. Le Gadaa repose sur des principes d'égalité, de justice et de respect de la nature, avec une forte dimension spirituelle liée au culte d'un dieu suprême unique, Waaqa, à la fois créateur et protecteur. Ce monothéisme est unique en Afrique de l'Est, où les religions traditionnelles sont souvent polythéistes. Dans ce cadre religieux, la société est basée sur des clans entre lesquels le pouvoir est transféré tous les 8 ans selon un système démocratique et rotatif. Ce système distingue des rôles spécifiques (chef spirituel, chef militaire, juge, etc.), avec une forte dimension religieuse et une séparation des pouvoirs. Les hommes passent par des classes d'âge pour accéder aux responsabilités, tandis que les femmes jouent un rôle important dans les décisions familiales et communautaires. Même si, avec l'expansion du christianisme (orthodoxe éthiopien) et de l'islam, certains Oromos ont adopté ces religions, la plupart conservent des pratiques traditionnelles, notamment dans les zones rurales.

Leur migration depuis les basses terres (notamment autour du lac Turkana) vers les hauts plateaux éthiopiens s'est déroulée entre le XIIe et le XVIe siècle, sous la pression de conflits avec des groupes somalis et musulmans ou environnementales (sécheresses, conflits pour les terres). Leur expansion coïncide avec la guerre entre l'Empire éthiopien chrétien de l'empereur Lebna Dengel (1508–1540) et le Sultanat d'Adal (1529–1543) mené par l'imam Ahmad Ibn Ibrahim al-Ghazi ("Gragne"). Les Oromos profitent de l'affaiblissement des deux camps pour s'installer sur des territoires désorganisés. Les Oromos nomades ont progressivement adopté une économie mixte élevage plus agriculture et se sont sédentarisés, tout en assimilant les populations locales (comme les Sidama ou les Amhara), qui deviennent des sous-groupes sociaux (ex. : les Borana, les Barentu) ou en réduisant en esclavage ceux qui leur résistent. C'est aussi alors qu'ils adoptent le cheval et le mulet.

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

Entre le XVIIe et le XVIIIe siècle, quand l'Éthiopie se fragmente durant la période du Zemene Mesafint ("Ère des Princes"), les Oromos atteignent le Tigré et le Godjam, s'installant durablement dans ces régions et dominant temporairement le nord du pays. Certains clans Oromos s'alliant ou combattant les protagonistes chrétiens et musulmans. Cependant, à partir du XVIIIe siècle, les Oromos se divisent à leur tour en plusieurs confédérations ou royaumes, comme le royaume d'Illubabor, le royaume de Jimma ou le royaume de Leqa Naqamte. Ces entités développent leurs propres systèmes militaires et politiques, souvent en compétition les uns avec les autres.

Au XIXe siècle, les empereurs Téwodros II puis Ménélik II lancent des campagnes pour réunifier l'Éthiopie. Les territoires Oromos sont progressivement intégrés, parfois par la force, parfois par des accords négociés. Des dynasties d'origine oromo, comme celle des Yeju ou des Shewa, jouent un rôle majeur dans cette réunification de l'Éthiopie. Dans les années qui suivent, le système gadaa décline au profit de chefferies héréditaires, moins démocratiques. Les Oromos perdent leur indépendance politique et sont intégrés à l'administration impériale, souvent en position subalterne.

Armée

Originellement, Les Oromos utilisaient une tactique de guérilla, adaptée à leur mode de vie nomade, combinant mobilité, connaissance du terrain et attaques surprises. Leur armement traditionnel incluait des lances (bokku), des boucliers en peau (kuta), des épées courbes (gurra) et des arcs. A la fin du 16ème siècle ils adoptent de longs boucliers couvrant tout le corps, propres à supporter les terribles archers Elmaya de l'armée Ethiopienne. L'organisation sociale Gadaa jouait un rôle central dans leur structure militaire, chaque classe d'âge (Hoyya) étant associée à des responsabilités militaires, avec des périodes de service actif et de réserve. A cette époque, on relève des armées allant au moins jusqu'à 12 000 guerriers, peut être plus. Cette armée était habituellement organisée en 3 corps.

- A l'avant-garde, le "Qondala" des jeunes gens non circoncis, agiles et rapides.
- En corps principal, le "Qeru" des jeunes gens circoncis mais encore célibataires, entraînés et expérimentés
- En arrière-garde et renfort, le "Luba" des hommes circoncis dans la force de l'âge, les réservistes.

Dès alors, les Oromos, qui combattaient exclusivement à pied, avaient une réputation de féroces guerriers. Avançant au combat dans un apparent désordre, ils étaient en réalité organisés en divisions et bataillons et ce désordre cachait en réalité une grande souplesse tactique.

Ensuite, à partir du XVIIe siècle, ils adoptent le cheval et se dotent d'une notable arme de cavalerie qui leur permet de s'opposer aux forces de cavalerie de leurs voisins. Une fois ce tournant acquis, on peut parler de véritables batailles rangées entre eux et les royaumes chrétiens et musulmans. Leurs montures rustiques étaient considérées de moins bonne qualité au combat que celles de leurs opposants, mais leur endurance supérieure leur donnait un avantage stratégique dans la manœuvre. On ne sait pas, avec les sources disponibles, si cette cavalerie était composée de clans Oromos spécialisés dans l'élevage équin, qui auraient alors été les seuls "Gallas" authentiques, ou des possesseurs de chevaux de chaque clan. On de sources contemporaines indiscutables pour trancher cette question et du refus actuel de certains Oromos, j'appellerais "Gallas" les cavaliers et eux seuls.

A partir de la moitié du XVIIe siècle, les Oromos adoptent des armes à feu lorsque les contacts avec les Européens et les Ottomans se multiplient. Aux XVIIIe et XIXe siècles, la grande majorité des combattants en sont dotés sauf en cas de mobilisation générale en défense. A ces armées, les Oromos pouvaient parfois inclure des guerriers des peuples soumis, sous leurs propres chefs.

Artillerie

Comme les autres états de la région, les Oromos avaient quelques pièces d'artillerie, plus de vieilles

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

pièces lourdes en défense des villes.

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 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
8	64	Guerriers du « Qeru »	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	8	Guerriers du « Qeru » avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 8 Guerriers du « Qeru »
0	20	Guerriers du « Luba »	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	20	1 pour 3 guerriers
0	5	Guerriers du « Luba » avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	27	1 pour 4 Guerriers du « Qeru »
0	16	Sujets et esclaves	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	7	
3	40	Guerriers du « Qondala »	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	19	
0	16	Levée générale	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	7	Uniquement en défense de ville
0	8	Cavaliers Gallas lourds	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	1 pour 2 cavaliers légers
3	16	Cavaliers Gallas	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
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	2	Mousquetaires de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	1 pour 6 guerriers
0	10	Archers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	11	
0	2	Lanciers lourds de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	1 pour 3 lanciers légers
0	6	Lanciers de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	30	