

## Liste CAEP - Afrique orientale des hauts plateaux (Masai, Nandi, etc.)

*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 paysages ouverts de l'Afrique Orientale sont parcourus par des ethnies pastorales dont la seule richesse est constituée de troupeaux de bovins. Pour se défendre des incursions des royaumes côtiers, ils se constituent en confédérations guerrières, dont certaines comme les Masaïs et les Nandis établissent leurs réputations de féroces guerriers.

Tant que leurs principaux adversaires ne sont équipés que de mousquets chargés par la bouche, ils parviennent à les contrer par la rapidité, l'imprévisibilité et l'intrépidité de leurs charges. Il faudra attendre les fusils à répétition et les mitrailleuses pour les soumettre.

### **L'armée**

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

### Infanterie

- **Guerriers** : Les Guerriers forment la masse des troupes. Ils sont armés de lances et de javelots. Certains peuples sont connus pour leur intrépidité et leur redoutable efficacité.
- **Jeunes** : Les jeunes combattent surtout en reconnaissance et en harcèlement, avec les mêmes armes.
- **Aventuriers swahilis ou européens** : Les différentes tribus utilisent des mercenaires, aventuriers de diverses origines armés de mousquets et d'autres armes plus modernes.

Il faut choisir la tribu du Général en chef. Toutes les autres tribus seront des alliés qui 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   | 1   | Sous-Général de la même tribu | Sous-général 1 plaq          | 120  | 1 pour 10 unités        |
| 0   | 1   | Sous-Général peu compétent    | Sous-général médiocre 1 plaq | 96   | A la place du précédent |

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

|                                                                                   |    |                                           |                                                                                              |    |                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------|
| 0                                                                                 | 14 | Colonel de la même tribu                  | Colonel 1 plaq                                                                               | 10 | 1 pour 7 unités                |
| 0                                                                                 | 14 | Colonel peu compétent                     | Colonel médiocre 1 plaq                                                                      | 8  | A la place du précédent        |
| 10                                                                                | 80 | Guerriers                                 | Infanterie lourde non-tireurs mobile<br>Irréguliers Recrues 3 plaq                           | 13 |                                |
| 6                                                                                 | 20 | Jeunes                                    | Infanterie légère non-tireurs mobile<br>Irréguliers Normal 3 plaq                            | 15 |                                |
| 0                                                                                 | 2  | Aventuriers mercenaires                   | Infanterie légère Irréguliers Normal<br>3 plaq                                               | 17 |                                |
| Si Général en chef est Masaï ou Nandi                                             |    |                                           |                                                                                              |    |                                |
| 0                                                                                 | 80 | Guerriers Masaïs ou<br>Nandis de la tribu | Infanterie lourde non-tireurs mobile<br>Irréguliers Elite Agressifs 3 plaq                   | 23 | remplacent les guerriers       |
| 0                                                                                 | 20 | Jeunes Masaïs ou Nandis<br>de la tribu    | Infanterie légère non-tireurs mobile<br>Irréguliers Elite Coureurs des bois 3<br>plaq        | 25 | remplacent les jeunes          |
| Tribu alliée non Masaï ou Nandi (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<br>compétent alliés      | Sous-général médiocre Alliés 1 plaq                                                          | 72 | A la place du précédent        |
| 0                                                                                 | 3  | Colonel alliés                            | Colonel Alliés 1 plaq                                                                        | 8  | 1 pour 8 unités alliées        |
| 0                                                                                 | 3  | Colonel peu compétent<br>alliés           | Colonel médiocre Alliés 1 plaq                                                               | 6  | A la place du précédent        |
| 3                                                                                 | 23 | Guerriers                                 | Infanterie lourde non-tireurs mobile<br>Irréguliers Recrues 3 plaq                           | 13 |                                |
| 2                                                                                 | 6  | Jeunes                                    | Infanterie légère non-tireurs mobile<br>Irréguliers Normal 3 plaq                            | 15 |                                |
| 0                                                                                 | 1  | Aventuriers mercenaires                   | Infanterie légère Irréguliers Normal<br>3 plaq                                               | 17 |                                |
| Tribu alliée Masaï ou Nandi (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<br>compétent alliés      | Sous-général médiocre Alliés 1 plaq                                                          | 72 | A la place du précédent        |
| 0                                                                                 | 3  | Colonel alliés                            | Colonel Alliés 1 plaq                                                                        | 8  | 1 pour 8 unités alliées        |
| 0                                                                                 | 3  | Colonel peu compétent<br>alliés           | Colonel médiocre Alliés 1 plaq                                                               | 6  | A la place du précédent        |
| 3                                                                                 | 23 | Guerriers Masaïs ou<br>Nandis de la tribu | Infanterie lourde non-tireurs mobile<br>Alliés Irréguliers Elite Agressifs 3<br>plaq         | 15 |                                |
| 2                                                                                 | 6  | Jeunes Masaïs ou Nandis<br>de la tribu    | Infanterie légère non-tireurs mobile<br>Alliés Irréguliers Elite Coureurs des<br>bois 3 plaq | 19 |                                |
| 0                                                                                 | 1  | Aventuriers mercenaires                   | Infanterie légère Irréguliers Normal<br>3 plaq                                               | 17 |                                |