

Liste CAESO - Somalis (17ème au 19ème siècle)

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

Sous la menace portugaise, les sultanats jusqu'ici indépendants établissent des liens avec le Sultan de Constantinople à partir de 1566. Mais si au 16ème siècle, l'Empire Ottoman reste une puissance de premier plan dans l'Océan Indien, il s'en détourne au début du 17ème, suite à de lourdes défaites, et c'est le Sultan d'Oman qui prend le relais.

Dans cette zone désintégrée depuis la chute du Sultanat Ajuran, plus d'un siècle est nécessaire à l'émergence d'un nouvel état, le Sultanat Geledi, autour de la ville d'Afgooye. Entre-temps, le sultanat d'Oman avait repoussé les Portugais hors de Somalie pour prendre le contrôle de la côte de Benadir. Les villes somaliennes restent assez libres de s'autogérer tant qu'elles respectent l'autorité du sultan et paient leur tribut ; le rôle du gouverneur omanais à Mogadiscio, Merca et Baraawe reste largement honorifique.

L'armée Geledi comptait 20 000 hommes en temps de paix et pouvait atteindre 50 000 hommes en temps de guerre. Les commandants suprêmes de l'armée étaient le sultan et son frère, qui avaient à leur tour Malaakhs et Garads. L'armée a été équipée de fusils et de canons par des commerçants somaliens des régions côtières qui contrôlaient le commerce des armes en Afrique de l'Est.

Principal Etat de la Région, le sultanat Geledi survécut jusqu'à son élimination par les troupes coloniales italiennes en 1908.

L'armée

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

Infanterie

- **Guerriers 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.
- **Tireurs** : Ce sont des guerriers tribaux entraînés à tirer. Traditionnellement armés d'arcs, ils

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

recevront ensuite des armes à feu.

Cavalerie

- Cavalerie moyenne : La cavalerie de ces armées était plutôt une cavalerie moyenne que légère, armée de lances et de bouclier mais très indisciplinée. Une partie peut être mieux entraînée, voire d'élite.
- Cavalerie légère : La cavalerie légère est surtout destinée à la reconnaissance.

Artillerie

L'artillerie, peu nombreuse, est un mélange de pièces anciennes orientales et de pièces plus modernes généralement d'origine navale.

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	1	Sous-Général	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
0	0	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	0	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
12	80	Guerriers en Lance courte ou épée	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	40	Guerriers Chevronnés	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	Remplace 2ème unité de guerriers
0	20	Guerriers Fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	10	Remplace 2ème unité de guerriers
0	12	Guerriers Chevronnés avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	Remplace 3ème unité de Guerriers Chevronnés
0	10	Guerriers Professionnels	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	Remplace 2ème unité de guerriers
0	5	Guerriers Professionnels avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	Remplace 2ème unité de Guerriers Professionnels
2	20	Tireurs avec arcs	Infanterie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	10	Tireurs chevronnés	Infanterie légère Irréguliers Recrues Impétueux 3 plaq	12	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	5	Tireurs avec arme à feu	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	10	Cavalerie moyenne	Cavalerie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	25	
0	5	Cavaliers volontaires	Cavalerie lourde Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	28	Remplacement des précédents
0	3	Cavalerie moyenne Vétérans	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	Remplace 3ème unité de Cavalerie moyenne
0	2	Cavalerie moyenne fanatiques	Cavalerie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	25	Remplace 2ème unité de Cavalerie moyenne
0	2	Cavalerie de reconnaissance	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	2	Artillerie	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	1 pour 4 unités d'infanterie
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

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

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	20	Guerriers en Lance courte ou épée de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	7	
0	10	Guerriers Chevronnés de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	Remplace 2ème unité de guerriers
0	5	Guerriers Fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	5	Remplace 2ème unité de guerriers
0	3	Guerriers Chevronnés avec armes à feu de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	Remplace 3ème unité de Guerriers Chevronnés
0	3	Guerriers Professionnels de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	13	Remplace 2ème unité de guerriers
0	1	Guerriers Professionnels avec armes à feu de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	Remplace 2ème unité de Guerriers Professionnels
0	5	Tireurs avec arcs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	8	
0	3	Tireurs chevronnés de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues Impétueux 3 plaq	9	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	1	Tireurs avec arme à feu de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	3	Cavalerie moyenne de la tribu alliée	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	20	
0	1	Cavaliers volontaires de la tribu alliée	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	22	Remplacement des précédents
0	1	Cavalerie moyenne Vétérans de la tribu alliée	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	Remplace 3ème unité de Cavalerie moyenne
0	1	Cavalerie moyenne fanatiques de la tribu alliée	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	19	Remplace 2ème unité de Cavalerie moyenne
0	1	Cavalerie de reconnaissance de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	1	Artillerie de la tribu alliée	Artillerie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	27	1 pour 4 unités d'infanterie