

Liste CASB – Royaumes bantous d'Afrique

Australe (Matabélés, Mtehtwas, Nwandwe, Swazis, Sothos, Xhoza, 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

Venus de la haute vallée du Nil, ou des grands lacs, les Bantous, un peuple pastoral dont la richesse ne se compte qu'en têtes de bovins parviennent au sud du Mozambique vers le début du 18ème siècle. Ils croissent en paix, occupant peu à peu de nouvelles terres jusqu'à se heurter aux colons hollandais et à l'armée anglaise remontant du Cap de Bonne Espérance. Incapables d'absorber par de nouvelles colonisations leurs excédents démographiques, ils finissent, fin 18ème siècle, par s'affronter entre eux pour la possession des pâturages, pendant que les Xhosas défendent la "frontière" contre les blancs.

Parmi les autres peuples, les Swazis et les Matabélés imiteront les Zoulous, les derniers étant initialement un clan zoulou dissident qui s'agrandira en incorporant d'autres peuples dans sa longue remontée vers le Zimbabwe. Les premiers parviendront par les armes à imposer un statut d'indépendance interne protégée sous la couronne britannique. Quant aux Sothos, ils parviendront au même résultat en apprenant à monter à cheval et en se fortifiant sur les sommets de leurs montagnes.

L'armée

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

Ces armées sont pour tous les peuples Bantous (Matabélés, Mtehtwas, Nwandwe, Swazis, Sothos, Xhoza, etc...) avec des particularités pour certains peuples à certaines époques. Les Zoulous ont une liste à part. Il y a des alliés ou des tribus soumises, et ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Infanterie

- Les guerriers traditionnels sont armés de javelots que les uns et les autres envoient sur les ennemis.
- Environ un guerrier sur 10 peut être armé d'un fusil de traite à partir de 1750 et surtout à partir de 1800.

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

- Les éclaireurs sont des guerriers armés aussi de javelots légers dont le rôle est la reconnaissance des ennemis. Ce sont souvent des adolescents.

Troupes particulières

Guerriers Matabélés ou Swazis

Ce sont des guerriers comme les autres Bantous mais mieux entraînés.

Guerriers Sothos

- Environ un guerrier Sotho sur 10 peut devenir de l'infanterie montée : ce sont l'élite de la tribu.
- Les Sothos peuvent aussi se doter de fortifications de campagne en nombre limité.

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	Au moins 10 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	40	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
0	20	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 10 unités de guerriers
12	200	Guerriers bantous	Infanterie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	200	Guerriers Vétérans	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplace à volonté une unité de guerriers bantous si tribu Matabélés ou Swazis
0	20	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	Remplace à volonté une unité de guerriers bantous avec fusil de traite si tribu Matabélés ou Swazis
0	20	Guerriers montés	Infanterie légère montée Irréguliers Elite 3 plaq	25	1 pour 10 unités de guerriers bantous si tribu Sothos
2	8	Éclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal faibles Coureurs des bois 2 plaq	12	
Tribu alliée ou soumise (peut être multiplié si plusieurs tribus)					
1	1	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	Obligatoire 1 par tribu alliée
0	1	Sous-Général peu compétent alliés	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	A la place du précédent
0	4	Colonel alliés	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 8 unités alliées
0	4	Colonel peu compétent alliés	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	A la place du précédent
0	30	Guerriers bantous alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	8	
0	30	Guerriers Vétérans alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	8	Remplace à volonté une unité de guerriers bantous alliés si tribu Matabélés ou Swazis alliée ou soumise
0	3	Guerriers avec fusil de traite alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	1 pour 10 unités de guerriers alliés de cette tribu
0	3	Guerriers Vétérans avec fusil de traite alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	17	Remplace à volonté une unité de guerriers bantous avec fusil de traite alliés si tribu Matabélés ou Swazis alliée ou soumise
0	2	Éclaireurs alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal faibles Coureurs des bois 2 plaq	10	