

Liste CASS – Empire Rozvi et petits états Shonas (1629 – 1900)

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 Shonas descendaient du peuple Kalanga qui avait formé au 11ème siècle des royaumes sur le plateau du Zimbabwe. C'est l'époque de la construction du Grand Zimbabwe, capitale du royaume du Zimbabwe. Les rois dirigeaient un certain nombre de chefs, de sous-chefs et de chefs locaux. Vers 1440, un certain Nyatsimba Mutota du clan des Rozwi abandonna la capitale Grand Zimbabwe et entreprit la conquête du plateau rhodésien où son fils et successeur Matope (1450-1480), grand conquérant, fonda le royaume de Monomotapa. Le Monomotapa atteint son apogée dès 1450 grâce au commerce de l'or. Celui-ci était exporté depuis le territoire de l'empire vers le port de Sofala au sud du delta du Zambèze, où les commerçants Indiens l'achetaient ; les textiles du Gujarat étaient échangés contre l'or le long des côtes. Mais, rapidement, la pression des commerçants Portugais et Arabes commença à changer l'équilibre des forces dans la région.

En 1629, les Portugais détruisirent l'Empire Monomotapa, déjà fortement en décadence suite aux luttes entre factions rivales et à l'épuisement de l'or des rivières qu'il contrôlait. Les Shonas qui en constituaient le cœur, menés par Changamire Dombo, ont construit sur leurs terres ancestrales du plateau du Zimbabwe un nouveau royaume, l'Empire Rozvi ou maShona (1684–1866) en battant les Portugais en juin 1684 et le royaume de Butua. Après sa mort, Changamire devient le nom du souverain Rozvi.

Changamire II, le fils de Dombo, étend l'Empire qui couvre le haut-plateau de l'actuel Zimbabwe, l'ouest de l'actuel Botswana et le nord de l'actuelle Afrique du Sud. Les Portugais sont confinés à la vallée du Zambèze tout en continuant à commercer avec l'Empire. La capitale est à Danangombe mais parfois à Khami et à Natetale. Attaqué depuis le sud par des Ngwato et des Tsonga et sujet à des révoltes de groupes Sotho et Nguni au début du XIXe siècle, l'empire se disloque. En 1840, Mzilikazi, chef des Ndébélé fuyant les Zoulous, l'envahit et y installe le royaume Matabélé, avec Bulawayo comme capitale. Le Changamire Tohwechipi, réfugié dans les montagnes du Mavangwe, résiste jusqu'en 1866 avant de se soumettre à l'envahisseur, signant la fin de l'empire rozvi et de la dynastie des Changamire.

Sur le reste du Monomotapa, soit un territoire qui s'étend sur la quasi totalité de l'actuel Zimbabwe

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

et une partie du Mozambique limitrophe, on trouve un certain nombre de petits états Shonas ou vassaux dont certains durèrent jusque vers 1900, mais sous une forte influence, voire domination, des Portugais.

L'armée

L'empire entretient une armée bien équipée et disciplinée, dont l'organisation est similaire à celle qu'adopteront Chaka et les zoulous : organisation en régiments et mise en place d'une formation de combat typiquement en arc de cercle. Les hommes sont bien entraînés, notamment au tir à l'arc. L'armée Rozvi bénéficie d'une réputation d'invincibilité, largement exagérée, grâce à ses victoires contre les Portugais qui n'avaient en fait opposé que de faibles forces face à celles des Rozvi.

Leurs nobles sont décrits comme portant des peaux avec des queues traînant sur le sol en signe de rang et portant des épées dans des fourreaux en bois décorés d'or à leur gauche. D'autres hommes avaient des lances ou des arcs avec de bonnes pointes de flèches en fer. On disait qu'ils étaient "des hommes guerriers, ainsi que de grands commerçants".

Si l'on décide de jouer un des petits états Shonas en dehors de l'Empire, prendre la liste des Hauts Plateaux sans Masaïs ou Nandis.

Infanterie

La base de l'Armée est l'infanterie des régiments entraînés, essentiellement des archers qui passent au combat à la lance au corps à corps, mais aussi des guerriers qui recherchent ce corps à corps systématiquement. S'y ajoutent les éclaireurs et les tirailleurs, généralement des jeunes gens qui veulent faire leurs preuves si bien que certains seront fanatiques. Les armes à feu qui apparaissent peu à peu seront réservées aux meilleurs guerriers, notamment à la garde du Changamire.

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

Cavalerie

Il n'y a pas de cavalerie.

Artillerie

Les sources ne mentionnent pas d'usage de l'artillerie.

Alliés

- Il peut y avoir des alliés qui combattent sous leurs propres officiers et n'ont pas l'organisation ni l'entraînement des Shonas.
- Il peut y avoir une petite expédition portugaise, elle aussi sous statut d'alliés.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 10 unités
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	20	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	20	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
8	80	Archers entraînés	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	
0	10	Archers vétérans	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 Archers entraînés

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

0	5	Guerriers avec fusils	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	1 pour 2 Archers vétérans après 1820
0	20	Guerriers cherchant le corps à corps	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	19	
0	2	Guerriers cherchant le corps à corps vétérans	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Elite Agressifs 3 plaq	23	
1	12	Jeunes tirailleurs	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	3	Jeunes tirailleurs fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	1 pour 5 tirailleurs
0	2	Jeunes éclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois+Insaisissables 3 plaq	23	
0	4	Guerriers spécialement entraînés	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	38	
0	2	Guerriers spécialement entraînés avec fusils	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	38	Peuvent remplacer des précédents après 1800
0	2	Aventuriers mercenaires	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Archers en défense	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	Seulement en défense de ville
0	6	Levées en défense	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	4	Seulement en défense de ville
Si Général en chef est le Changamire					
0	5	Guerriers vétérans et famille	Infanterie lourde Irréguliers Elite Agressifs 3 plaq	28	1 pour 6 archers
0	5	Guerriers vétérans et famille avec mousquets	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	17	remplacent le 2ème des précédents après 1750
0	5	Guerriers vétérans et famille avec fusils	Infanterie lourde Irréguliers Elite Agressifs 3 plaq	28	remplacent tous les Guerriers vétérans et famille après 1800
Tribu alliée (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 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	26	Guerriers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Hésitants+Panique 3 plaq	5	
0	8	Archers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Hésitants+Panique 3 plaq	5	peuvent remplacer les 3ème des précédents
0	6	Jeunes alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants+Panique 3 plaq	8	