

Liste CSO2 - Soudan occidental (Sahel) 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

Des rives du fleuve Sénégal jusqu'au Lac Tchad, la steppe et la savane Sahélienne sont le siège de quelques grands empires dont l'Histoire ne nous est connue que par bribes. Ce que l'on sait, c'est que, débarrassés de la tutelle marocaine, des clans de cavaliers peuls convertis à l'Islam se mettent à prêcher le Djihad dans toute la bande qui va du Sahara à la forêt équatoriale. Fondé en 1804, dans la région qui est aujourd'hui le Nord du Nigeria, l'Empire Sokoto est le plus connu d'entre eux. L'antique Kanem-Bornu, islamisé depuis longtemps et situé sur la rive Sud du lac Tchad, survit en adoptant la même organisation militaire. Plus à l'Ouest, l'Etat du Borgu ou l'immense empire Toucouleur adoptent peu ou prou les mêmes caractéristiques. La plupart de ces empires sont dirigés par des dynasties peules, et leur territoire ne cesse de fluctuer au gré des ralliements ou des défections des chefs locaux.

L'armée

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». Il est possible de passer à volonté toute troupe en Fanatiques s'il y a un djihad. Une grande partie des armées est composée de tribus alliées servant sous leurs propres officiers.

Dans l'Est de la zone, on trouve les Ghulam qui sont des esclaves-soldats semblables aux mamelouks d'Egypte.

Infanterie

- Les Yam Baka, ces archers légers tirant des flèches empoisonnées sans empenrages, ont quasiment disparu sauf dans les tribus les plus faibles.
- Javeliniers : Ces guerriers, héritiers des Yam Mashi, armés de javelots sont des éclaireurs et des spécialistes du harcèlement, souvent en utilisant le terrain.
- Dans le gros des fantassins combattant à l'arme blanche, certains guerriers qui combattent à pied le font à l'épée, héritiers des Yam Faté-faté, ou à la lance, héritiers des Yam Assigiri. La

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

plupart sont de moral fragile mais très volontaires au combat.

- Dans les lanciers, généralement dotés de longues lances de fer et de boucliers afin de repousser la cavalerie, certains vétérans ou troupes d'élite portaient des cottes de mailles. C'est aussi le cas pour les porteurs d'épées.
- Les tireurs aux armes à feu, héritiers des Yam Bindiga, sont devenus de plus en plus nombreux même si, proportionnellement, ils ne représentaient qu'une partie assez faible de l'infanterie. Ils étaient armés de vieilles arquebuses et mousquets, à mèche ou à pierre, puis, à partir de 1820, de fusils de traite. Peu à peu, ils ont représenté les principales unités de combat. A noter que, n'utilisant pas des baïonnettes, une bonne partie utilisaient des lances pour le corps à corps comme autrefois les Yam Lifida Baka, les autres des épées longues comme les Yam Faté-faté.
- Les Ghulams à pied : Ces esclaves-soldats en armure étaient les meilleurs, les mieux équipés et les mieux entraînés, des lanciers et des porteurs d'épées, mais aussi des tireurs aux fusils.

Cavalerie

- Cavalerie légère ; la base de ces armées était la cavalerie légère (héritière des Shuwa et des Yan Kwarbai) souvent très efficace mais très indisciplinée. La plus grande partie était armée de javelots et une partie de lances avec de longs boucliers touareg.
- Cavalerie lourde ; Cette cavalerie, héritière des Yan Lifida, était caparaçonnée de tissu molletonné, du coton matelassé épais aux motifs brillants, souvent y compris le cheval. Equipée de lances, elle combat surtout par le choc.
- Cavalerie en maille : Les plus riches de cette cavalerie remplaçaient le coton matelassé par des cottes de mailles parfois avec un corselet en plaques. Certains portaient une armure de mailles aussi sur le cheval, comme les cataphractes antiques. C'est parmi eux qu'étaient recrutés les garde du corps des généraux et les troupes d'élite.
- Les Ghulams : Ces esclaves-soldats sont toujours parmi les mieux équipés et les mieux entraînés.

Artillerie

Les combats étant très mouvants, il n'y avait pas d'artillerie notable.

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 12 unités
0	2	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	16	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	16	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
2	12	Lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Impétueux+Panique 3 plaq	13	
0	12	Lanciers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques+Panique 3 plaq	11	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Lanciers vétérans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux+Panique 3 plaq	17	Peut remplacer la 4ème unité de Lanciers
0	3	Lanciers vétérans fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux+Fanatiques+Panique 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté

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

0	6	Epéistes	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Impétueux+Panique 3 plaq	13	
0	6	Epéistes fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques+Panique 3 plaq	11	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Epéistes vétérans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux+Panique 3 plaq	17	Peut remplacer la 3ème unité d'épéistes
0	2	Epéistes vétérans fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux+Fanatiques+Panique 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
2	15	Tireurs	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	
0	15	Tireurs fanatiques	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	15	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Tireurs vétérans	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	Peut remplacer la 5ème unité de Tireurs
0	3	Tireurs vétérans fanatiques	Infanterie lourde Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	19	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Tireurs d'élite	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	Peut remplacer la 3ème unité de Tireurs vétérans
0	1	Tireurs d'élite fanatiques	Infanterie lourde Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	23	Remplace un des précédents à volonté
0	5	Archers Yam Baka	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	5	Archers Yam Baka fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Javeliniers éclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	19	
0	10	Javeliniers fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Harcèlement 3 plaq	20	Remplace un des précédents à volonté
0	4	Tireurs légers	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement+Panique 3 plaq	17	
0	4	Tireurs légers fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Harcèlement+Panique 3 plaq	17	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Tireurs légers vétérans	Infanterie légère Irréguliers Elite Harcèlement 3 plaq	25	Peut remplacer la 2ème unité de Tireurs légers
0	2	Tireurs légers vétérans fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Elite Fanatiques+Harcèlement 3 plaq	25	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Levée	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	4	
0	20	Cavalerie lourde	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	
0	20	Cavalerie lourde fanatiques	Lanciers lourds Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	34	Remplace un des précédents à volonté
0	5	Cavalerie lourde vétérans	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	Peut remplacer la 4ème unité de cavaliers lourds
0	5	Cavalerie lourde vétérans fanatiques	Lanciers lourds Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	39	Remplace un des précédents à volonté
0	4	Cavalerie lourde en maille	Lanciers Cuirassiers Irréguliers Normal 3 plaq	42	Peut remplacer la 5ème unité de cavaliers lourds
0	4	Cavalerie lourde en maille fanatiques	Lanciers Cuirassiers Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	39	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Cavalerie lourde en maille vétérans	Lanciers Cuirassiers Irréguliers Elite 3 plaq	49	Peut remplacer la 2ème unité de cavaliers lourds en maille
0	2	Cavalerie lourde en maille	Lanciers Cuirassiers Irréguliers Elite	45	Remplace un des précédents à

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

		vétérans fanatiques	Fanatiques 3 plaq		volonté
0	2	Cataphractes	Lanciers très lourds Irréguliers Normal 3 plaq	32	Peut remplacer à volonté une unité de cavaliers lourds en maille vétérans
0	2	Cataphractes fanatiques	Lanciers très lourds Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	31	Remplace un des précédents à volonté
4	30	Cavalerie légère	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	30	Cavalerie légère fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	30	Remplace un des précédents à volonté
Seulement dans l'Est autour du Lac Tchad					
0	24	Lanciers Ghulams	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux+Panique 3 plaq	17	Peut remplacer à volonté une unité de Lanciers vétérans
0	6	Epéistes Ghulams	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Impétueux+Panique 3 plaq	17	Peut remplacer à volonté une unité d'Epéistes vétérans
0	6	Tireurs Ghulams	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	Peut remplacer à volonté une unité de Tireurs vétérans
0	6	Tireurs légers Ghulams	Infanterie légère Irréguliers Elite Harcèlement 3 plaq	25	Peut remplacer à volonté une unité de Tireurs légers vétérans
3	5	Cavalerie lourde Ghulams	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	Peut remplacer la 2ème unité de cavaliers lourds vétérans
0	2	Cavalerie lourde en maille Ghulams	Lanciers Cuirassiers Irréguliers Normal 3 plaq	42	Peut remplacer à volonté une unité de cavaliers lourds en maille vétérans
0	1	Cataphractes Ghulams	Lanciers très lourds Irréguliers Elite 3 plaq	39	Peut remplacer la 2ème unité de Cataphractes vétérans
4	20	Cavalerie légère Ghulams	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	Peut remplacer le 5ème cavaliers légers
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	4	Lanciers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Panique 3 plaq	9	
0	1	Lanciers vétérans de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite Impétueux+Panique 3 plaq	11	Peut remplacer la 4ème unité de Lanciers
0	3	Epéistes de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Panique 3 plaq	9	
0	1	Epéistes vétérans de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite Impétueux+Panique 3 plaq	11	Peut remplacer la 3ème unité d'épéistes
0	5	Tireurs de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	1	Tireurs vétérans de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	Peut remplacer la 5ème unité de Tireurs
0	6	Archers Yam Baka de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	3	Javeliniers éclaireurs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	15	
0	1	Tireurs légers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement+Panique 3	13	

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

			plaq		
0	3	Levée de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	0	
0	5	Cavalerie lourde de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	1	Cavalerie lourde vétérans de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	34	Peut remplacer la 4ème unité de cavaliers lourds
0	1	Cavalerie lourde en maille de la tribu alliée	Lanciers Cuirassiers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	34	Peut remplacer la 5ème unité de cavaliers lourds
0	8	Cavalerie légère de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	27	