

Liste CST - L'Empire Toucouleur d'El Hadj Oumar Tall 1850-1891

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)*

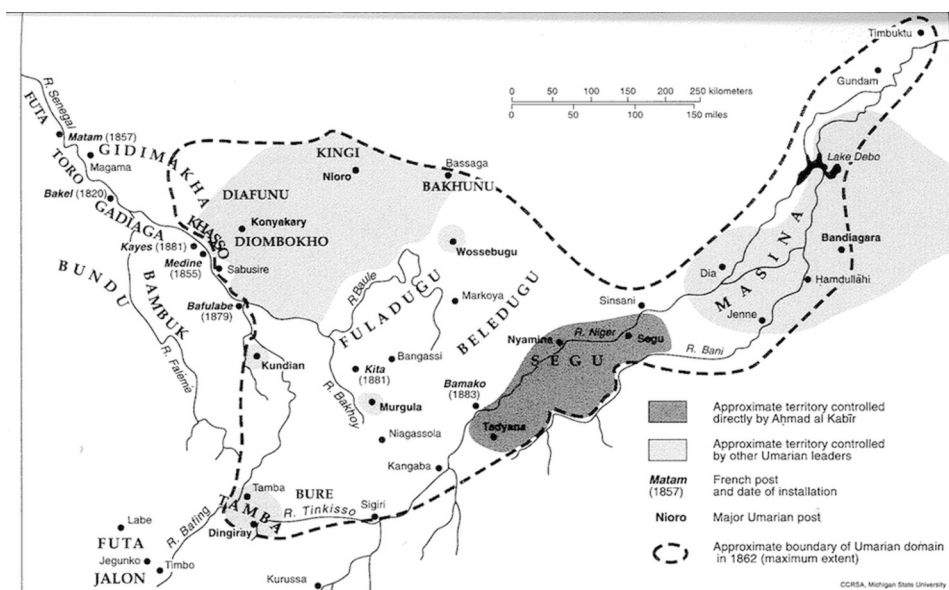
Histoire

L'Empire Toucouleur (ou Califat Tidjaniya) est un État d'Afrique fondé en 1861 par El Hadj Oumar Tall. À son extension maximale, l'empire couvrait la majeure partie du Mali actuel, de Médine à Tombouctou et de Nioro-du-Sahel à Dinguiraye.

Oumar Tall était un Toucouleur originaire du Fouta Toro devenu en 1836 calife de la confrérie Tijaniyya du Soudan. Petit ç petit, il rassemble autour de lui des individus déracinés d'origines ethniques diverses, des esclaves en fuite et d'autres mécontents, Peuls notamment, sous la bannière d'un Islam conquérant. En 1851, ils s'installent à Dinguiraye (dans l'actuelle Guinée) dans le royaume de Tamba, dont le roi Yambi est vaincu en septembre 1852.

Après avoir conquis le royaume Tamba, Oumar Tall commence son extension contre les pays voisins, tout en imposant la conversion à l'Islam. En avril 1855, il s'empare de Nioro dont il fait la capitale de son califat mais cette conversion forcée à l'Islam provoque des révoltes, notamment celles des Bambara en 1855 et 1856. Il s'avance alors vers le Sénégal et se heurte aux français sur les rives du fleuve Sénégal. Quand il échoue dans le siège du fort de Médine le 18 juillet 1857 devant les renforts amenés par Faidherbe par le fleuve, il préfère traiter. En 1860, les Français reconnaissent sa sphère d'influence au Fouta Toro. Le 25 mai 1860, il s'empare de Nyamina, capitale de l'empire Bamana et, en février 1861, il bat les armées conjuguées de Masina et de Ségou. S'emparant de Ségou le 10 mars 1861, il en fait la capitale de son empire Toucouleur. Il attaque ensuite le royaume musulman de Massina et prend Djenné et la capitale Hamdullahi en mai 1862. À son extension maximale, l'empire couvrait la majeure partie du Mali actuel, de Médine à Tombouctou et de Nioro-du-Sahel à Dinguiraye.

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



Map 2. The Umanian Domain in about 1881.
Adapted from Robinson, *Holy War*, p. 19, and Joseph Gallieni, "Mission dans le Haut-Niger et à Ségou," *Bulletin de la Société de Géographie* (Paris) 3 (1882), Vallière map.

Cet empire, dont le chef portait le titre d'Almamy, était une théocratie militaire reposant sur les principes et les normes établies par le Coran, soit la Charia. La population doit être unifiée sous la bannière de l'islam et donc la justice et l'islamisation sont assurées par un corps de cadis et de marabouts. Tout ceci, plus les difficultés ethniques font que la région reste profondément instable et que des révoltes éclatent régulièrement. En 1863, une importante rébellion éclate dans les terres du Massina, menée par Ba Lobbo. Oumar Tall réoccupe la ville de Hamdullahi mais s'y retrouve assiégé en juin. La ville tombe aux mains des rebelles en février 1864. Oumar Tall s'enfuit mais est rattrapé et tué dans les falaises de Bandiagara.

Les fils d'Oumar Tall se disputèrent la succession. Ahmadou Tall régna à Ségou en luttant contre la résistance de l'aristocratie peul tandis que Tidiani Tall installa sa capitale à Bandiagara, Aguibou à Nioro et Mokhtar à Koniakary. Ces derniers sont tous deux vaincus et emprisonnés, puis Mountaga Tall le chasse de Ségou. Ahmadou Tall transfère sa cour à Nioro en 1884. Les français prennent Ségou en 1890, Nioro en 1891 et Bandiagara en 1893, mettant fin à l'empire et envoyant Ahmadou en exil.

L'armée

L'armée était organisée autour d'un commandement central et de garnisons provinciales sous les ordres d'un bey, le gouverneur militaire dans une forteresse appelée tata, une enceinte défensive organisée en plusieurs lignes, alors que le pacha était le gouverneur civil. Oumar Tall, le chef suprême, dirigeait les campagnes. Après sa mort, ses fils ne sont plus les généraux en chef sur le terrain.

Dans cette armée multiethnique, on trouvait trois types de troupes lors des batailles :

- Les troupes professionnelles de l'Empire, constituées autour d'un noyau de gardes du corps de sofas, très hiérarchisées et entraînées.
- Une masse de disciples et de partisans mobilisés pour le djihad, plus ou moins entraînés et encadrés par des vétérans.
- Des contingents tribaux venant de plusieurs régions et groupes, notamment du Fouta-Djalon, du Khasso, du Kaarta et de Ségou. Servant généralement sous leurs propres officiers, ils seront considérés comme des alliés.

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et

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

donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

L'armée d'El Hadj Oumar Tall était en grande partie une armée de fantassins, notamment les professionnels et les fanatiques. Elle utilisait un armement mêlant armes à feu et armes blanches. Les armes à feu étaient des fusils, achetés grâce aux ressources tirées du contrôle des mines d'or du Bouré et du Bidiga. La plupart de ces fusils étaient des armes de traite qui variaient largement selon les approvisionnements et les prises de guerre mais El Hadj Oumar Tall réservait les meilleurs, fusils occidentaux à chargement par la culasse, à ses troupes les meilleures et les plus fidèles.

Pour les fanatiques et surtout les troupes régionales, on trouvera des mousquets et des fusils rayés, mais aussi souvent des armes blanches traditionnelles, dont certaines étaient fabriquées par des forgerons locaux.. A noter que, pour les armes à feu, la qualité des poudres et des munitions variaient beaucoup selon les approvisionnements.

Les troupes armées d'armes traditionnelles sont :

- Des lanciers, entraînés à combattre en ordre à la lance, généralement avec une longue lance entièrement métallique. Certains portent des cottes de mailles.
- Les autres guerriers combattent généralement à l'épée. Les plus entraînés portent souvent des cottes de mailles. Les autres sont des fantassins des tribus, souvent des levées de moral fragile mais très volontaires au combat.
- Les tireurs non équipés de fusils sont armés d'arcs, de javelots et parfois de vieilles armes à feu de type arquebuses, à mèche ou à pierre. Les javeliniers sont des éclaireurs et des spécialistes du harcèlement, souvent en utilisant le terrain.

Cavalerie

La grande majorité de la cavalerie provient des contingents régionaux. On trouvera quelques unités de fanatiques et de sofas. Les cavaliers utilisaient des armes légères, dont certaines étaient fabriquées par des forgerons locaux.

Traditionnellement, une grande partie de cette cavalerie portait des protections de tissu molletonné, souvent y compris le cheval. Equipée de lances, elle combat surtout par le choc. Certains cavaliers, les plus riches, portaient parfois des cottes de maille. Le reste de la cavalerie était une cavalerie légère souvent très efficace mais très indisciplinée.

Artillerie

Des canons sont mentionnés dans des récits de campagne, mais les sources sont assez vagues à leur sujet. Il semble que l'armée d'Oumar Tall ait disposé de quelques pièces de prise, les plus anciennes servant surtout à la défense des tatas, et de très peu de pièces modernes car les anglais refusaient d'en vendre aux non-européens.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général de la famille	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	12	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	12	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
8	40	Sofas	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	
0	30	Sofas avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés	28	Remplace des précédents à

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

			Irréguliers Normal 3 plaq		volonté
0	10	Sofas avec fusils chargés par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Irréguliers Normal 3 plaq	34	Peut remplacer le 3ème des Sofas
0	4	Autres professionnels	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	
0	3	Autres professionnels avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	9	Lanciers disciples et partisans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	10	
0	3	Partisans et disciples avec fusils	Infanterie lourde Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	19	Remplace le 3ème des précédents à volonté
0	3	Partisans et disciples avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	25	Remplace un des précédents à volonté
0	8	Tireurs légers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Tireurs légers disciples et partisans	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	Remplace un des précédents à volonté
0	4	Tireurs légers disciples et partisans avec fusils rayés	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	21	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Archers	Infanterie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	2	Archers disciples et partisans	Infanterie légère Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Eclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	19	
0	5	Levées de disciples et partisans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques+Panique 3 plaq	7	
0	6	Cavalerie lourde Sofas	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	
0	6	Cavalerie lourde disciples et partisans	Lanciers lourds Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	34	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Cavalerie en maille Sofas	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	1 pour 2 cavaliers lourds
0	3	Cavalerie en maille disciples et partisans	Lanciers lourds Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	39	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Cataphractes Sofas	Lanciers très lourds Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 4 cavaliers lourds
0	1	Cataphractes disciples et partisans	Lanciers très lourds Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	36	Remplace un des précédents à volonté
1	5	Cavalerie légère Sofas	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	5	Cavalerie légère disciples et partisans	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	30	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Artillerie de campagne	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	1 pour 10 unités d'infanterie
0	1	Artillerie de Garnison	Artillerie lourde Irréguliers Normal Artillerie statique 3 plaq	28	Uniquement en défense de Tata
		Si El Hadj Oumar Tall est présent			
0	1	Sofas de la Garde avec fusils chargés par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Irréguliers Elite 3 plaq	39	
0	1	Cavalerie de la Garde en maille	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	
0	1	Cavalerie légère de la Garde	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	Peut remplacer la précédente à volonté
	22	Par contingent tribal (peuvent être multipliés si plusieurs contingents tribaux)			
1	1	Sous-Général commandant de la tribu alliée	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 pour chaque contingent d'une tribu alliée

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

0	1	Sous-Général allié peu compétent	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	Peut remplacer le précédent
0	4	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	4	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
0	7	Lanciers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	
0	7	Lanciers fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	6	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Tireurs fusils de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	Remplace une unité de Lanciers à volonté
0	3	Tireurs fusils fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	4	Tireurs légers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	Remplace une unité de Lanciers à volonté
0	4	Tireurs légers fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Archers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	2	Archers fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Guerriers en armure de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	8	
0	1	Guerriers en armure fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	6	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Eclaireurs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	15	
0	2	Eclaireurs fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Harcèlement 3 plaq	14	Remplace un des précédents à volonté
0	5	Levées de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	4	
0	4	Cavalerie lourde de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	4	Cavalerie lourde fanatiques de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	25	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Cavalerie en maille de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	34	1 pour 2 cavaliers lourds
0	1	Cavalerie en maille fanatiques de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	29	Remplace le précédent à volonté
0	6	Cavalerie légère de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	28	
0	6	Cavalerie légère fanatiques de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	21	Remplace un des précédents à volonté