

Liste CSY - Sultanats musulmans du Tchad (Yao et Ouaddaï)

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 Boulala ou Bilala sont une population musulmane qui vivent autour du lac Fitri, dans la région du Batha, au centre du Tchad. Ils apparaissent au XIV^e siècle, près du lac Fitri comme un clan nomade issu d'un groupe ethnique métissé entre Arabes, Berbères et populations locales, dirigé par des descendants de la dynastie Sefouwa. Installés à l'est de l'empire du Kanem, dans le Tchad actuel, ils ont brisé le pouvoir de cet empire, chassé de sa capitale Njimi et tué le Maï (roi) du Kanem Daoud (1377-1385), et forcé son successeur Omar à migrer vers le Bornou avant d'être repoussés à l'Est par le roi du Kanem Idriss Alaoma un siècle plus tard.

Le Sultanat de Yao ou royaume de Boulala qu'ils ont ainsi fondé autour du lac Fitri a dominé l'est du Tchad, souvent avec l'aide des Toubous du Tibesti. Selon certains voyageurs, ce royaume florissant était plus riche que celui du Kanem-Bornou par son commerce prospère avec l'Égypte, le commerce transsaharien du sel, dattes, esclaves, or et de l'agriculture autour du lac Fitri. À partir du XVIII^e siècle, le sultanat s'est rapproché du sultanat du Ouadaï, un autre État musulman puissant du Tchad. À la fin du XVIII^e siècle, le sultan Boulala Djourab el Kabir est vaincu et tué par les Baguirmiens à Kabara. Le dernier sultan indépendant, Abdallah, doit en 1790 reconnaître la souveraineté du Ouadaï. Le sultanat Boulala a continué à exister sous l'autorité du Ouadaï, mais avec une autonomie réduite et 20 sultans Boulala régnèrent jusqu'en 1967, date à laquelle le dernier sultan, Mahamat Abbo, a été destitué par les autorités tchadiennes après l'indépendance du pays..

Le sultan (ou Mai en kanembou) était à la fois un chef politique et religieux. Il était assisté par un conseil de notables et des chefs de clans. Sa capitale, Yao, située près du lac Fitri, était le centre politique et économique du sultanat. L'islam était la religion d'État, mais des pratiques animistes persistaient parmi la population.

Le sultanat, ou royaume, du Ouaddaï était un État musulman situé dans l'est de l'actuel Tchad. Il a été fondé au début du XVII^e siècle, entre 1611 et 1635, par Abd al-Karim qui chassa les Tunjur, venus du Darfour. Il établit sa capitale à Ouara et entreprit l'islamisation du royaume. Longtemps tributaire du Darfour, le Ouaddaï se libéra sous le sultan Djoda (1747 à 1795). Il s'étendit vers l'ouest, réduisant en particulier le sultanat de Yao en vassalité en 1790.

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

Le Ouaddaï se trouvait au croisement de routes reliant le Sahel à l'Afrique du Nord et au bassin du lac Tchad. Le commerce caravanier contribua à sa prospérité et à son influence. Au XIXe siècle, le royaume développa notamment ses relations avec les États voisins. Le sultan Abd al-Karim Sabun renforça son armée et mena des campagnes contre des voisins, dont le Baguirmi et le Bornou. Son règne fut suivi de conflits de succession et d'interventions du Darfour. Au milieu du XIXe siècle, le sultan Muhammad al-Sharif de 1835 à 1858 puis son fils Ali de 1858 à 1874 marquèrent une nouvelle période de puissance. Muhammad Sharif fonda Abéché vers 1848, qui remplaça progressivement Ouara comme capitale. Abéché devint un centre politique et commercial majeur du royaume. Les forces françaises prirent Abéché le 2 juin 1909. Le sultanat fut défait en 1911, puis le Ouaddaï fut incorporé aux territoires militaires français du Tchad en 1912.

L'armée

Les armées de cette région sont constituées de rares troupes permanentes, troupes royales appelées le korayat et unités d'esclaves entraînés, et surtout de contingents locaux mobilisés. Comme tous les pays de la région du Lac Tchad, l'élément majeur est la cavalerie qui permettait des déplacements rapides et des raids. Les guerriers à cheval formaient une élite. Le reste de l'armée étant constitué de fantassins.

Infanterie

L'infanterie était généralement nombreuse mais d'une valeur militaire faible. Les effectifs rapportés pour la fin du siècle varient selon les sources et les circonstances. Parmi les fantassins, la plupart étaient équipés de lances, les autres d'épées et de boucliers, d'arcs ou de javelots. Certaines unités étaient constituées d'hommes réduits en esclavage.

Les armes à feu apparurent peu à peu. Par exemple, au début du XIXe siècle, le Ouaddaï importait des armes et des conseillers militaires d'Afrique du Nord. Il aurait possédé environ 300 fusils dans les années 1840–1850, puis jusqu'à 4 000 mousquets à silex dans les années 1870.

Cavalerie

Selon les sources, le pays comprenait environ 5 000 à 6 000 cavaliers mobilisables. Environ un tiers d'entre eux portaient une armure constituée de coton matelassé, d'autres avaient une armure de métal, décrite comme de l'acier. La plupart des cavaliers étaient armés de la lance, notamment chez les korayat, tandis que des boucliers de fer protégeaient certains hommes de l'entourage du sultan.

Des cavaliers légers étaient équipés de javelots et, dans les régions proches des déserts, on trouvait aussi des chameliers armés de javelots ou de lances.

Artillerie

Le sultan Ali (1858 à 1874) fit fabriquer douze petits canons en bronze avec l'aide de mécaniciens turcs et égyptiens. Ils étaient dépourvus d'affûts adaptés et furent jugés peu efficaces par l'explorateur Gustav Nachtigal.

Parmi les alliés intéressants du Sultanat de Yao, on trouve les Toubous du Tibesti. Les Toubous ne formaient pas un État centralisé mais un ensemble de clans autour des points d'eau, pâturages et oasis. Dispersés sur un vaste territoire, ils n'avaient aucune autorité commune. Islamisés au XVIIIe siècle, ils conservaient des pratiques et croyances locales. On les trouvera comme alliés mais jamais très nombreux.

Cette liste d'armée peut, sous certaines réserves, être aussi utilisée pour l'Empire du Kanem-Bornou finissant.

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

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 12 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
0	40	Lanciers à pied	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	10	Lanciers esclaves	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Hésitants+Panique 3 plaq	10	
0	10	Fantassins arme à feu	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	Remplace un des lanciers après 1850
0	10	Archers ou javeliniers	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	12	
0	4	Fantassins légers	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	20	Archers légers	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	3	Archers méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	Remplace des archers à volonté en zone désertique
0	10	Javeliniers légers	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	19	
0	2	Tireurs légers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplace un des archers après 1850
0	10	Cavaliers en armure matelassée	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	1 pour 2 cavaliers ou lanciers légers
0	1	Chameliers lourds	Chameliers Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	35	Peut remplacer le 3ème des Chameliers légers
2	10	Cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
2	10	Lanciers légers	Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	32	
0	3	Chameliers légers	Chameliers Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	31	Uniquement en zone désertique
0	2	Canons de bronze	Artillerie légère Irréguliers Normal Artillerie statique 3 plaq	21	Uniquement entre 1860 et 1875
		Seulement si le Sultan est présent			
0	3	Lanciers à pied de la Korayat	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 3 lanciers à pied ou fantassins arme à feu de ligne
0	2	Fantassins arme à feu de la Korayat	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	Remplace un des lanciers de la Korayat après 1820
0	3	Archers de la Korayat	Infanterie légère Irréguliers Elite Hésitants 3 plaq	20	
0	1	Tireurs légers de la Korayat	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	Remplace un des archers de la Korayat après 1835
0	1	Cavaliers de la Korayat en armure matelassée	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	1 pour 3 cavaliers en armure matelassée de ligne
0	2	Cavaliers de la Korayat en armure d'acier	Lanciers très lourds Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 3 cavaliers ou lanciers légers de ligne
		Allié Toubous (seulement pour Sultanat de Yao – maximum 8 unités)			
0	1	Sous-Général allié Toubou	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 obligatoire si plus de 2 unités
0	1	Sous-Général allié peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	Peut remplacer le précédent
1	2	Colonel allié Toubou	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 obligatoire à la 1ère unité puis 1 pour 6 unités
0	2	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	Peut remplacer un précédent

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

0	3	Infanterie légère alliés Toubous	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	11	
0	1	Infanterie légère avec armes à feu alliés Toubous	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	Peut remplacer le 3ème des précédents après 1830
0	3	Infanterie légère montée sur dromadaires alliés Toubous	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues faibles Hésitants 2 plaq	4	Peut remplacer une infanterie légère à pied à volonté
0	1	Infanterie légère avec armes à feu montée sur dromadaires alliés Toubous	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	Peut remplacer le 3ème des précédents après 1830
0	2	Chameliers Ihaggaren alliés Toubous	Chameliers Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	35	1 pour 3 chameliers légers
0	6	Chameliers Imrad alliés Toubous	Chameliers Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	
0	2	Eclaireurs sur dromadaires alliés Toubous	Chameliers Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Insaisissables+Harcèlement 3 plaq	31	
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 1 plaq	96	Peut remplacer le précédent
0	3	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	3	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	Peut remplacer un précédent
0	6	Lanciers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	
0	3	Tireurs fusils de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	Remplace un des précédents à volonté après 1850
0	3	Fantassins des tribus de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés faibles 3 plaq	11	
0	4	Archers des tribus de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés faibles Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	8	
0	3	Javeliniers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	15	
0	3	Cavalerie lourde de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	5	Cavalerie légère de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	