

Liste CSF - Sultanat Funj dit Empire de Sennar (1504 –1821 ap JC)

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

Le peuple Funj est un peuple nubien nomade copte du Soudan Oriental qui, remontant du Sud poussé par l'invasion des Shilluks, conquiert au début du XVI^e siècle l'état musulman d'Abdallah Jamma et sa capitale Sennar. En 1504, ils s'y sédentarisèrent et établirent leur royaume sous le roi Amara Dunqas. En 1523, ils se convertirent à l'Islam et le roi devint sultan sous le nom dynastique d'Abdallah.

Sennar était située au carrefour de nombreuses routes commerciales et devint rapidement l'un des plus importants centres de commerce de Nubie, notamment pour la traite des esclaves dans la région, près de deux siècles, ce qui donna aux souverains Funj les moyens d'agrandir leur territoire, avec cependant des périodes de crise. L'État était divisé en plusieurs provinces gouvernées par un « manjil », chacune divisée en sous-provinces gouvernées par un « makk » subordonné à son manjil respectif. Le manjil le plus important était celui des Abdallabs, suivi des Alays au Nil Blanc, des rois de la région du Nil Bleu et enfin des autres. Les manjils devaient se rendre chaque année à Sennar pour payer le tribut et rendre compte de leurs actes.

Les XVI^e et XVII^e siècles furent marqués par une alternance de guerres et d'alliances avec les Ottomans d'Egypte, écrasés par le Funj à la bataille de Hannik, au sud de la troisième cataracte du Nil, en 1585, avec l'Éthiopie et avec d'autres peuples et états avoisinants comme Ajib, un roi mineur du nord de la Nubie qui conquiert Sennar en 1606 et fut tué en 1611. La guerre contre l'Éthiopie de 1618 à 1619 déboucha sur une paix de plus d'un siècle. Alors, le sultanat entra dans une période de prospérité, d'expansion et de contacts accrus avec le monde extérieur. Le Sennar était à son apogée à la fin du XVII^e siècle, mais au cours du XVIII^e siècle, il a commencé à décliner à mesure que le pouvoir de la monarchie s'érodait.

Vers 1718, un coup d'État remplace la dynastie des Unsab par celle de Nul de Sennar. Une guerre avec le jeune empereur éthiopien Iyasu II dure de 1741 à la mort de celui-ci en 1755, marquée par la victoire du sultan Badi IV sur les rives du fleuve Dinder contre une armée de 30 000 à 100 000 hommes. Mais le règne trop autoritaire de Badi IV amène la rébellion de son commandant de cavalerie, Muhammad Abu Likayik, un Hamaj, qui prend le Kordofan en 1755 et assiège Sennar, où

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

il entre le 27 mars 1762. Badi s'enfuit en Éthiopie et est assassiné en 1763. Abu Likayik instaure une régence sur les sultans du Funj. La fin du XVIIIe siècle est marquée par une désintégration de l'État du Funj qui perd successivement le Kordofan conquis par le sultanat de Fur en 1786, le Tigre, dans l'actuelle Érythrée, au profit du naib de Massawa et le Taka, autour de la rivière soudanaise Mareb, qui devient indépendant après 1791.

En 1820, le général Ismaïl Kamil, fils du pacha ottoman d'Égypte Méhémet Ali, entreprend la conquête du Soudan. Muhammad Adlan se prépare à résister et ordonne de rassembler l'armée au confluent du Nil, mais il est assassiné près de Sennar au début de l'année 1821 par un certain DafAllah qui va préparer la soumission du sultan Badi VII aux Turcs. Ceux-ci atteignent le confluent du Nil en mai 1821 et le 12 juin Sennar, qui n'est plus qu'un amas de ruines. Le 14 juin, Badi VII fait sa soumission. Quatre gouverneurs sont installés à Dongola, à Berber, à Sennar et au Kordofan, conquis en août sur le Darfour. Badi VII se replie sur la Gezirah (« île »), riche terre entre le Nil blanc et le Nil bleu où l'irrigation est possible et reste vassal des ottomans.

Les Égyptiens instituent un régime administratif sévère avec une forte fiscalité payable en nature (bétail et esclaves). Dès octobre 1822, le pays se révolte contre ces impôts. Ismaïl Kamil est brûlé vif. Le defterdar (général) Mohammed Kousrao vainc les rebelles à la bataille de Makdur en septembre 1823. En 1874, le Darfour est annexé, mais le calme ne dure que jusqu'en 1881, avec la Révolution du Mahdi.

L'armée

La base de l'armée de Sennar était sa cavalerie « al-khayl » menée par les nobles. Cette cavalerie était armée de lances, de javelots et de boucliers et portait des casques en fer ou en cuivre. Il y avait une cavalerie légère non protégée ou avec une armure de cuir mais le gros de la cavalerie portait des armures de cuir ou de coton matelassé, voire de cotte de maille, sur des chevaux protégés d'armures de coton matelassé. Comme le Funj était exportateur de dromadaires, une partie de cette cavalerie peut être remplacée par des méharistes.

L'infanterie « al-qawawid » est essentiellement composée d'esclaves non-musulmans des montagnes Noubas « Fartit », capturés lors de raids annuels d'esclaves. Ces lanciers sont, en cas d'extrême nécessité, suppléés par des citoyens Funj armés. A ces troupes s'ajoutaient des mercenaires Shilluk et Dinka. En revanche, l'armée n'utilisait ni arme à feu ni canon, sauf quelques vieilles pièces en défense des villes, fort mal servies et quelques armes à feu achetées par le sultan Bādī III dit Bādī al-Aḥmar, Badi le Rouge (1692–1716). En outre, l'armée incluait des guerriers nomades servant à titre d'alliés. Toutes ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». A noter que, tout ceci se passant avant 1830, les différentes tribus avoisinantes ont également fort peu d'armes à feu, sauf dans les gardes des chefs.

Le général en chef était un noble baptisé « amin jaysh al-sultan ». Les guerriers nomades qui combattaient pour le Funj avaient leur propre chef baptisé « Aqid » ou « Qa'id ».

A noter qu'après l'intégration du Soudan central à l'Égypte, les soldats noirs, qui meurent de maladie hors du Soudan, sont affectés à la colonisation de leurs propres terres. Ils forment pour les égyptiens une armée de mercenaires efficace appelée Nubi. Plus tard, ils seront largement utilisés par les colonisateurs Allemands au Tanganyika et Belges au Congo.

Infanterie

- Lanciers esclaves « Fartit », composant généralement la totalité de l'infanterie fundj.
- Mercenaires Shilluk et Dinka

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

- Citoyens Funj armés, seulement en défense des villes.
- Tireurs de Badi le Rouge, seulement de 1695 à 1716, équipés d'armes à feu importées et entraînés. Supprimés dès la mort du sultan

Cavalerie

- Cavalerie légère servant surtout d'éclaireurs.
- Cavalerie de ligne avec des armures de cuir ou de coton matelassé.
- Cavalerie cuirassée en cotte de maille sur des chevaux protégés, fournie par les clans les plus riches.
- Méharistes dans les zones désertiques.

Artillerie

Il n'y a pas d'artillerie sauf quelques vieilles pièces en défense des villes.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Amin jaysh al-sultan	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	13	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	13	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
5	40	Lanciers esclaves « Fartit »	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	7	
0	8	Mercenaires Shilluk et Dinka	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	1	Tireurs avec arme à feu	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	Seulement de 1695 à 1716
0	6	Javeliniers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	6	Javeliniers méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal 3 plaq	22	Seulement en zone désertique
0	8	Citoyens Funj armés	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	7	Seulement en défense des villes
3	18	Cavaliers lourds	Cavalerie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	25	
0	18	Cavaliers lourds lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Recrues 3 plaq	28	Remplacent les précédents à volonté
0	6	Cavaliers lourds vétérans	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	Peuvent remplacer le 3ème des Cavaliers lourds à volonté
0	6	Cavaliers lourds lanciers vétérans	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	Remplacent les précédents à volonté
0	2	Cavaliers très lourds	Cuirassiers Irréguliers Normal 3 plaq	39	Peuvent remplacer des Cavaliers lourds vétérans à volonté
0	2	Cavaliers très lourds lanciers	Lanciers Cuirassiers Irréguliers Normal 3 plaq	42	Remplacent les précédents à volonté
0	6	Eclaireurs et cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	6	Eclaireurs et cavaliers légers lanciers	Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	32	Remplacent les précédents à volonté
0	1	Artillerie	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	25	Seulement en défense des villes
Par tribu alliée nomade (peuvent être multipliés si plusieurs tribus alliées)					
1	1	Qa'id 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	6	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	6	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
0	15	Levées tribales de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	7	
0	3	Professionnels de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	11	1 pour 4 levées
0	8	Tireurs de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	2	Tireurs Professionnels de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	16	1 pour 4 unités de Tireurs
0	3	Eclaireurs de la tribu alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	1	Eclaireurs Vétérans de la tribu alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	Remplace le 3ème éclaireur
0	1	Cavaliers lourds de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	22	Remplace des Cavaliers vétérans à volonté
0	8	Cavalerie tribale de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	20	
0	2	Cavaliers Vétérans de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	Remplace le 2ème Cavaliers volontaires
0	2	Artillerie de la tribu alliée	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	19	1 pour 4 unités d'infanterie après 1800
Par tribu alliée nubienne (peuvent être multipliés si plusieurs tribus alliées)					
1	1	Qa'id 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	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
2	18	Guerriers avec masse ou lance courte	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal solides 4 plaq	18	
0	6	Guerriers d'élite avec masse et lance courte	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Elite solides 4 plaq	22	1 pour 3 guerriers
1	5	Tirailleurs avec javelots ou armes à feu de traite	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal solides 4 plaq	23	
0	2	Tirailleurs jeunes	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	16	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	2	Raiders	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	20	Remplace un des précédents à volonté
Par tribu alliée nomade du désert (peuvent être multipliés si plusieurs tribus alliées)					
1	1	Qa'id 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	20	Levées tribales de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	7	
0	8	Méharistes de combat de la tribu alliée	Infanterie lourde montée chameaux Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	15	
0	1	Eclaireurs méharistes de la tribu alliée	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	1	Cavalerie tribale de la tribu	Cavalerie légère Alliés Irréguliers	22	

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

		alliée	Normal 3 plaq		
0	6	Chameliers tribaux de la tribu alliée	Chameliers Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	
		Corps allié Ethiopien			
1	1	Sous-Général allié Ethiopien	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 obligatoire
0	1	Sous-Général allié peu compétent	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	Peut remplacer le précédent
0	8	Colonel allié Ethiopien	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités éthiopiennes
0	8	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
2	16	Guerriers lanciers Ethiopien	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	
0	3	Guerriers avec mousquets Ethiopien	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	1 pour 3 guerriers
0	3	Guerriers épéistes Ethiopien	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	6	
0	1	Régiment des métis Ethiopien	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	3	Archers Ethiopien	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	2	Tirailleurs Ethiopien	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	4	Archers en masse Ethiopien	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	12	
0	10	Cavalerie légère Shawa et Galla du sud	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	
0	3	Autre cavalerie légère Éthiopienne	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	1	Artillerie par renégats arabes puis portugais	Artillerie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	27	