

Liste CSOC - Soudan occidental (Sahel) 1700-1880

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.

Les Ghulam sont des esclaves-soldats un peu comme les mamelouks d'Egypte.

Infanterie

- **Fantassins des tribus** : Ce sont les guerriers des tribus qui combattent à pied, généralement à l'épée. La plupart sont de moral fragile mais très volontaires au combat. Quand ils ont plus l'habitude, ils sont à la fois plus prudents et plus stable.
- **Archers des tribus** : Ce sont des guerriers des tribus armés d'arcs. Pour eux aussi le moral et l'allant peuvent varier.
- **Javeliniers** : Ces guerriers armés de javelots sont des éclaireurs et des spécialistes du harcèlement, souvent en utilisant le terrain.
- **Tireurs Ghulam** : Il y avait proportionnellement peu de tireurs. Ils sont armés de vieilles armes à feu de type arquebuses, à mèche ou à pierre. A partir de 1820, on commence à trouver des fusils de traite.

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

- Lanciers : Ces troupes sont entraînées à combattre en ordre à la lance.
- Lanciers Ghulam : Ces troupes sont très entraînées à combattre en ordre avec leur longue lance entièrement métallique. Ils portent des cottes de mailles.
- Guerriers en armure : Ce sont des soldats entraînés qui combattent à l'épée et portent des cottes de mailles.

Cavalerie

- Cavalerie légère ; la base de ces armées était la cavalerie légère souvent très efficace mais très indisciplinée.
- Cavalerie lourde ; Cette cavalerie était caparaçonnée de tissu molletonné, souvent y compris le cheval. Équipée de lances, elle combat surtout par le choc.
- Cavalerie en maille : Cette cavalerie était comme la précédente mais portait des cottes de mailles.
- Cataphracts Ghulam : Ce sont les troupes les plus puissantes de ces armées, avec des cottes de mailles y compris sur le cheval.
- Troupeau guidé de bovins : Plusieurs fois, les armées ont envoyé sur l'ennemi des troupeaux de bovins en les guidant avec leurs cavaliers, avec des résultats assez moyens.

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	24	Lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	24	Lanciers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Lanciers Ghulam	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	
0	3	Lanciers Ghulam fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	15	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Tireurs Ghulam arquebuses	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	
0	10	Tireurs Ghulam arquebuses fanatiques	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	15	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Tireurs Ghulam fusils	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Tireurs Ghulam fusils fanatiques	Infanterie lourde Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	19	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Fantassins des tribus	Infanterie légère non-tireurs Alliés 3 plaq	13	
0	10	Fantassins des tribus fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Alliés 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Fantassins des tribus entraînés	Infanterie légère non-tireurs Alliés 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Fantassins des tribus entraînés fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	8	Remplace un des précédents à volonté
0	14	Archers des tribus	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	
0	14	Archers des tribus fanatiques	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	17	Remplace un des précédents à volonté
0	14	Archers des tribus entraînés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	14	Remplace un des précédents à volonté

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

0	14	Archers des tribus entraînés fanatiques	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	8	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Guerriers en armure	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	4	
0	3	Guerriers en armure fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	8	Remplace un des précédents à volonté
0	10	Javeliniers	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
3	10	Cavalerie lourde	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	
0	10	Cavalerie lourde fanatiques	Lanciers lourds Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	34	Remplace un des précédents à volonté
0	5	Cavalerie en maille	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	1 pour 2 cavaliers lourds
0	5	Cavalerie en maille fanatiques	Lanciers lourds Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	39	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Cataphractes Ghulam	Lanciers très lourds Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 4 cavaliers lourds
0	2	Cataphractes Ghulam fanatiques	Lanciers très lourds Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	36	Remplace un des précédents à volonté
4	20	Cavalerie légère	Cavalerie légère Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	40	
0	20	Cavalerie légère fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	30	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Troupeau guidé de bovins	Lanciers légers lents Irréguliers Recrues faibles 2 plaq	12	
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	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 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	6	Lanciers fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	6	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Lanciers Ghulam de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	13	
0	1	Lanciers Ghulam fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	8	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Tireurs Ghulam arquebuses de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	3	Tireurs Ghulam arquebuses fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	10	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Tireurs Ghulam fusils de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Tireurs Ghulam fusils fanatiques de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Fantassins des tribus de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés faibles 3 plaq	11	
0	3	Fantassins des tribus fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés faibles 3 plaq	11	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Fantassins des tribus entraînés de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés faibles 3 plaq	11	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Fantassins des tribus	Infanterie légère non-tireurs Alliés	6	Remplace un des précédents à

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

		entraînés fanatiques de la tribu alliée	faibles Irréguliers Normal 3 plaq		volonté
0	4	Archers des tribus de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés faibles Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	8	
0	4	Archers des tribus fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés faibles Irréguliers Elite 3 plaq	14	Remplace un des précédents à volonté
0	4	Archers des tribus entraînés de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés faibles Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	11	Remplace un des précédents à volonté
0	4	Archers des tribus entraînés fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés faibles Irréguliers Recrues 3 plaq	7	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Guerriers en armure de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés faibles Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	2	
0	1	Guerriers en armure fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés faibles Irréguliers Normal 3 plaq	6	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Javeliniers de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	15	
0	3	Javeliniers fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Harcèlement 3 plaq	14	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Cavalerie lourde de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	3	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 un des précédents à volonté
0	5	Cavalerie légère de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	5	Cavalerie légère fanatiques de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	23	Remplace un des précédents à volonté