

Liste CSOM - Soudan Oriental Musulman **(Darfour, révoltes soudanaises...)**

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

À la fin du XVIIIe siècle, le royaume Foundj, ruiné par les luttes intestines des rois et de leurs vizirs Hamadj, et a déjà perdu le Kordofan au profit du Darfour : il ne contrôle plus que Sennar, la capitale, et la Gezirah (« île »), riche terre entre le Nil blanc et le Nil bleu où l'irrigation est possible ; il connaît une succession de meurtres de sultans jusqu'en 1821 avant d'être conquis par l'Égypte de Mehmet Ali.

En octobre 1820, sur ordre de la Porte, Méhémet Ali organise une mission au Soudan dirigée par son fils Ismaïl Kamil. Le 12 juin 1821, après avoir soumis Dongola et les Chaïkieh, Ismaïl entre à Sennar et annexe le royaume Foundj. Son lieutenant, le defterdar Mohammed Kousrao conquiert le Kordofan sur le Darfour dont la capitale tombe le 16 août. La révolte en Grèce ne permet pas de continuer la conquête vers le Darfour. Quatre gouverneurs sont installés à Dongola, à Berber, à Sennar et au Kordofan.

L'Égypte impose au Soudan un régime administratif sévère dominé par les « Turcs », al-Turkiyya (la Turquie), en réalité des gens de langue turque (Albanais, Circassiens, anciens mamelouks ralliés au khédive). Le turc osmanli devient la langue administrative. Des impôts très lourds payables en nature (bétail et esclaves) sont levés. Les Égyptiens instituent un régime fiscal qui suscite maintes révoltes. La base de la taxation est la terre, l'unité taxée étant le nombre de grandes roues à eau (sagiya) qui doivent payer de 15 à 132 piastres par an selon la production. Les terres non irriguées sont beaucoup moins imposées, mais les palmiers-dattiers le sont aussi. Les soldats noirs, qui meurent de maladie hors du Soudan, sont affectés à la colonisation de leurs propres terres. Ils forment une armée de mercenaires efficace (Nubi) et plus tard vont servir à la colonisation des Allemands au Tanganyika et des Belges au Congo.

Des esclaves sont recrutés massivement pour l'armée du khédive et entraînés à Assouan. Un des motifs de l'expansion égyptienne le long de la vallée du Nil est la traite des esclaves, en particulier pour approvisionner l'armée en soldats. Méhémet Ali compte obtenir annuellement entre 20 et 40 000 hommes par an, mais la traite ne lui en procure qu'entre 2 et 3 000.

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

Dès octobre 1822, le pays se révolte contre le système d'impôts imposé par l'Égypte. Ismaïl Kamil est brûlé vif. La situation est rétablie par le defterdar Mohammed Kousrao, qui vainc les rebelles à la bataille de Makdur en septembre 1823. Le defterdar est remplacé comme commandant en chef des troupes égyptiennes en septembre 1824 par Uthman Jarkas al-Biringi qui fixe son quartier général à Khartoum au confluent des deux Nils. En 1874, le Darfour est annexé, mais le calme ne dure que jusqu'en 1881, avec la Révolution du Mahdi.

L'armée

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Infanterie

- Levées tribales : Les levées tribales sont équipées de lances ou d'épées mais certains sont plus motivés et certains sont mêmes de vrais professionnels.
- Tireurs : Un certain nombre de combattants sont équipées d'armes à feu mais sont en général mal entraînés et ne se servent pas de baïonnettes en corps à corps mais d'épées. Certains sont aussi motivés et certains sont mêmes de vrais professionnels.

Cavalerie

- Cavalerie tribale : Une partie de cette cavalerie était entraînée à combattre par le choc, avec des lances, et souvent des lances longues. Les plus riches portaient des armures métalliques, généralement de mailles.
- Carabiniers : C'est une partie de la cavalerie entraînée à combattre avec des carabines, le plus souvent démontés.

Dans les terres désertiques, les chevaux sont souvent en partie remplacés par des dromadaires.

Artillerie

L'artillerie était légère et généralement peu entraînée, sauf au Darfour.

Il peut y avoir des alliés ou des tribus soumises, et ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

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	Au moins 10 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	24	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	14	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
8	50	Levées tribales	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	25	Chevrons	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Impétueux 3 plaq	11	Remplace 2ème levée
0	8	Professionnels	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	16	1 pour 4 levées
2	20	Tireurs avec arme à feu	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	
0	10	Tireurs chevronnés	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Impétueux 3 plaq	15	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	3	Tireurs Professionnels	Infanterie lourde Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	21	1 pour 4 unités de Tireurs
0	4	Carabiniers	Infanterie légère montée Irréguliers Recrues 3 plaq	14	

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

0	2	Carabiniers Vétérans	Infanterie légère montée Irréguliers Normal 3 plaq	20	Remplace des Carabiniers normaux à volonté
0	2	Carabiniers méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Recrues 3 plaq	16	Remplace des Carabiniers normaux à volonté
0	2	Carabiniers méharistes Vétérans	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal 3 plaq	22	Remplace des Carabiniers méharistes normaux à volonté
0	2	Cavaliers en maille	Lanciers lourds Irréguliers Recrues 3 plaq	28	Remplace des Cavaliers vétérans à volonté
2	12	Cavalerie tribale	Lanciers légers Irréguliers Recrues 3 plaq	25	
0	6	Cavaliers volontaires	Lanciers légers Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	28	Remplace le 2ème Cavaliers tribal
0	2	Cavaliers Vétérans	Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	32	Remplace le 2ème Cavaliers volontaires
0	2	Chameliers tribaux	Chameliers Lanciers légers Irréguliers Recrues 3 plaq	27	Remplace des Cavaliers tribaux à volonté
0	2	Chameliers volontaires	Chameliers Lanciers légers Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	31	Remplace des Chameliers tribaux à volonté
0	2	Chameliers Vétérans	Chameliers Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	35	Remplace des Chameliers tribaux à volonté
0	6	Artillerie	Artillerie très légère Irréguliers Recrues 3 plaq	25	1 pour 4 unités d'infanterie
0	6	Artillerie chevronnée	Artillerie très légère Irréguliers Normal 3 plaq	31	Remplace une artillerie normale à volonté
0	6	Artillerie moyenne	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	Remplace une artillerie normale à volonté au Darfour
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	8	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	8	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
0	17	Levées tribales de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	7	
0	8	Chevronnés de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Impétueux 3 plaq	8	Remplace 2ème levée
0	3	Professionnels de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	11	1 pour 4 levées
0	7	Tireurs avec arme à feu de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	3	Tireurs chevronnés de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Impétueux 3 plaq	11	Remplace 2ème unité de Tireurs
0	1	Tireurs Professionnels de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	16	1 pour 4 unités de Tireurs
0	1	Carabiniers de la tribu alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	1	Carabiniers Vétérans de la tribu alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	Remplace des Carabiniers normaux à volonté
0	1	Carabiniers méharistes de la tribu alliée	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	12	Remplace des Carabiniers normaux à volonté
0	1	Carabiniers méharistes Vétérans de la tribu alliée	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplace des Carabiniers méharistes normaux à volonté
0	1	Cavaliers en maille de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	22	Remplace des Cavaliers vétérans à volonté
0	4	Cavalerie tribale de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	20	
0	2	Cavaliers volontaires de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers	22	Remplace le 2ème Cavaliers

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

		tribu alliée	Recrues Agressifs 3 plaq		tribal
0	1	Cavaliers Vétérans de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	Remplace le 2ème Cavaliers volontaires
0	1	Chameliers tribaux de la tribu alliée	Chameliers Lanciers légers Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	22	Remplace des Cavaliers tribaux à volonté
0	1	Chameliers volontaires de la tribu alliée	Chameliers Lanciers légers Alliés Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	25	Remplace des Chameliers tribaux à volonté
0	1	Chameliers Vétérans de la tribu alliée	Chameliers Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	Remplace des Chameliers tribaux à volonté
0	2	Artillerie de la tribu alliée	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	19	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie chevronnée de la tribu alliée	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	23	Remplace une artillerie normale à volonté
0	2	Artillerie moyenne de la tribu alliée	Artillerie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	27	Remplace une artillerie normale à volonté au Darfour