

Liste CSSA - Sahara 1000-1850 (Touareg et autres nomades sahariens, Arabes, Berbères ou Noirs)

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

Sur une période de mille ans, une multiplicité d'ethnies (Berbères, et en particulier Touareg, Arabes, Noirs...) et une surface de 9 millions de km², l'Histoire a été chaotique et mouvementée, et nous ne pouvons pour le moment la connaître que par bribes. Il y a pourtant des constantes, entre l'introduction du chameau, dans les premiers siècles de l'ère chrétienne, et le moment où la présence aux frontières du désert, puis en son sein même, des grandes puissances coloniales a changé radicalement la structure sociale des clans nomades.

Même si par nature, les nomades vivent en clans peu nombreux, on a vu à l'occasion des rassemblements de plusieurs milliers de guerriers se rassembler, pour des raids sur les frontières nord, sud ou face au Nil. Plusieurs milliers de guerriers ont aussi parfois participé à la défense d'Oasis contre les raids impérialistes ottomans, marocains et plus tard Européens. Par souci de simplicité, nous avons adopté les dénominations des Touareg, même si les tribus arabophones ou de langue Fula avaient d'autres mots, leurs structures sociales, politiques et militaires étaient comparables.

Les Ihaggaren sont les aristocrates. Ils sont armés d'une lance courte entièrement métallique appelée « allarh », d'une épée longue nommée « takouba » et d'un grand bouclier en peau d'Oryx blanc appelé « lamt ». Leur seule fonction est la guerre et le pillage. Leurs vassaux, appelés Imrad élèvent chèvres et chameaux et cultivent les oasis. Ce n'est qu'occasionnellement qu'ils prennent part aux actions offensives. Les Iklans sont en général des noirs, tous en situation de servitude. Les mieux considérés étaient artisans, notamment forgerons. Les autres simples cultivateurs, attachés à une terre.

L'armée

Ces troupes sont des combattants traditionnels, qui ne combattent pas à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ». Les chameliers ont pour habitude de combattre montés jusqu'à être équipés d'armes à feu, très difficile à recharger. Ils deviennent alors de l'infanterie montée mais en plus peuvent utiliser leur chameau baraqué pour s'abriter.

Note : Quand l'infanterie montée sur dromadaires ou chameaux combat à pied, elle peut faire

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

« baraquier » les chameaux et combattre en s'abritant derrière. Dans ce cas, elle garde « l'effet chameau » en corps à corps contre les chevaux ou éléphants mais c'est sans effet contre les tirs à distance ou contre l'infanterie car les pertes sur les bêtes sont aussi pénalisantes que sur les hommes.

Chamellerie

- Ihaggaren : Les principaux guerriers, ils combattent comme une chamellerie moyenne avec une lance courte. Une grande partie d'entre eux peuvent être transformés en infanterie légère montée sur chameaux en les équipant d'armes à feu, arquebuses d'abord puis mousquets et plus tard les fusils les plus modernes qu'ils pourront se procurer.
- Chameliers Imrad : Ces guerriers vassaux ne seront pas toujours présents car leur rôle est surtout de seconder les Ihaggaren. Dans ce cas, ils combattront généralement en lançant leurs javelots depuis leurs dromadaires. Mais une partie peut devenir de l'Infanterie légère montée sur chameaux avec armes à feu, arquebuses d'abord puis mousquets et plus tard fusils.
- Eclaireurs sur dromadaires : C'est de la chamellerie très légère dont le rôle est essentiellement le renseignement et accessoirement le harcèlement de l'ennemi avec leurs javelots.

Infanterie

- Guerriers à pied Imrad : Ces guerriers paysans sont rarement alignés contre un ennemi sauf pour défendre les campements.
- Iklans : Ces esclaves ne seront armés qu'en cas d'impérieuse nécessité.

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	Peut remplacer un précédent
0	20	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	20	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	Peut remplacer un précédent
0	90	Guerriers à pied Imrad	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	12	Essentiellement en défense de campements
0	18	Iklan	Infanterie légère Irréguliers Recrues faibles Fuyants 2 plaq	4	
6	30	Ihaggaren	Chameliers Cavalerie lourde Irréguliers Elite Tenaces (troupes montés) 3 plaq	46	
0	15	Chameliers Imrad	Chameliers Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	31	
0	3	Eclaireurs sur dromadaires	Chameliers Cavalerie légère Irréguliers Normal Insaisissables+Harcèlement 3 plaq	36	
Quand arrivent les armes à feu					
0	30	Ihaggaren avec Arquebuses	Infanterie lourde montée chameaux Irréguliers Normal Entêtés 3 plaq	31	Remplacent à volonté des Ihaggaren chameliers quand armés d'armes à feu
0	30	Ihaggaren avec fusils	Infanterie lourde montée chameaux Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	39	Remplacement des précédents
0	15	Imrad avec armes à feu	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal 3 plaq	22	A la place d'Imrad chameliers quand armés d'armes à feu
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

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

0	1	Sous-Général allié peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	Peut remplacer le précédent
0	7	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	7	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	Peut remplacer un précédent
0	30	Guerriers à pied Imrad de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	9	Essentiellement en défense de campement de la tribu alliée
0	6	Iklan de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues faibles Fuyants 2 plaq	2	
0	10	Ihaggaren de la tribu alliée	Chameliers Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Elite Tenaces (troupes montés) 3 plaq	39	
0	5	Chameliers Imrad de la tribu alliée	Chameliers Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	
0	2	Eclaireurs sur dromadaires de la tribu alliée	Chameliers Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Insaisissables+Harcèlement 3 plaq	31	
		Quand arrivent les armes à feu pour la tribu alliée			
0	10	Ihaggaren avec Arquebuses de la tribu alliée	Infanterie lourde montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Entêtés 3 plaq	25	Remplacent à volonté des Ihaggaren chameliers quand armés d'armes à feu
0	10	Ihaggaren avec fusils de la tribu alliée	Infanterie lourde montée chameaux Alliés Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	32	Remplacement des précédents
0	5	Imrad avec armes à feu de la tribu alliée	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	17	A la place d'Imrad chameliers quand armés d'armes à feu