

Liste CSSH - Shaiqiyya du Soudan (1660 à 1824)

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 Shaiqiyya sont une tribu nubienne arabisée, dont des inscriptions en nubien ancien et des pyramides comme celles de Jabal al-Dajer attestent de la présence ancienne dans la région. La population nubienne d'origine s'est métissée avec des arabes progressivement à partir du XV^e siècle.

Leur territoire, appelé Dar al-Shayqiya, s'étend le long du Nil entre Jabal al-Dajer (près de la quatrième cataracte) et Korti, incluant des zones du désert de Bayuda. Historiquement, ils parlaient une forme de nubien (appelé Old Shaiqi, apparenté au Nobiin) jusqu'au XIX^e siècle, avant d'adopter l'arabe soudanais. Leur économie repose traditionnellement sur l'agriculture (sorgho, millet, coton) et l'élevage, avec une organisation sociale divisée en douze clans. Ils sont majoritairement sunnites, avec une forte tradition d'écoles coraniques.

Les Shaiqiyya ont rarement formé une entité vraiment autonome. Sous le Sultanat de Funj (XVI^e–XIX^e siècles) ; ils étaient des vassaux qui bénéficiaient d'une certaine autonomie en échange de leur participations aux armées du sultanat de Sennar, notamment contre l'Ethiopie. Leurs chefs portaient le titre des gouverneurs de sous-régions Fundj, les « Makk ». Lorsque Mehmed Ali Pasha, vice-roi ottoman d'Égypte, a envahi le Soudan en 1820, ils l'ont d'abord combattu mais ont été vaincus à la bataille de Korti par les armes à feu et les canons des égyptiens et se sont retirés vers le sud. Finalement, le Makk Jaweesh a fait sa soumission aux Turcs qui ont promis de leur pardonner aux guerriers et de leur rendre leur terre s'ils acceptaient le service dans les rangs ottomans. A ce titre, ils ont participé à la chute du sultanat de Sennar en 1821.

Lors des révoltes de 1822 dues aux impôts trop lourds exigés par les Égyptiens, ils furent utilisés lors de la répression de ces révoltes, celle de Ja'Alin d'abord puis celle des Fundj, et firent preuve d'une brutalité étonnante. Ils participèrent à la victoire du defterdar (général) Mohammed Kousrao à la bataille de Makdur en septembre 1823 et à l'annexion du Darfour en 1874. Pour leurs services, ils ont obtenu les terres des Ja'Alin entre Shendi et Khartoum. Ils se fondent ensuite dans le système militaire soudanais, même s'ils gardent leur identité tribale.

On les retrouve en 1881 avec la Révolution du Mahdi. Ils resteront fidèles aux Égyptiens et seront

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

secourus par le général Gordon quand ils étaient assiégés à Al Halfaya, au nord de Khartoum. Ils seront décimés par les derviches après la chute de Khartoum en 1885 où les fils du chef de la tribu, Saleh Bey, qui avaient rejoint Gordon, furent exécutés. Lors de la reconquête anglo-égyptienne (1896–1898), la tribu n'était plus composée que de quelques centaines de familles. Elle a ensuite prospéré, occupant des postes importants dans l'armée égyptienne puis dans les forces de défense soudanaises. Aujourd'hui, ils restent une tribu influente dans le Nord-Soudan, notamment autour de Korti et Merowe.

L'armée

Selon Burckhardt qui a passé du temps à Merowe vers 1807, « Les Shaiqiya sont continuellement en guerre. Ils combattent tous à cheval, en cottes de mailles. Les armes à feu ne sont pas courantes parmi eux, leurs seules armes étant la lance, la cible et le sabre. Ils sont tous montés sur des étalons Dongola et sont célèbres pour leur équitation. »

Cavalerie

Le plus gros de l'armée sera donc composée de cavaliers armés de sabres, de javelots et de boucliers et, pour certains, de lances. Ils montaient des étalons Dongola non protégés dans des selles de style abyssin. On trouvait des cavaliers légers, le plus souvent les jeunes guerriers, et des cavaliers plus lourds, souvent en cotte de maille et casque conique.

Infanterie

Les fantassins sont souvent des sujets, voire des esclaves, dont le rôle est de soutenir les cavaliers par leur tir ou leurs lances. On trouvera :

- des lanciers,
- des archers qui, au 19^e siècle, après les contacts avec les Ottomans et les Égyptiens, pourront être en partie armés de mousquets à silex.
- des javeliniers.
- En cas d'attaque d'une ville par un ennemi, la population pourra être mobilisée en défense.

Artillerie

Les Shaiqiya n'avaient pas d'artillerie.

Quand les Shaiqiya combattaient pour eux-mêmes, ils avaient souvent des alliés d'autres tribus nubiennes. Le reste du temps, ils étaient des alliés par exemple pour l'Empire Foudj ou les Ottomans. Nous aurons donc une liste pour les Shaiqiya combattant pour eux-mêmes et une autre comme alliés d'un autre état.

L'armée des Shaiqiya combattant pour eux-mêmes

Note : il ne peut y avoir ensemble des alliés Fudj et des alliés éthiopiens

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 8 unités
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	15	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	15	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
4	20	Lanciers sujets	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	20	Lanciers esclaves	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Panique 3 plaq	9	
0	8	Archers lourds	Infanterie lourde Irréguliers Recrues	14	

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

			3 plaq		
0	8	Archers légers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Tirailleurs avec armes à feu de traite	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplace 2ème unité d'archers légers
0	8	Tirailleurs javeliniers	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	19	
0	6	Levées en défense	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	7	
3	16	Cavalerie lourde	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	29	
0	16	Lanciers lourds	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	33	Remplacent les précédents à volonté
0	4	Jeunes cavaliers	Cavalerie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	32	
0	4	Jeunes lanciers	Lanciers légers Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	35	Remplacent les précédents à volonté
Par tribu alliée nomade (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	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	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	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	Infanterie légère mobile Alliés	23	

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

		armes à feu de traite	Irréguliers Normal solides 4 plaq		
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	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	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 alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	6	Chameliers tribaux de la tribu alliée	Chameliers Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	
		Corps allié Fundj			
1	1	Sous-Général allié Fundj	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 Fundj	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités Fundj
0	8	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
1	10	Lanciers esclaves « Fartit »	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	4	
0	2	Mercenaires Shilluk et Dinka	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	11	
0	2	Javeliniers	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	2	Javeliniers méharistes	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	17	Seulement en zone désertique
1	4	Cavaliers lourds	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	20	
0	4	Cavaliers lourds lanciers	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	22	Remplacent les précédents à volonté
0	1	Cavaliers lourds vétérans	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	Peuvent remplacer le 3ème des Cavaliers lourds à volonté
0	1	Cavaliers lourds lanciers vétérans	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	Remplacent les précédents à volonté
0	1	Cavaliers très lourds	Cuirassiers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	31	Peuvent remplacer des Cavaliers lourds vétérans à volonté
0	1	Cavaliers très lourds lanciers	Lanciers Cuirassiers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	34	Remplacent les précédents à volonté
0	2	Eclaireurs et cavaliers légers	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	2	Eclaireurs et cavaliers légers lanciers	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	Remplacent les précédents à volonté
		Corps allié Ethiopien			
1	1	Sous-Général allié Ethiopien	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 obligatoire

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	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	

L'armée des Shaiqiya alliés d'un autre état

Cette liste est entièrement « Alliée » bien entendu. Elle ira souvent avec une liste du Sultana de Serrar ou Ethiopienne.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Sous-Général comme allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 obligatoire
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	A la place du précédent
0	5	Colonel comme allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités
0	5	Colonel peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	A la place du précédent
1	5	Lanciers sujets	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	7	
0	5	Lanciers esclaves	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Panique 3 plaq	5	
0	2	Archers lourds	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	2	Archers légers	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	1	Tirailleurs avec armes à feu de traite	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	Remplace 2ème unité d'archers légers
0	4	Tirailleurs javeliniers	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	15	
2	4	Cavalerie lourde	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	24	
0	4	Lanciers lourds	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	27	Remplacent les précédents à volonté
0	1	Jeunes cavaliers	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	25	
0	1	Jeunes lanciers	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	28	Remplacent les précédents à volonté