

Liste CACA – Empire Ashanti

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

Entre le Xe siècle et le XIIe siècle, le peuple Akan a migré dans la ceinture forestière du sud du Ghana, une zone carrefour entre les routes commerciales du nord provenant de Tombouctou, Gao et Djenné et celles de l'ouest provenant de Kano et Sokoto, et possédant d'importants gisements d'or. D'abord divisé entre une poussière d'états, cet ensemble devient une confédération avec le ralentissement du commerce transsaharien. Dès le XVIe siècle, cet ensemble devient un acteur majeur du commerce de l'or et de celui des esclaves, qu'ils échangeaient contre des armes à feu.

Le XVIIe siècle voit la montée progressive du clan Oyoko qui dirige l'état de Kwaaman, ensuite renommé Kumasi du nom de sa capitale. Vers 1660, Obiri Yeboah est le Kwamanhene (chef de Kwaman) et rassemble la plupart des clans Oyoko. A cet époque, cet état est tributaire du royaume de Denkyira près de la côte.

Vers 1695, Osei Tutu Ier, le nouveau Kwaamenhene (1695–1717), mets en place des réformes militaires et reprend le conflit contre les Domaa. Okomfo Anokye, conseiller d'Osei Tutu, crée alors le trône royal Ashanti, appelé le Siègne Doré, et transforme la confédération Ashanti en royaume par l'allégeance prêtée par chacun des chefs de clans au détenteur du trône, l'Asantehene (roi des Asantes). A noter que les Kwamanhene ont appliqué une stricte politique d'intégration des vaincus. Si les personnalités qui refusent la tutelle Ashanti sont éliminées par la force ou par la peine capitale, ceux qui prêtent allégeance se voient attribuer des positions importantes. Par exemple, le Domaa Kyereme Sikafo est fait okra (conseiller) d'Osei Tutu. Cette méthode permet d'asseoir rapidement le pouvoir et de convertir des ennemis en alliés

Osei Tutu mène une politique extérieure expansionniste et impérialiste. Il élargit les pouvoirs du système judiciaire au sein du gouvernement centralisé de Kumasi afin de renforcer son trône. Situé au sud-ouest de Kumasi, le royaume de Denkyira lui bloque l'accès à la côte. Le Denkyrahene (roi de Denkyira) permet aux marchands Ashantis de commercer avec les Néerlandais à Elmina mais son successeur augmente les droits de péage en 1699 ce qui provoque la guerre. En 1701, les Ashantis remportent la bataille de Feyiase, proclament leur indépendance et deviennent officiellement le royaume Ashanti, Kumasi étant la capitale. Le royaume Ashanti y gagne un accès direct à la mer au fort Saint-Georges-de-la-Mine et un contact avec les Hollandais. L'expansion se poursuit contre les autres chefferies qui ont le choix de rejoindre l'empire ou de devenir des États

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

tributaires. L'Empire Ashanti contrôle alors l'ensemble des routes commerciales menant à la Côte de l'Or et l'approvisionnement en esclaves vendus aux Européens sur cette côte.

Opoku Waré (1731–1742) continue la politique expansionniste et étend les frontières jusqu'à un niveau proche de l'apogée de l'empire, contrôlant l'essentiel du territoire de l'actuel Ghana et débordant en partie sur celui du Togo et de la Côte d'Ivoire. Il conquiert les États africains de Bono, Techiman, Banda, Gyaman, Gonja et Dagomba jusqu'en 1745. Osei Kodjo (1752–1781) continue l'extension de l'empire sur les royaumes de Banda, tout en continuant à appliquer un système de fédération. Osei Kwamina (1781–1797) dut abdiquer car il ne se consacrait pas assez à la gouvernance de son royaume. Alors, l'Empire traverse une importante période de troubles durant laquelle les États du sud (Denkyira, Wassa, Twifo et l'Akyem) se rebellent et bloquent l'accès au commerce côtier, et par conséquent à l'approvisionnement en armes à feu.

En 1800, le royaume est stabilisé avec une gestion administrative juste et rigoureuse et un système de communication performant. En 1817 a lieu le premier contact avec les britanniques et un traité est signé avec l'Asantehene en 1820 mais n'est pas confirmé par le gouverneur, Hope Smith. Cela entraîne une série de guerres en 1824, suivie d'un traité de paix en 1831 qui stipulait que nul étranger ne peut pénétrer dans le royaume Ashanti, puis en 1863. Les Ashantis du roi Kouakou Doua I subissent une cuisante défaite, en avril 1863. Son successeur et petit-neveu Koffi Karikari, nommé le 28 mai 1867, doit signer le Traité de Fomena du 14 mars 1874 qui cède aux anglais la côte, devenue colonie britannique. Le roi Karikari doit subir des régents imposés par les Britanniques, Kwabena Dwomo puis Mensa Bonsu. En 1877, Karikari tente en vain un coup d'état puis un autre qui déclenche la guerre civile. En août 1883, Karikari, proclamé Roi par les chefs tribaux, échappe à un piège où 2000 de ses partisans sont massacrés mais il est assassiné le 24 juin 1884. C'est une nouvelle guerre civile. Ya Kyaa, la sœur de Karikari fait couronner son fils, le prince Nana Prempeh en février 1887. Le prince Twereboanna tente un soulèvement mais est repoussé par une révolte inattendue de la capitale. Nana Prempeh est définitivement couronné le 26 mars 1888 sous le nom de Nana Prempeh Ier ou Kouakou Doua III. En 1891, les derniers partisans du prince Twereboanna se rendent définitivement.

Prempeh Ier refuse fermement d'accepter le protectorat de Sa Royale Majesté anglaise, si bien que les troupes britanniques envahissent le royaume Ashanti et s'emparent de Kumasi le 20 janvier 1896. Toute la famille royale est arrêtée. Prempeh Ier en présence du futur fondateur du scoutisme Robert Baden-Powell doit accepter les conditions du vainqueur, Sir Francis Scott. Le souverain est emmené sous bonne garde au fort d'Elmina et placé sous résidence surveillée. Craignant des révoltes, les autorités anglaises décident de l'envoyer en Sierra Leone en 1897 non sans avoir au préalable détruit à l'explosif le mausolée royal de Bantama. En 1902, au terme de la cinquième guerre anglo-ashanti, Kumasi est annexée au territoire britannique et confiée à une administration anglo-saxonne. Le trône royal est rendu au pays en 1935 et le royaume Ashanti est rétabli sous contrôle britannique. En 1957, lors de l'indépendance, le nouveau Ghana prévoit dans sa Constitution des « États traditionnels ». Le roi du royaume Ashanti (Asantehene) est alors Otumfuo Osei Tutu II qui accepte d'unir le royaume Ashanti au Ghana sous ce régime.

L'armée

Avant la fin du XVIIe siècle, l'Armée Ashantie était disparate, composée des forces des différents clans. Le roi Osei Kofi Tutu Ier parvint à lui donner une certaine cohésion mais ce n'est qu'après la victoire de la bataille de Feyiase contre le royaume de Denkyira en 1701 que fut vraiment formée l'Armée de l'Empire Ashanti, principale force armée de l'empire jusqu'à sa dissolution en 1901 qui transforme le royaume Ashanti en colonie de la Couronne britannique. L'Armée est constituée d'un noyau de guerriers professionnels, complété par des levées de paysans, des volontaires et des contingents des forces alliées ou des royaumes tributaires. Une taxe de guerre est payée par tous les

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

citoyens Ashanti de plus de 18 ans pour couvrir les dépenses de guerre. En 1820, une source britannique estimait que les Ashanti pourraient déployer au combat un potentiel de 80 000 soldats, dont 40 000 pourraient en théorie être équipés d'armes à feu.

Infanterie

L'armement de base avant le XVIIIe siècle consiste principalement en des arcs avec des flèches empoisonnées, des épées, des lances et des javelots. Après la conquête de Denkyira en 1701, Osei Tutu Ier établit des contacts commerciaux avec des marchands européens sur la côte par lesquels il permit la fourniture d'armes à feu. Au XVIIIe siècle, les Ashanti se sont familiarisés avec les armes à feu, notamment le mousquet commercial européen standard. Vers 1742, l'armée Ashanti utilisait des mousquets hollandais dont les canons mesuraient 5 à 6 pieds de long. Au XIXe siècle, l'armée est principalement équipée de mousquets et de fusils.

Dans les guerres contre les britanniques, les armes Ashanti sont obsolètes par rapport aux armes à feu européennes de premier rang. Le général Nkwanta, chef du conseil général de l'armée Ashanti, aurait procédé à une évaluation détaillée des nouvelles armes à feu européennes à chargement par la culasse en 1872-1873 et aurait été alarmé par l'obsolescence des mousquets Ashanti par rapport à leurs homologues européens. Des rapports britanniques de 1878 à 1881 estimaient que les Ashantis disposaient d'un total de 1 000 à 5 000 fusils modernes mais aussi 1 000 mousquets français à âme lisse, utilisés à l'origine en 1815 lors de la bataille de Waterloo. Une poignée d'Ashantis sont équipés de fusils Snider-Enfield britanniques modernes à chargement par la culasse. La poudre de bonne qualité est rare. Les projectiles sont des balles de plomb, des clous, des morceaux de métal ou même des pierres, ce qui n'avait d'effet qu'à courte portée. Au combat, les troupes Ashanti, qui portaient les canons de leurs fusils exactement selon le même angle, tiraient des salves sur commande selon le système du « tir roulant » répété, une première ligne avançant, déchargeant ses mousquets et s'arrêtant pour recharger, suivie d'une deuxième ligne qui avançait alors pour tirer et recharger, puis une troisième ligne répétant le cycle avance-feu-rechargement et la première ligne reprenant. En 1820, le consul britannique écrivait que les Ashantis sont « entraînés à tirer avec célérité comme nous utilisons nous-mêmes le mousquet ».

Les armes disponibles ainsi que les pochettes pour munitions sont soigneusement protégées par des housses en peau de léopard ou en cuir. Les soldats transportaient à portée de main trente à quarante charges de poudre à canon, emballées individuellement dans de petites caisses en bois pour un chargement rapide. La ceinture en peau de daim portée par les soldats fournissait des armes alternatives telles que plusieurs types de couteaux et de machettes.

Il en ressort que la plupart des troupes régulières, formées de volontaires et de levées entraînées autour du noyau de professionnels, sont armées de fusils dont l'efficacité correspond aux fusils de l'époque napoléonienne. Quelques troupes seront très tardivement armées de fusils chargés par la culasse mais nous limiterons leur efficacité à celle des fusils rayés, par défaut des munitions adéquates. Enfin, les troupes levées pour l'occasion seront présumées être armées d'armes traditionnelles, arc, javelots ou lances. Enfin, au corps à corps, ces troupes combattent de façon traditionnelle et non à la manière occidentale et donc sont considérées « Irréguliers ».

Organisation

L'Asantehene est le commandant en chef de l'armée Ashanti. S'il n'est pas présent sur le champ de bataille, cette armée sera commandée par un noble de haut rang. Alors, les Gardes du corps seront limités à une seule unité.

L'armée de l'Empire Ashanti était organisée en 6 corps distincts :

- Avant-garde (Twafo), qui comprend les éclaireurs (Akwansrafo)

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

- Corps principal (Adonten)
- Aile gauche (Benkum) qui contient la « moitié gauche » (benkum nnaase)
- Aile droite (Nifa) qui contient la « moitié droite » (nifa nnaase)
- Garde du corps personnel (Gyase)
- Arrière-garde (Kyidom)

Au combat, l'armée utilisait essentiellement l'avant-garde, le corps principal, l'arrière-garde et les ailes droite et gauche dans la stratégie de la tenaille créée par Osei Tutu. Les éclaireurs sont composés de chasseurs professionnels qui utilisaient leur adresse au tir pour tirer sur les forces ennemies qui avançaient en réponse à la détection par l'ennemi, souvent depuis un perchoir haut dans les arbres. Ils n'avaient pas le droit de participer à des combats prolongés. Après avoir échangé quelques coups de feu avec l'ennemi, ils se retiraient grâce aux troupes de l'avant-garde. L'avant-garde pouvait servir de troupe d'assaut initiale ou d'appât pour amener l'ennemi à révéler sa position et sa force. Le Gyase - gardes personnels - protégeaient le roi ou les nobles de haut rang sur le champ de bataille. L'arrière-garde servait pour la poursuite ou comme réserve. Les deux ailes encerclaient la force adverse ou la frappaient à l'arrière.

Il y avait des unités spéciales et spécialisées :

- L'Ankobiaou ; gardes rapprochés de l'Asantehene, servaient de police, de forces spéciales de renseignements pour réprimer les rébellions.
- Des unités de personnel médical derrière les forces principales, chargées de soigner les blessés et d'évacuer les morts, qui a évolué en un corps médical militaire à plein temps à la fin du XIXe siècle.
- Des unités de canoës pour la traversée des plans et cours d'eau
- Un corps d'ingénieurs militaires pour accompagner l'armée. L'armée est également accompagnée de charpentiers chargés de construire des abris, de forgerons pour réparer les armes et de cantiniers pour vendre de la nourriture et des boissons.
- Des esclaves marchaient derrière le gros de l'armée, portant des provisions sur la tête.

Tenues

La plupart des combattants portaient un batakari fabriqué à partir de matériaux comprenant des charmes et des amulettes, leurs bonnets étaient en peau de pangolin et de léopard, les queues pendaient derrière, leurs ceintures de cartouchières composées de petites calebasses qui contenaient les charges et couvertes de peau de léopard ou de porc, étaient embossées de coquilles rouges et de petites cloches de laiton. Sur leurs hanches et leurs épaules, il y avait un faisceau de couteaux. Les chaînes et les colliers de fer donnaient de la dignité aux plus audacieux, qui en étaient plus fiers que de l'or. Leurs mousquets étaient munis d'appuis en peau de léopard, et les ferrures étaient recouvertes de la même matière. Les côtés de leurs visages étaient curieusement peints de longues traînées blanches et leurs bras étaient également rayés, ce qui leur donnait l'apparence d'une armure.

La tenue des capitaines était une coiffe de guerre, avec des cornes de bélier dorées en saillie sur le devant, les côtés prolongés au-delà de toute proportion par d'immenses panaches de plumes d'aigle, et attachée sous le menton par des bandes de cauris. Leur veste était d'étoffe rouge, couverte de fétiches et de saphirs d'or et d'argent, et d'étuis brodés de presque toutes les couleurs, qui claquaient contre leur corps lorsqu'ils se déplaçaient, entremêlés de petites cloches de cuivre, de cornes et de queues d'animaux, de coquillages et de couteaux ; de longues queues de léopard pendaient dans leur dos, au-dessus d'un petit arc recouvert de fétiches. Ils portaient des pantalons de coton amples et d'immenses bottes de cuir rouge terne qui leur arrivaient à mi-cuisse et qui étaient attachées par de petites chaînes à leur cartouchière ou à leur ceinture. Ces dernières étaient également ornées de cloches, de queues de cheval, de chaînes d'amulettes et d'innombrables lambeaux de cuir. Un petit carquois de flèches empoisonnées pendait à leur poignet droit et ils tenaient entre leurs dents une

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

longue chaîne de fer à l'extrémité de laquelle était fixé un morceau d'écriture mauresque. Dans leur main gauche, ils tenaient une petite lance recouverte d'une étoffe rouge et de glands de soie. Leur visage noir rehaussait l'effet de cet accoutrement et complétait une silhouette à peine humaine.

Cavalerie

La cavalerie n'a eu qu'une très courte existence. Constituée après une campagne contre les États du nord au XVIIIe siècle, « ils auraient tous été tués au cours d'un seul engagement ». En revanche, les officiers de haut rang Ashantis (Caboccer) montaient à cheval avec la hauteur des officiers européens.

Artillerie

Les Ashantis avaient peu de canons, en dépit d'un accord avec les hollandais prévoyant la fourniture annuelle de troupes Ashanties à l'armée royale des Indes orientales néerlandaises en échange de pièces d'artillerie néerlandaises. Les hollandais fournissaient au roi Ashanti des pièces sur affûts navals et non sur affûts de campagne. Plus tard, il ont eu des pièces plus modernes mais jamais autant que celles de leurs adversaires britanniques.

Fortifications

L'Empire Ashanti a construit de puissantes palissades en rondins avec de lourds troncs d'arbres parallèles, parfois de plus de cent mètres de long, insensibles aux tirs d'artillerie et défendus par de nombreux soldats. Ils n'ont pu résister à cause de la faible puissance du feu Ashanti, permettant un contournement ou des assauts à la baïonnette.

Note : les unités obligatoires de chaque corps ne le sont que si une unité de ce corps est utilisée.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef Asantehene (roi) ou noble de haut rang	Général en chef 1 plaq	200	
1	1	Caboccer (Colonel) du corps Gyase	Colonel 1 plaq	10	obligatoire avec la 1ère unité du corps Gyase
1	4	Guerriers du corps Gyase avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	32	1 seul si le général en chef n'est pas l'Asantehene
0	1	Guerriers du corps Gyase avec fusils Snider-Enfield britanniques à chargement par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Elite Entêtés 3 plaq	42	Peut remplacer un des précédents pour la guerre de 1878 si le général en chef est l'Asantehene
3	67	Corps de Bataille : les 3 corps du Centre (Adonten), de l'aile gauche (Benkum) et de l'aile droite (Nifa)			
1	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 sous-général obligatoire pour chacun des corps
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	11	Caboccer (Colonel)	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités du même corps
0	11	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
3	60	Guerriers entraînés levés et volontaires	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	
0	6	Guerriers professionnels	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 des précédents
0	1	Artillerie de campagne avec canons modernes	Artillerie légère rayée Irréguliers Recrues 3 plaq	50	1 pour 10 guerriers du corps du centre après 1875
2	25	Corps de l'Avant-garde (Twafo)			
1	1	Sous-Général de l'Avant- garde (Twafo)	Sous-général 1 plaq	120	1 sous-général obligatoire pour le corps
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent

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

0	4	Caboceer (Colonel) de l'Avant-garde (Twafo)	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités du même corps
0	4	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent à volonté
2	20	Guerriers de l'Avant-garde (Twafo)	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Eclaireurs (Akwansrafo)	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois+Insaisissables 3 plaq	23	
0	1	Cavaliers	Cavalerie légère Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	17	Quelques mois vers 1760 seulement
2	85	Corps de l'Arrière-garde (Kyidom)			
1	1	Sous-Général de l'Arrière-garde (Kyidom)	Sous-général 1 plaq	120	1 sous-général obligatoire pour le corps
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	12	Caboceer (Colonel) de l'Arrière-garde (Kyidom)	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités du même corps
0	12	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
2	40	Guerriers de l'Arrière-garde (Kyidom)	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Panique 3 plaq	12	
0	20	Guerriers de l'Arrière-garde (Kyidom) avec arcs ou javelots	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	1 pour 2 des précédents
0	5	Guerriers de l'Arrière-garde (Kyidom) avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	1 pour 4 des précédents
0	20	Esclaves et porteurs	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	4	
		Uniquement en défense, surtout d'une ville			
0	12	Guerriers entraînés fortifiés	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fortifiés 3 plaq	21	en remplacement de guerriers entraînés d'un des corps de bataille
0	2	Artillerie de défense	Artillerie lourde caronades Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	18	1 pour 6 guerriers en défense de place
		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	4	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités de la tribu alliée
0	4	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
0	12	Guerriers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Coureurs des bois 3 plaq	11	
0	6	Guerriers avec arcs ou javelots de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Coureurs des bois 3 plaq	14	1 pour 4 guerriers
0	4	Guerriers avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Coureurs des bois 3 plaq	14	1 pour 6 guerriers après 1800
0	1	Gardes du corps du sous-général de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	20	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	6	Éclaireurs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues Coureurs des bois+Panique 3 plaq	10	
0	3	Éclaireurs vétérans de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Insaisissables 3 plaq	19	1 pour 2 éclaireurs