

Liste CACF– Peuples de la Forêt Ouest Africaine (Fanti, Yorouba, Bénin, Ngola, etc...)

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)*

L'Empire Oyo ; l'Empire Ashanti et le Royaume de Dahomey font l'objet de listes séparées.

Histoire

Pris en tenaille entre les esclavagistes musulmans du Sahel, et les comptoirs côtiers, les chefferies traditionnelles des peuples de la forêt, le plus souvent animistes, contrôlent l'accès à trois richesses très convoitées, l'or, l'ivoire et les esclaves. Cette richesse est pour eux une source de pouvoir, mais aussi l'origine de convoitises et de luttes acharnées entre eux et avec leurs voisins musulmans et européens. Les états Ashantis ou du Bénin sont les plus connus, mais cette liste est suffisamment souple pour s'adapter à des états plus éphémères. L'option d'inclure quelques cavaliers vaut surtout pour les chefs locaux les plus septentrionaux de ces états. Ils sont totalement absents des récits des voyageurs européens venus des côtes, et les traditions orales qui nous sont parvenues de leurs adversaires peuls ne sont pas très claires.

L'armée

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

Infanterie

- **Guerriers** : Les guerriers traditionnels sont armés de lances et combattent généralement en bloc mais ils savent se déplacer dans les forêts comme dans la plaine. Cependant, on peut aussi les considérer comme de l'infanterie légère, quoique n'ayant jamais fait face à de l'artillerie, ils ne voient pas l'intérêt de se disperser.
- **Tireurs** : Il y avait au départ peu de tireurs. Ils sont armés de vieilles armes à feu de type arquebuses, à mèche ou à pierre, remplacées à partir de 1700 par des fusils de traite. A partir de 1830, tous les guerriers peuvent posséder des fusils de traite.
- **Archers éclaireurs** : Ce sont des guerriers armés d'arcs pour une reconnaissance toute en discrétion.

Cavalerie

Il y a très peu de cavalerie et ce sera de la cavalerie légère alliée.

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

Artillerie

Pas d'artillerie au niveau local.

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	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
15	45	Guerriers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	14	
0	15	Guerriers chevronnés	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	20	1 pour 3 guerriers
0	5	Guerriers Vétérans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	22	1 pour 3 guerriers chevronnés
0	45	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	18	1 pour 3 guerriers avant 1830, à volonté après
0	15	Guerriers chevronnés avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	25	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	5	Guerriers Vétérans avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	28	1 pour 3 guerriers chevronnés avec fusil de traite
15	45	Guerriers infanterie légère	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	11	
0	15	Guerriers infanterie légère chevronnés	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	17	1 pour 3 guerriers
0	5	Guerriers infanterie légère Vétérans	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	20	1 pour 3 guerriers chevronnés
0	45	Guerriers infanterie légère avec fusil de traite	Infanterie légère Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	14	1 pour 3 guerriers avant 1830, à volonté après
0	15	Guerriers infanterie légère chevronnés avec fusil de traite	Infanterie légère Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	21	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	5	Guerriers infanterie légère Vétérans avec fusil de traite	Infanterie légère Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	25	1 pour 3 guerriers chevronnés avec fusil de traite
2	8	Éclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Recrues Coueurs des bois+Insaisissables 3 plaq	15	
0	4	Éclaireurs chevronnés	Infanterie légère Irréguliers Normal Coueurs des bois+Insaisissables 3 plaq	23	1 pour 2 éclaireurs
Si le Roi ou un prince est général en chef					
0	3	Guerriers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Coueurs des bois 3 plaq	25	
0	3	Guerriers de la Garde avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Elite Coueurs des bois 3 plaq	32	1 pour 3 des précédents avant 1830, à volonté après
0	3	Guerriers de la Garde infanterie légère	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	13	Remplace un Guerrier de la Garde à volonté
0	3	Guerriers de la Garde	Infanterie légère Irréguliers Elite	28	1 pour 3 des précédents avant

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

		infanterie légère avec fusil de traite	Coueurs des bois 3 plaq		1830, à volonté après
		Cavaliers Peuls ou autres peuples de la savane			
1	1	Sous-Général allié Peul	Sous-général Alliés 1 plaq	96	Obligatoire si 1 unité de cavaliers
0	3	Cavaliers Peuls ou autres peuples de la savane	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	3	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	21	Remplace un des précédents à volonté
		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	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	10	Guerriers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	11	
0	3	Guerriers chevronnés de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	15	1 pour 3 guerriers
0	1	Guerriers Vétérans de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	17	1 pour 3 guerriers chevronnés
0	10	Guerriers avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	14	1 pour 3 guerriers avant 1830, à volonté après
0	3	Guerriers chevronnés avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	20	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	1	Guerriers Vétérans avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	22	1 pour 3 guerriers chevronnés avec fusil de traite
0	10	Guerriers infanterie légère de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	8	
0	3	Guerriers infanterie légère chevronnés de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	13	1 pour 3 guerriers
0	1	Guerriers infanterie légère Vétérans de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	15	1 pour 3 guerriers chevronnés
0	10	Guerriers infanterie légère avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	11	1 pour 3 guerriers avant 1830, à volonté après
0	3	Guerriers infanterie légère chevronnés avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	17	1 pour 3 guerriers avec fusil de traite
0	1	Guerriers infanterie légère Vétérans avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	20	1 pour 3 guerriers chevronnés avec fusil de traite
0	2	Éclaireurs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Recrues Coueurs des bois+Insaisissables 3 plaq	13	
0	1	Éclaireurs chevronnés de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois+Insaisissables 3 plaq	19	1 pour 2 éclaireurs