

Liste CACM – Royaumes Mossis 1575 à 1860

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 royaumes Mossi, parfois appelés l'Empire Mossi, étaient un certain nombre de royaumes puissants différents qui dominaient le cours supérieur de la Volta à partir du XIII^e siècle, jusqu'à l'arrivée des Français en 1896 et à la création de la Haute Volta en 1919, dans l'actuel Burkina Faso.

Les historiens pensent qu'ils seraient venus de l'Est (Egypte ou Ethiopie), auraient séjourné aux bords du lac Tchad, ensuite sur la rive gauche du fleuve Niger dans la région de Zanzara et enfin dans le Nord Ghana. d'où une partie d'entre eux serait montée dans le Nord pour des conquêtes. Les auteurs arabes des « Tarikhs » y parlent de « moossi » qui auraient guerroyé dans la partie occidentale de la boucle du Niger face aux grands empires, Mali et Songhai, dont ils n'hésitaient pas à attaquer et razzier les marges, à Tombouctou, sous Mansa Kankan Moussa (1312-1337) et à Gao sous Sonni Ali (1464-1492), Askia Mohammed (1493-1529) et Askia Daoud (1561-1582). Au 15^e siècle, les Mossis Nakomsé (conquérants) vont d'abord conquérir la région de Tenkodogo avant de s'étendre sur tout le plateau central du Burkina tandis que l'Empire songhaï établit sa suprématie sur la boucle du Niger, y mettant fin aux incursions des Mossis.

Quand les premiers royaumes mossis se sont constitués, le Gourma, le Mamprousi, le Dagomba, le Yatenga, le royaume de Boussouma et le royaume de Ouagadougou, ce dernier devint rapidement le plus influent. Il était dirigé par le Moro Naba Kouda, à la fois roi et magicien, descendant de la princesse Kouda Yennenga, mère mythique du peuple mossi.

Jaloux de leur pouvoir, les rois mossis s'opposèrent toujours à une unification du pays mossi. Mais ces royaumes présentaient une remarquable cohésion sociale et religieuse et une stabilité politique exceptionnelle : ils se maintinrent jusqu'à la conquête française, à la fin du 19^e siècle. La puissance de leurs armées permit aux royaumes mossis de préserver l'essentiel de leur indépendance.

Les Mossis participèrent peu au commerce transsaharien, car les grands flux d'échanges contournaient la région. Les Mossis furent donc beaucoup moins touchés que leurs voisins par la traite des esclaves et l'islam ne s'implanta pas. À la veille de la colonisation française, le centre du territoire était contrôlé par la confédération des royaumes mossis regroupant quatre ensembles politiques, le Yatenga, le Wogodogo (Ouagadougou), le royaume de Boussouma et le royaume de

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

Tenkodogo. À l'est avait été édifié le royaume de Gourma, et l'ouest, dominé par les souverains dioulas de Kong au 18ème siècle, était disputé entre plusieurs royaumes. À l'heure actuelle, il existe cinq royaumes mossi distincts : Tenkodogo, Fada, Ouahigouya, Ouagadougou et Boussouma qui tiennent lieu de chefferies traditionnelles aux cotés de l'Etat Burkinabé.

L'armée

Les Mossi comptaient sur une cavalerie rapide et des tactiques de harcèlement pour atteindre leurs objectifs. L'empereur du Mali, Mansa Musa, a comparé un ennemi, que l'on croit être les Mossi, aux Tartares. Cette armée sera donc surtout une armée de cavalerie. Cependant, notamment dans leur pays, ils ont une infanterie et en cas de danger ils peuvent mobiliser des levées. Leurs armes à feu étaient des Moukalas, sortes d'arquebuses ou de mousquets primitifs et faciles à entretenir, ou des fusils de traite, importés par les caravanes contre quelques pains de sels. Au 19ème siècle, et toujours en défense, ils peuvent avoir une petite artillerie mais elle les aurait trop encombré dans leurs raids cavaliers.

Seul un sous-général pourra être de la famille du général en chef et donc considéré comme un subordonné normal. Tous les autres sous-généraux, leurs officiers et leurs troupes seront systématiquement des alliés.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 12 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	40	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
4	45	Cavaliers en masse	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	
0	15	Nobles et leurs suites	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux+Tenaces (troupes montés) 3 plaq	40	1 pour 3 cavaliers en masse
4	30	Cavalerie légère	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	30	Cavalerie légère agressive	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	Remplace le précédent à volonté
0	10	Lanciers légers	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 3 cavaliers légers
0	2	Fusils lourds d'accompagnement de cavalerie	Artillerie très légère à cheval Irréguliers Recrues 3 plaq	31	Seulement après 1820 – 1 pour 4 unités de cavalerie
Uniquement en défense en pays Mossi					
0	20	Guerriers à pied	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	10	Guerriers à pied armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 2 guerriers
0	50	Tirailleurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	19	
0	10	Fantassins légers fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	8	
0	50	Levées	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	5	
0	4	Artillerie	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	Seulement après 1815 – 1 pour 4 unités d'infanterie hors levées
0	8	Palissades	Palissade Normal 1 plaq	4	

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

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	13	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	13	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
0	11	Cavaliers en masse de la tribu alliée	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	
0	4	Nobles et leurs suites de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Tenaces (troupes montés) 3 plaq	33	1 pour 3 cavaliers en masse
0	8	Cavalerie légère de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	8	Cavalerie légère agressive de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	27	Remplace le précédent à volonté
0	3	Lanciers légers de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	1 pour 3 cavaliers légers
0	1	Fusils lourds d'accompagnement de cavalerie de la tribu alliée	Artillerie très légère à cheval Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	23	Seulement après 1820 – 1 pour 4 unités de cavalerie
Uniquement en défense en pays Mossi de la tribu alliée					
0	5	Guerriers à pied de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	
0	3	Guerriers à pied armes à feu de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	1 pour 2 guerriers
0	13	Tirailleurs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	15	
0	3	Fantassins légers fanatiques de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	3	
0	13	Levées de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	0	
0	1	Artillerie de la tribu alliée	Artillerie légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	27	Seulement après 1815 – 1 pour 4 unités d'infanterie hors levées