

Liste CACO – Empire d'Oyo

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

L'empire d'Oyo (ou royaume d'Oyo) est un empire ouest-africain établi par le peuple yoruba au XIVe siècle. Ce royaume était limité à l'ouest par le royaume du Dahomey, au nord par le peuple Noupé et à l'est par le fleuve Niger. Cet empire s'étendait donc du sud du Bénin actuel jusqu'à la partie sud-ouest du Nigeria actuel, atteignant à son apogée une partie de l'actuel Togo. Il représente le plus grand territoire yorubaphone ayant jamais existé.

Le système politique du royaume d'Oyo était assez complexe. Le détenteur du pouvoir était « l'Alaafin », lui-même encadré par un conseil composé d'un groupe de chefs appelés les « Oyo Mesi », qui avaient le pouvoir de le condamner à mort par le biais du suicide en cas de manquement à ses devoirs. Les Oyo Mesi étaient contrôlés par un groupe de dirigeants religieux et politiques connu sous le nom « d'Ogbonié », qui examinait les décisions du groupe, y compris la nomination de l'Alaafin. Le royaume était divisé en provinces dirigées par un « Oba » (prince) et un conseil, constitué de chefs de guerre, chefs spirituels, chefs des différents villages de la province, qui assuraient ensemble la gestion du territoire et choisissaient l'Oba. Les obas remettaient l'impôt et les taxes à l'Alaafin et jouissaient d'une certaine autonomie tant qu'ils respectaient leurs obligations envers le pouvoir central. La capitale du royaume était la ville d'Oyo.

Sa puissance militaire lui permit de se développer jusqu'au littoral, pour contrôler la chaîne du commerce d'esclaves et jusqu'au royaume de Porto-Novo, dont il fit son principal port exportateur d'esclaves. Le royaume connut son apogée entre le XVIIe siècle et le XVIIIe siècle. Le grand rival de l'État était le royaume de Dahomey que les Yorubas réussirent à dominer pendant un siècle.

Depuis très longtemps, les Yorubas et leurs voisins étaient les proies de la traite négrière musulmane et des marchands musulmans qui envoyaient des caravanes d'esclaves noirs vers le Moyen-Orient. Au XVIIIe siècle s'y ajouta la traite négrière européenne vers les Amériques. Les chefferies locales faisaient des razzias dans les villages des régions intérieures proches des comptoirs commerciaux de la côte. Cela enrichit fortement l'empire yoruba d'Oyo qui, au début du XIXe siècle, dominait nombre d'États yorubas et le Dahomey, son vassal de 1748 aux années 1820. Le cœur de l'empire était situé entre les fleuves Ogun et Osun. Dans sa partie orientale, l'ensemble yoruba était divisé en plusieurs royaumes « frères », dont ceux d'Ife et du Benin. Les Yorubas de l'Est s'étaient développés dans les forêts humides grâce au commerce classique, tandis que ceux de l'Ouest s'étaient étendus

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

dans les savanes du Nord et vers le littoral, autour du commerce d'esclaves.

Vers 1820, l'abolition de la traite fit perdre l'essentiel de ses revenus au royaume d'Oyo. Celui-ci fut alors en prise à des intrigues politiques et à des rivalités avec les états environnants et se disloqua après une série de défaites militaires. Les différentes provinces du royaume prirent tour à tour leur indépendance, puis se firent la guerre incessamment. Les Peuls et les Haoussas, venus du nord du pays, profitèrent de cette situation chaotique pour lancer des djihads contre les Yorubas, afin de leur imposer leur domination et pour les convertir à l'islam. Les Peuls s'emparèrent de plusieurs provinces et, vers 1835, de la capitale Oyo, ce qui entraîna l'islamisation de la région de l'actuel Nigeria. Puis, à la fin du XIXe siècle, arrivèrent les colons britanniques qui repoussèrent les attaques du Dahomey et celles des Peuls et imposèrent leur domination sur les pays Yorubas en 1897. Le dernier alaafin d'Oyo fut Abiodun.

L'armée

Militairement, le royaume d'Oyo se démarquait des autres États de la région par le fait qu'il disposait d'une cavalerie, peut-être dès le seizième siècle. C'était un atout militaire considérable, mais aussi une lourde charge financière car les trypanosomiasés colportées par la mouche tsé-tsé conduisaient à une mortalité telle des chevaux qu'un élevage auto-suffisant était impossible, le pays devait donc constamment importer des bêtes.

Cette armée était l'une des plus redoutées de la région, combinant des innovations tactiques, une organisation hiérarchisée et une logistique adaptée à son territoire. L'armée d'Oyo privilégiait les mouvements rapides, notamment grâce à la cavalerie, pour surprendre l'ennemi. Les batailles étaient souvent livrées près des rivières ou dans des zones ouvertes, où la cavalerie pouvait manœuvrer. Oyo construisait des murs en terre (Agbà) autour des villes pour se protéger. Les sièges étaient rares, mais l'armée utilisait des tactiques de blocus pour affamer les ennemis.

Les combattants sont de 4 types :

- les Olorogun, nobles-guerriers qui commandaient des unités et servaient dans la cavalerie.
- les hommes libres (Ọmọ eniyan) qui devaient s'entraîner et servir dans l'armée en cas de guerre.
- les esclaves de guerre (Ọmọdè) qui pouvaient être intégrés comme soldats ou serviteurs.
- des mercenaires (notamment des chasseurs ou des guerriers des peuples voisins) étaient parfois recrutés.
- A quoi il faut rajouter des alliés combattant sous leurs propres officiers et selon leur propre mode de combat, notamment les Yorubas de l'Est, royaumes «frères» dont ceux d'Ife et du Benin, situés dans les forêts humides et donc combattants des forêts.

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

Il faut signaler des troupes particulières :

- Les Eso sont des guerriers d'élite, souvent des esclaves affranchis ou des captifs de guerre, formés pour leur loyauté et leur bravoure. Ils servaient de garde personnelle au Alaafin (roi d'Oyo) et formaient le noyau dur de l'armée.
- Les Ogun, fanatiques religieux dédiés au dieu de la guerre Ogun, souvent associées à des rituels et des sacrifices pour assurer la victoire.
- Les Asipa, espions et éclaireurs chargés de recueillir des informations sur les ennemis.

Le commandement ;

- Le général en chef est appelé « Are-Ona-Kakanfo ». C'est un poste très influent et parfois dangereux car le titulaire pouvait être exécuté en cas d'échec.

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

- l'Alaafin, l'Empereur, est le chef suprême de l'armée, souvent le commandant en chef, mais il délégait souvent le commandement à un Balogun.
- l'Ajale, gouverneur de province, pourra commander une armée s'il est dans son territoire.
- Balogun, c'est un noble ayant un rôle d'officier commandant une unité, voire de général.

Infanterie (Àwùre)

L'infanterie était divisée en unités de 50 à 500 hommes, avec des spécialistes (archers, porteurs de boucliers, etc.). Le rôle est le soutien à la cavalerie, la défense des positions, et les combats en terrain difficile.

- Lanciers, équipés de lances (owó), de boucliers de bœuf, en peau d'éléphant pour les chefs, et parfois de massues (pàkò).
- Archers, équipés d'arcs composites, efficaces contre la cavalerie ennemie.
- Asipa, éclaireurs armés de frondes et de javelots.

Les guerriers d'élite Eso portaient des armures en écailles de métal ou de cuir, et des casques en métal ou en bois sculpté.

Des mousquets ont été introduits par les Européens au XVIIIe siècle, mais leur usage est resté limité. Des fusils de traite les ont remplacés, en petits nombre au milieu du XVIIIe siècle, sur une large échelle au XIXe siècle.

Cavalerie (Ìlà)

Force mobile et décisive, utilisée pour les charges, les reconnaissances et les poursuites, elle était composée d'unités de 100 à 1 000 hommes, commandées par des officiers (Balogun). Leurs chevaux élevés localement étaient petits mais endurants et adaptés au climat tropical.

- Lanciers lourds, armés de lances longues (Àdà) et d'épées courbes (Adá), ils avaient des armures en cuir renforcé.
- Lanciers légers, armés de lances longues (Àdà) et d'arcs et flèches, ils avaient des boucliers en peau de bœuf ou d'éléphant pour les nobles (Olorogun).
- Les guerriers professionnels (Eso), formés dès l'enfance, portaient des armures en écailles de métal et des casques en métal ou en bois sculpté.

Artillerie

Aucune source ne mentionne l'utilisation de canons par l'Empire d'Oyo. Les conflits majeurs de l'époque, comme ceux contre le Dahomey, montrent que les innovations tactiques (comme les fortifications ou les armes à feu) venaient des adversaires, et non d'Oyo. Les cavaliers d'Oyo ont dû s'adapter à ces nouvelles menaces, mais sans adopter d'artillerie.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Are-Ona-Kakanfo	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général (Balogun ou Ajale)	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	25	Balogun	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	25	Balogun peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
4	40	Lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	10	Lanciers fanatiques Ogun	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	1 pour 4 lanciers
0	5	Lanciers Eso	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 8 lanciers
0	8	Mousquetaires	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	18	1 pour 5 Lanciers jusqu'à 1750

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

0	2	Mousquetaires fanatiques Ogun	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	15	1 pour 5 Lanciers fanatiques Ogun jusqu'à 1750
0	1	Mousquetaires Eso	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 Lanciers Eso jusqu'à 1750
0	20	Guerriers avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 Lanciers de 1750 à 1800, 1 pour 2 après
0	5	Guerriers fanatiques Ogun avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	19	1 pour 5 Lanciers fanatiques Ogun de 1750 à 1800, 1 pour 2 après
0	2	Guerriers Eso avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	1 pour 5 Lanciers Eso de 1750 à 1800, 1 pour 2 après
3	15	Archers	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	21	
0	5	Archers fanatiques Ogun	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	22	1 pour 3 Archers
0	4	Éclaireurs Asipa	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois+Insaisissables 3 plaq	23	
0	1	Éclaireurs Asipa fanatiques Ogun	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	22	1 pour 4 éclaireurs
0	8	Cavaliers lourds	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	1 pour 4 cavaliers légers
0	2	Cavaliers lourds fanatiques Ogun	Cavalerie lourde Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	31	1 pour 4 cavaliers lourds
0	1	Cavaliers lourds Eso	Cavalerie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 8 cavaliers lourds
5	40	Cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	10	Cavaliers légers fanatiques Ogun	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	28	1 pour 4 cavaliers légers
0	5	Cavaliers légers Eso	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	1 pour 8 cavaliers légers
Si l'Alaafin est général en chef					
0	5	Lanciers Eso	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 5 Lanciers de ligne
0	5	Mousquetaires Eso	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 Mousquetaires de ligne jusqu'à 1750
0	5	Guerriers Eso avec fusil de traite	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	1 pour 5 Guerriers avec fusil de traite de ligne
0	2	Cavaliers lourds Eso de la Garde	Cavalerie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 3 cavaliers lourds de ligne
0	4	Cavaliers légers Eso de la Garde	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	1 pour 3 cavaliers légers de ligne
Par tribu alliée des yorubas de l'Est (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	10	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	10	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 Coureurs des bois 3 plaq	11	
0	3	Guerriers chevronnés de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	15	1 pour 3 guerriers
0	1	Guerriers Vétérans de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	17	1 pour 3 guerriers chevronnés

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

0	10	Guerriers avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Coureurs 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 Coureurs 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 Coureurs 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 Coureurs des bois 3 plaq	8	
0	3	Guerriers infanterie légère chevronnés de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coureurs 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 Coureurs 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 Coureurs 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 Coureurs 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 Coureurs 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 Coureurs des bois+Insaisissables 3 plaq	13	
0	1	Éclaireurs chevronnés de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Insaisissables 3 plaq	19	1 pour 2 éclaireurs