

Liste CACW– Empire Wassoulou (ou empire mandingue) de Samory Touré (1873-1898)

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

Almamy Samory Touré ou Samori Touré, né vers 1830 à Miniambaladougou dans l'actuelle Guinée, est le fondateur de l'empire Wassoulou, un empire éphémère (1878-1898) qui s'étendait de Siguiro et des régions méridionales de l'actuel nord-ouest de la Côte d'Ivoire, du sud du Mali et jusqu'aux régions forestières de la Moyenne Guinée, autour des deux grandes capitales, Kankan et Bissandougou.

Après avoir appris le maniement des armes auprès du clan Cissé, il devient chef des armées du roi du Toron, Bitiké-Souané, puis de Saransware-Mori, faama des Béréte. Nommé kéléligui (chef de guerre), de son propre peuple, les Camara à Dyala en 1861, il crée une armée professionnelle et nomme ses proches, notamment ses frères et des amis d'enfance, à des postes de commandement. Négociant avec le roi Peul du Wassolon il bat le roi Worokodo Famoudou, il est considéré au Mandé comme le Faama (l'Empereur), devenu le plus influent, le plus puissant, le plus populaire et le plus connu du Mandé et des royaumes voisins. En 1867, Samory se convertit à l'islam et prend entre 1873 et 1874 le titre d'Almamy issu de l'Empire Toucouleur qui se désagrège.

Il noue des partenariats commerciaux qui lui permettent d'obtenir des fusils et des chevaux, lui donnant un avantage déterminant sur les petits royaumes voisins. En 1876, il obtient même des fusils à chargement par la culasse par l'intermédiaire de la colonie britannique de la Sierra Leone. En 1878, il proclame son propre empire Wassoulou et fait de Bissandougou sa capitale. En 1881, il capture Kankan, ville clé du commerce dioula au bord du Haut-Milo, centre du commerce de la noix de kola et qui contrôle les routes de commerce avoisinantes. Le Wassoulou s'étend en Guinée et au Mali, depuis l'actuel Sierra Leone jusqu'au nord de la Côte d'Ivoire et Bobo-Dioulasso au Burkina Faso. Il conquiert les nombreux petits États tribaux qui l'entourent et engage des relations régulières avec les Britanniques en Sierra Leone ainsi qu'avec l'imamat du Fouta-Djalon.

Samory Touré va alors se heurter aux Français qui cherchent à joindre le Sénégal au Haut Nil et l'Algérie au Golfe de Guinée. Les français se posent en protecteurs des populations animistes de Côte d'Ivoire qui refusent les quotas de captifs et l'islam imposé par Samory. En février 1882, une

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

colonne française se heurte à une armée de Samory qui assiège Keniera. Samory réussit à repousser les Français à la bataille de Woyo-Wayankô le 2 avril 1882. Samory va alors s'étendre vers le sud pour assurer ses communications avec le Liberia. En 1885, il oblige une expédition française vers les mines d'or de Buré à se replier. Cependant il est obligé de négocier et signe le 28 mars 1886 un traité de paix et de commerce qui reconnaît aux français la rive gauche du Niger.

Par la suite, les Français soutiennent la rébellion de plusieurs tribus animistes soumises par Samory et s'étendent vers les régions ouest de l'Empire, forçant Samory à signer en 1886 le traité de Bissandougou puis, en 1889, le traité de Niakha, par lesquels Samory leur cède ces territoires. En mars 1891, les français marchent sur Kankan et Samory engage une guérilla et remporte en septembre 1891 la bataille de Dabadougou, ce qui n'empêche pas la prise du cœur de l'Empire.

En juin 1892, une petite force française de vétérans bien équipés capture Bissandougou, la capitale du Wassoulou tandis que les Britanniques, soucieux de respecter la convention de Bruxelles de 1890 sur la restriction des ventes d'armes pour supprimer l'esclavage des populations africaines, arrête de vendre des armes à Samory Touré. En 1893, Samory Touré fait de Dabakala au Baoulé-Nord sa nouvelle capitale et fait à partir de 1894 du marché agro-pastoral de Kotia Kofikro un important marché d'esclaves où tous les captifs des guerres samoriennes seront conduits pour y être vendus, principalement aux chefs Baoulés et Gouro. Entre juillet 1895 et janvier 1896, il occupe le pays abro, Gyaman, et la partie occidentale du Gondja et donc se crée un nouvel empire dans l'arrière-pays de la Côte d'Ivoire et de l'Ashanti, le deuxième Empire Wassoulou.

Face aux français, il replie vers l'est, vers les fleuves Bandama puis Comoé, évitant le combat et recourant à la terre brûlée, dévastant chaque parcelle de terrain qu'il évacue. Peu à peu, il disparaît dans la profondeur de la Côte d'Ivoire, loin des zones d'intérêt français. Mais un de ses fils ayant attaqué et détruit une unité française, les français lancent une campagne de représailles au printemps 1898. Samory Touré est capturé au petit matin du 29 septembre 1898 à Biankouma (Guélérou) par surprise, sans un coup de feu, par la petite colonne de deux cent tirailleurs placée sous le commandement du capitaine Gouraud qui surgit dans son camp. Ses principaux fils et toute sa maison sont faits prisonniers. Les chefs, marabouts et les quelque 1 800 sofas qui constituent les restes de son armée déposent leurs armes. Exilé au Gabon, Samory Touré y meurt en captivité le 2 juin 1900 des suites d'une pneumonie.

L'armée

L'armée était une armée de métier organisée et hiérarchisée. Samory Touré commandait l'armée, les Kélétiogui commandaient des corps ou des forces importantes et les Bolotigui commandaient des compagnies. La plus grande partie de l'armée était composée de fantassins. On compte en gros 1 cavalier pour 10 fantassins. Une estimation de 1887 évoque 30 000 à 35 000 hommes, organisés en pelotons et compagnies pour environ 3 000 cavaliers en escadrons d'une cinquantaine d'hommes.

Infanterie

L'armée de Samory était donc en grande partie une armée de fantassins. Elle utilisait un armement mêlant armes à feu et armes blanches. Les armes à feu étaient des fusils européens, notamment des modèles britanniques et français achetés surtout auprès de marchands britanniques en Sierra Leone à partir des années 1870 mais ces ventes d'armes britanniques ont cessé à la suite de la convention de Bruxelles de 1890. Dès 1876, il aurait obtenu des fusils à chargement par la culasse. S'y ajoutent quelques armes de prise, vieux mousquets pris aux différentes tribus soumises et quelques Chassepots pris aux Français. Des ateliers de forgerons entretenaient les armes et fabriquaient des pièces de rechange. La production locale de copies est rapportée par certaines sources, mais son ampleur est difficile à établir. Quand à la qualité des poudres et des munitions, elle variait beaucoup selon les approvisionnements.

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

Les troupes armées de fusils étaient armées en complément d'armes blanches, sabres et poignards, et non de baïonnettes. On trouvera aussi des armes blanches traditionnelles, dont certaines étaient fabriquées par des forgerons locaux, pour armer les contingents locaux et les levées. Cela explique que ces troupes soient défavorisées face à celles combattant à la manière occidentale et donc seront considérées « Irréguliers ».

Les troupes sont donc :

- Les troupes professionnelles appelées les sofas, très hiérarchisées et entraînées.
- Un corps d'élite de 500 sofas affectés à la garde du souverain selon un récit du temps.
- Des volontaires mobilisés plus ou moins entraînés et encadrés par des vétérans.
- Des levées peu volontaires.
- Des contingents tribaux levés dans les provinces. Servant généralement sous leurs propres officiers, ils seront considérés comme des alliés.

Cavalerie

Samory aurait commencé à former des unités de cavalerie dès 1869-1870. Cette cavalerie était une composante importante mais minoritaire, organisée en escadrons d'une cinquantaine d'hommes. Elle servait notamment à reconnaître le terrain, attaquer les flancs et poursuivre l'ennemi. C'était donc une cavalerie légère, pour laquelle la fourniture en chevaux était toujours difficile.

Artillerie

Aucune source n'indique que l'armée de Samory disposât d'une artillerie.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef l'Almamy ou un Kélétigui	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Kélétigui de la famille	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 12 unités
0	2	Kélétigui peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	10	Bolotigui	Colonel 1 plaq	10	1 pour 7 unités
0	10	Bolotigui peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
8	40	Sofas	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	
0	40	Sofas avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal 3 plaq	28	Remplace les précédents à volonté
0	20	Sofas avec fusils chargés par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Irréguliers Normal 3 plaq	34	Peut remplacer 1 Sofa sur 3, 1 sur 2 entre 1876 et 1882
0	12	Lanciers disciples et partisans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	10	
0	10	Partisans et disciples avec fusils	Infanterie lourde Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	19	Remplace un des précédents à volonté
0	5	Partisans et disciples avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	25	Remplace le 2ème des précédents à volonté
0	1	Partisans et disciples avec fusils chargés par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	29	Remplace un des précédents à volonté
0	8	Tireurs légers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Tireurs légers disciples et partisans	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	Remplace un des précédents à volonté
0	4	Tireurs légers disciples et partisans avec fusils rayés	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	21	Remplace un des précédents à volonté

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

0	2	Archers	Infanterie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	2	Archers disciples et partisans	Infanterie légère Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	3	Eclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	19	
0	5	Levées de disciples et partisans	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques+Panique 3 plaq	7	
0	3	Cavalerie lourde	Lanciers lourds Irréguliers Normal 3 plaq	35	
0	3	Cavalerie lourde disciples et partisans	Lanciers lourds Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	34	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Cavalerie légère	Cavalerie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	32	
0	2	Cavalerie légère disciples et partisans	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	30	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Artillerie de campagne	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	1 pour 10 unités d'infanterie
0	1	Artillerie de Garnison	Artillerie lourde Irréguliers Normal Artillerie statique 3 plaq	28	Uniquement en défense de Tata
Si l'Almamy Samory Touré est présent					
0	1	Sofas de la Garde avec fusils chargés par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Irréguliers Elite 3 plaq	39	
0	1	Cavalerie de la Garde en maille	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	
0	1	Cavalerie légère de la Garde	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	Peut remplacer la précédente à volonté
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	20	Guerriers de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	15	
0	6	Guerriers Vétérans de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	17	Peut remplacer le 3ème Guerriers
0	10	Guerriers avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	20	Peut remplacer le 2ème Guerriers à volonté
0	3	Guerriers Vétérans avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	22	Peut remplacer le 3ème Guerriers avec fusil de traite
0	10	Guerriers infanterie légère de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	13	
0	3	Guerriers infanterie légère Vétérans de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	15	Peut remplacer le 3ème Guerriers infanterie légère

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

0	10	Guerriers infanterie légère avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	17	Peut remplacer une unité de Guerriers infanterie légère à volonté
0	3	Guerriers infanterie légère Vétérans avec fusil de traite de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	20	Peut remplacer le 3ème Guerriers infanterie légère avec fusil de traite
0	4	Éclaireurs de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Insaisissables 3 plaq	19	
0	4	Levée de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	4	