

Liste FOPA - Océanie -- Polynésiens

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)*

La Polynésie (du grec ancien : πολύς (polús) et νῆσος (nêsos), « îles multiples »), est un large groupement d'îles situées dans l'océan Pacifique, principalement dans sa partie sud. Issus de la civilisation Lapita, les Polynésiens ont développé une langue et une culture commune durant le 1er millénaire av. J.-C. aux Tonga et aux Samoa. Au XIe siècle de notre ère, ils partent peupler les îles de la Société, avant d'aller coloniser, entre 1190 et 1290, une zone s'étendant sur près de 50 millions de km², de la Nouvelle-Zélande au sud à Hawaï au nord et jusqu'à l'île de Pâques à l'est. Progressivement, chaque île ou archipel s'est différencié linguistiquement et culturellement, même s'il est d'usage de distinguer Polynésie occidentale et Polynésie orientale. Les Polynésiens parlent des langues austronésiennes du sous-groupe dit « océanien » : ce sont les langues polynésiennes.

Traditionnellement, la question de l'origine des Polynésiens a été l'un des thèmes majeurs de la recherche océanienne depuis le XIXe siècle. Si on a aujourd'hui, grâce à l'archéologie, la linguistique, l'ethnolinguistique, l'ethnobotanique, et la génétique, une réponse à peu près cohérente à cette question, de nombreux points restent encore en suspens. Le peuplement de l'Océanie dont fait partie la Polynésie et la Mélanésie, s'est fait à travers deux grands mouvements migratoires. Le premier s'est produit il y a 50 à 70 000 ans et a amené des chasseurs-cueilleurs venus d'Asie à peupler l'Insulinde, puis l'Océanie proche, c'est-à-dire la Nouvelle-Guinée, l'Australie, et certaines îles de la Mélanésie. La seconde vague est plus récente et débute il y a environ 6 000 ans. Des agriculteurs et navigateurs venus de Taïwan et parlant des langues austronésiennes s'installent dans l'Insulinde, c'est-à-dire les Philippines, la Malaisie, et l'Indonésie. À partir d'Indonésie, il y a 3 500 à 4 000 ans, ces navigateurs austronésiens arrivent vers les îles de l'Océanie proprement dite : Wallacea, Micronésie, Mélanésie et côtes de la Nouvelle-Guinée. Plus à l'est, ces navigateurs sont arrivés en Polynésie (peuplement des Tonga, à l'ouest de la Polynésie), il y a environ 3 300 ans.

Entre la fin du IIIe millénaire et 1 500 av. J.-C., de nouvelles migrations permettent l'installation de groupes que l'archéologie désigne comme venant des Philippines au nord de Bornéo, à Sulawesi, à Timor et de là, les autres îles de l'archipel indonésien. Vers 1 500 av. J.-C., un autre mouvement les mène de l'Indonésie vers la Mélanésie, les rives de la Nouvelle-Guinée et au-delà, les îles du Pacifique. Les îles de la Société n'ont été atteintes que vers 300 après Jésus-Christ, et ont servi de zone de dispersion. Cette dispersion s'est faite vers le nord (îles Hawaii atteintes vers 500), vers l'est (île de Pâques) atteinte vers 900.

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

La civilisation Lapita est une civilisation qui se développe autour du premier et second millénaire av. J.-C., dans une zone s'étendant sur plus de 3 000 km, englobant l'archipel Bismarck, les îles Salomon, le Vanuatu, la Nouvelle-Calédonie, Fidji, Tonga, Samoa, et Wallis et Futuna. Les Lapita sont des locuteurs austronésiens venus d'Asie qui développent une culture propre, basée notamment sur la céramique.

Les îles de la Société sont peuplées au XIe siècle, avant que les Polynésiens ne s'étendent jusqu'à Hawaï, l'île de Pâques et la Nouvelle-Zélande. Les îles situées en Polynésie orientale ont été colonisées plus tardivement par les Polynésiens. Une première vague a lieu autour de 1025-1120 vers les îles de la Société, qui sont peuplées quatre siècles plus tard que ce qui était auparavant imaginé. Une deuxième vague de peuplement a lieu depuis ces îles entre 1190 et 1290 : les Polynésiens partent alors dans toutes les directions, atteignant l'île de Pâques à l'est, Hawaï au nord et la Nouvelle-Zélande au sud. Cela explique la proximité culturelle et linguistique de ces îles pourtant très éloignées les unes des autres. De nombreux réseaux d'échanges relient les différentes îles entre elles et se sont poursuivis jusqu'à la colonisation européenne. A noter que le poulet polynésien, trouvé au Chili, et la patate douce venue d'Amérique du Sud en Polynésie attestent du contact entre ces deux régions du monde.

Composition des troupes

Infanterie

La base de l'armée sera le groupe de guerriers avec armes de corps à corps, plus ou moins bien entraînés et motivés, accompagnés de tireurs. De nombreuses troupes légères font la reconnaissance et permettent aussi de harceler un ennemi en profitant du terrain. Au milieu du 19ème siècle, on commence à avoir des armes à feu et aussi des auxiliaires et alliés européens.

Tous les guerriers savent se déplacer rapidement et profiter du terrain, le plus souvent boisé. On peut équiper l'armée d'éléments de palissade à installer avant le début du jeu.

Cavalerie

La taille et surtout le climat de ces îles font qu'il n'y a pas de cavalerie. Son rôle de découverte est le plus souvent pris par des unités d'éclaireurs.

Artillerie

Il n'y a pas d'artillerie chez les indigènes. On pourra trouver quelques pièces au 19ème siècle dans les troupes européennes alliées.

Liste d'armée

Etant donné le caractère tribal de la population, l'armée sera composée de tribus. L'une sera celle du général en chef, qui ne pourra avoir qu'un seul sous-général, de sa tribu. Des tribus diverses peuvent s'y ajouter comme alliés, avec chacune son chef comme sous-général allié. La partie de la liste correspondant à une tribu alliée pourra donc être multipliée par autant de tribus alliées que désiré.

(Note importante : les effectifs disponibles étant réduits, une unité représentera une centaine d'hommes ou une compagnie.)

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
Tribu du Général en Chef					
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 10 unités de la tribu du général en chef ou de la Garde
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités de la tribu du général en chef ou de la Garde
6	40	Guerriers avec arme de poing	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3	19	

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

			plaq		
0	20	Guerriers avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés	Infanterie lourde Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	22	1 pour 2 Guerriers avec arme de poing
0	10	Guerriers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	15	Peut remplacer le 3ème Guerriers avec arme de poing
0	8	Guerriers avec fusils de traite	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	25	1 pour 5 guerriers après 1820
0	8	Guerriers avec fusils rayés	Infanterie légère fusils rayés mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	32	Peut remplacer le précédent après 1840
1	8	Eclaireurs frondeurs	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	25	
0	4	Eclaireurs	Infanterie légère Normal Coureurs des bois 3 plaq	25	Peut remplacer le 2ème précédent après 1840
0	5	Eclaireurs javeliniers	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	22	
0	3	Javeliniers légers d'élite	Infanterie légère Irréguliers Elite Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	25	
0	2	Européens	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	après 1850
0	2	Européens avec fusils rayés	Infanterie légère fusils rayés Normal 3 plaq	28	Remplace le précédent à volonté
0	2	Européens avec fusils chargés par la culasse	Infanterie légère fusils rayés Elite 3 plaq	35	Remplace le précédent à volonté après 1880
0	4	Garnisons européennes de comptoirs	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	après 1850
0	4	Garnisons européennes de comptoirs avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Recrues 3 plaq	28	Remplace le précédent à volonté
0	50	Guerriers avec arme de poing peu entraînés	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	25	Guerriers peu entraînés avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	1 pour 2 Guerriers avec arme de poing peu entraînés
0	60	Levées, femmes, enfants, vieillards	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	5	
0	2	Canons légers menés par européens	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 2 unités d'européens
0	2	Batteries de canons de marine en position	Artillerie lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	50	1 pour 2 unités de garnisons européennes
0	6	Palissades	Palissade Normal 1 plaq	4	
Garde du Général en Chef					
0	4	Guerriers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Elite Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	23	1 pour 10 guerriers de la tribu du Général en chef
0	2	Guerriers de la Garde avec fusils de traite	Infanterie lourde mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	28	Peut remplacer le 2ème guerrier de la Garde après 1820
0	2	Guerriers de la Garde avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	39	Peut remplacer le précédent après 1840
0	1	Guerriers de la Garde avec fusils chargés culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	42	Peut remplacer le 2ème précédent après 1880
Tribu alliée (attention, si plusieurs tribus, on peut les multiplier)					
0	1	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 par tribu alliée dès qu'il y a 1

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

					unité de cette tribu
0	20	Colonel allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités de la tribu alliée
0	20	Guerriers avec arme de poing alliés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	13	
0	10	Guerriers avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	17	1 pour 2 Guerriers avec arme de poing
0	5	Guerriers fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	8	Peut remplacer le 3ème Guerriers avec arme de poing
0	4	Guerriers avec fusils de traite alliés	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	20	1 pour 5 guerriers après 1820
0	4	Guerriers avec fusils rayés alliés	Infanterie légère fusils rayés mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	25	Peut remplacer le précédent après 1840
0	4	Eclaireurs frondeurs alliés	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	20	
0	2	Eclaireurs alliés	Infanterie légère Alliés Normal Coureurs des bois 3 plaq	21	Peut remplacer le 2ème précédent après 1840
0	3	Eclaireurs javeliniers alliés	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	17	
0	2	Javeliniers légers d'élite alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	19	
0	25	Guerriers avec arme de poing peu entraînés alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	7	
0	12	Guerriers peu entraînés avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	1 pour 2 Guerriers avec arme de poing peu entraînés
0	30	Levées, femmes, enfants, vieillards alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	0	