

Liste CEF1 – Le premier empire colonial français de 1700 à 1820

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

Quand se lève le rideau sur le 18ème siècle, la France avait le plus grand empire colonial du monde après l'empire espagnol. Il s'étendait sur 10 millions de km² surtout en Amérique du Nord mais aussi des établissements en Inde et en Afrique, les Mascareignes et quelques îles des Antilles. Malheureusement, Louis XIV a perdu sa flotte et ses successeurs n'ont pas su la refaire, ce qui a condamné nos colonies qui ne pouvaient plus être ravitaillées. La guerre de Sept Ans se solde par la perte d'une grande partie des territoires au profit de la Grande-Bretagne, la Nouvelle-France au Canada et les Indes à l'exception de 5 comptoirs désarmés. Cependant, il reste la plupart des Antilles, quelques points sur la côte d'Afrique dont Gorée, les îles Bourbon et de France et surtout la plupart du cours du Mississippi, sauf sa fin, récupérée par l'Espagne. Louis XVI reconstitue une belle marine et solidifie et complète les colonies. Mais la Révolution et l'Empire vont faire perdre le tout à la France, le coup de grâce étant la vente de la Louisiane, y compris l'embouchure du Mississippi auparavant récupérée sur l'Espagne, aux États-Unis, puisqu'on ne pouvait pas la défendre. La Restauration ne récupérera que les cinq comptoirs des établissements français de l'Inde, l'île Bourbon, quelques îles des Antilles (Guadeloupe, Martinique, Saint-Martin...), l'île de Gorée au Sénégal ainsi que la Guyane et Saint-Pierre-et-Miquelon. La remontée commencera 15 ans plus tard.

L'armée

Pour cette époque, l'armée française en Afrique, à vocation essentiellement défensive, était constituée de 3 types de troupes :

- Des troupes métropolitaines envoyées ponctuellement pour protéger les comptoirs, mais dont la présence reste limitée, certaines étant faites exprès pour servir outre-mer.
- Des troupes dépendant de la Marine, marins armés ou « troupes de marine » (sous diverses dénominations)
- Des milices locales (recrutées parmi les populations africaines ou métisses) qui assurent une partie de la défense des postes.

Mais, de toutes façons, les troupes seront très peu nombreuses et la liste d'armée sera faite au niveau de la compagnie.

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

Les troupes métropolitaines

Les troupes sont peu nombreuses et souvent composées de soldats européens, mal adaptés au climat et aux maladies tropicales. Plusieurs régiments métropolitains, d'infanterie essentiellement, sont envoyés outre-mer mais surtout au Canada et aux Indes.

Les troupes dépendant de la Marine

Les « troupes de marine » ou « troupes coloniales » trouvent leur origine dans les compagnies ordinaires de la mer, créées en 1622 par le cardinal de Richelieu. Avant cela, les combats étaient menées par des marins plus ou moins entraînés. Ces compagnies devaient être embarquées sur les navires royaux pour y servir l'artillerie et participer aux abordages et autres combats navals, mais aussi pour la défense et de la garde des ports. Elles donneront d'une part l'artillerie de Marine et d'autre par l'infanterie de Marine qui, aux XVIIe et XVIIIe siècles, constitueront les Compagnies Franches de la Marine.

En 1622, le cardinal de Richelieu a donc créé cent compagnies ordinaires de la mer, destinées à servir de soldats de bord aux vaisseaux de la marine royale, puis en 1626 le régiment de La Marine et ensuite d'autres régiments pour soutenir la colonisation française en Nouvelle-France et surtout aux Antilles, régiment du Havre (1636-1642), régiment des Isles (1636-1663) et enfin le régiment des Galères basé à Toulon. Louis XIII crée le régiment Royal des Vaisseaux (1638-1643), devenu régiment des Vaisseaux-Mazarin en 1644, Vaisseau-Provence en 1658 et Royal-Vaisseaux en 1669. En 1669, Jean-Baptiste Colbert créa deux régiments, Royal-La Marine et le régiment de l'Amiral. Mais tous ces régiments seront vite intégrés dans l'armée de terre.

En 1682 sont créées les "compagnies de la marine", de 50 hommes chacune plus 50 demi-soldes qui remplacent les premiers quand ceux-ci embarquent. Tous sont intégrés le 16 décembre 1690, avec les unités d'artilleurs de la Marine, dans quatre-vingts Compagnies Franches de la Marine. Ces soldats avaient pour atouts la polyvalence et la souplesse d'emploi. Ils devaient pouvoir assurer indifféremment la défense des vaisseaux de combat et des ports de guerre du Royaume, le rôle de troupes d'assaut lors de débarquements sur des rivages ennemis et le service aux colonies.

Pendant la première moitié du XVIIIe siècle, les Compagnies seront quasiment les seules unités militaires régulières à être présentes en permanence partout dans l'empire colonial français. De par leurs compétences, elles en forment bien vite le noyau défensif aux côtés des milices, luttant selon les latitudes contre des "descentes" de nations rivales, de pirates et d'indigènes hostiles, voire contre des révoltes d'esclaves. En 1690, il existe quatre-vingts compagnies. Ce chiffre fut porté à 100 le 19 octobre 1691 pour un total approximatif de 10 000 soldats. Sur les côtes d'Afrique, on trouve pour la première moitié du XVIIIe siècle environ 500 hommes répartis entre l'île Bourbon, l'Île-de-France et Madagascar.

Au cours de la guerre de Sept Ans (1756-1763 en Europe, 1755-1760 aux Amériques et aux Indes), les Compagnies Franches de la Marine perdirent énormément d'effectifs du fait des combats, des maladies, des désertions, et surtout sans plus d'emploi après la perte de l'empire colonial aux Indes et en Amérique. Elles furent supprimées le 5 novembre 1761 par le ministre Choiseul qui utilisa les effectifs pour une unité éphémère, le Régiment des Étrangers de Dunkerque, troupe hétéroclite qui fut dissoute immédiatement après la fin de la guerre.

Sous Louis XVI, les troupes de marine sont reconstituées au sein de la Marine ainsi que des régiments d'infanterie comme le Régiment d'Afrique, créé en 1775, mais la Révolution détruit le travail accompli. Devenu Premier Consul, Bonaparte militarise la Marine, créant des régiments d'équipages, des régiments de fusiliers de marine et des régiments de canonnières de marine, ainsi

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

que des régiments spéciaux, disciplinaires notamment, pour servir outre-mer. Mais, devenus inutiles après les défaites navales, ces régiments serviront à la défense des côtes puis, en 1813 et 1814, feront campagne sur terre au sein de divisions d'infanterie. Tous ces régiments seront licenciés à la Restauration.

Les troupes locales

On a trois types de troupes locales :

- Des miliciens européens, africains et métis levés dans les comptoirs, uniquement pour la défense.
- Des soldats africains recrutés surtout au Sénégal pour servir de guides, interprètes ou soldats comme les Laptots.
- Les troupes de chefs locaux alliés comme les Lébou ou les Wolof. Ces troupes n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Ce sont pour la plupart des fantassins, sauf quelques cavaliers alliés.

Cavalerie

Il n'y a pas de cavalerie métropolitaine et quasiment pas de cavaliers locaux sauf des alliés, souvent très ponctuels.

Artillerie

Comme les troupes françaises ne combattent ici qu'en défense, ce sont des pièces de garnison et de défense des ports, pièces de marine et vieilles pièces d'artillerie, généralement en positions fixes sauf de petites pièces légères à l'occasion.

La liste d'armée est faite au niveau de la compagnie.

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 8 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	4	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	4	Colonel peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent
0	2	Compagnie d'un bataillon d'un régiment de ligne	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	
0	2	Compagnie franche de la Marine	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	Supprimées le 5 novembre 1761
0	1	Compagnie du Régiment des Étrangers de Dunkerque	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	Du 5 novembre 1761 à 1763
0	2	Compagnie d'un bataillon des troupes de Marine	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	De 1774 à 1792
0	2	Compagnie d'un bataillon du Régiment d'Afrique	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	De 1775 à 1792
0	1	Compagnie d'un bataillon colonial de discipline	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	De 1802 à 1811
0	1	Compagnie d'un bataillon des déserteurs étrangers	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	De 1802 à 1805
0	1	Compagnie d'un bataillon des Régiments pénaux de déserteurs et insoumis	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	Du 1er mars 1810 au 20 septembre 1812
0	1	Compagnie du 3ème bataillon colonial à Oloron	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	1811 à 1815
0	2	Compagnie d'un bataillon colonial de la Restauration	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	1er janvier à mars 1815

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

0	2	Compagnie d'un bataillon des Régiments d'infanterie de marine 1815	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	pendant les 100 jours
0	1	Compagnie d'un bataillon des Régiments d'infanterie de marine entraînés	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	Remplace les précédents à volonté
0	3	Compagnies d'Africains volontaires engagés	Infanterie lourde Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	14	aux Indes
0	1	Compagnie d'esclaves africains	Infanterie lourde Recrues Fuyants 3 plaq	12	
2	4	Compagnie de marins débarqués	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	2	Compagnie d'éclaireurs africains mercenaires	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	1	Esclaves africains lanceurs grenades	Infanterie légère Normal Fuyants 3 plaq	15	
1	2	Compagnie d'infanterie de la milice (Européens, affranchis et métis)	Infanterie lourde Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	14	Uniquement en défense
1	4	Milice armée de piques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	Uniquement en défense d'une ville ou comptoir
1	2	Canons légers de marine débarqués (pierriers)	Artillerie très légère Normal 3 plaq	39	1 pour 2 unités de marins
0	1	Artillerie Garde-Côte	Artillerie lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	42	En défense
0	1	Batterie d'un régiment de canonnières de marine	Artillerie légère Normal 3 plaq	53	pendant les 100 jours
1	2	Artillerie de marine fixe	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	53	En défense
0	1	Canons lourds de marine débarqués (caronades)	Artillerie très lourde caronades Normal Artillerie statique 3 plaq	42	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	4	Colonel de la tribu alliée	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 7 unités de la tribu alliée
0	4	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent
0	2	Lanciers Yam Assigiri de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	
0	2	Archers Yam Lifida Baka de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	1	Epéistes Yam Faté-faté de la tribu alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	7	
0	1	Tireurs Yam Bindiga de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	12	Archers Yam Baka de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	12	Javeliniers Yam Mashi de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	15	Peuvent remplacer des Yam Baka à volonté, seulement autour du Lac Tchad
0	1	Javeliniers Zagi de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	11	
0	1	Epéistes Yam Faté-faté d'embuscade de la tribu alliée	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Impétueux 3 plaq	9	
0	3	Cavalerie de combat des Yan Lifida de la tribu alliée	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	28	1 pour 2 cavaliers légers (Shuwas ou Yan Kwarbai)
0	6	Shuwas de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers	18	

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

			Normal Impétueux+Hésitants+Panique 3 plaq		
0	2	Cavalerie légère Yan Kwarbai de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	27	Peut remplacer le 3ème Shuwa
0	2	Lanciers légers Yan Kwarbai de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	Peut remplacer un cavalier léger Yan Kwarbai à volonté