

Liste ECP – Portugais à Ceylan

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)*

Historique

La présence portugaise sur l'île de Ceylan a duré de 1597 à 1658, donc antérieurement à la période de nos listes d'armées.

Quand les premiers portugais arrivent à Ceylan en 1505, le principal royaume de l'île est le Royaume tamoul de Jaffna, dans le nord de l'île. Les portugais s'installent à Colombo puis lancent en 1560 la conquête de Jaffna. En 1619, le roi Sangili II est définitivement battu et les portugais sont maîtres du Nord de l'île. Puis ils se tournent vers le royaume de Kotte, pourtant leur allié. Partagé en 3 états en 1521, le royaume de Kotte est finalement soumis par les portugais en 1597. Les Portugais contrôlent alors tout le nord et l'ouest de l'île. Le royaume de Kandy, au centre et à l'est de l'île, restait le seul État indigène indépendant et rapidement les conflits ont fait rage. En 1604, les Portugais prennent le col de Banala, mais se replient vers la côte suite aux dissensions entre leurs Lascars. En 1611 les Portugais prennent Kandy incendient la ville mais doivent se replier. En 1620 une flotte de la Compagnie danoise des Indes orientales prend Trincomalee mais est expulsée par les Portugais qui alors fortifient Kalutara, Trincomalee, Batticaloa, Sabaragamuwa, Colombo, Galle et Manikkadawara.

Mais les hollandais de la Compagnie néerlandaise des Indes orientales (VOC) sont arrivés en 1602 sur la côte orientale de l'île. En mai 1638, le roi de Kandy Râjasimha II a conclu une alliance avec les Hollandais et avec leur aide, prend peu à peu tous les territoires et les villes des portugais. En 1656, les portugais sont expulsés avec la prise de Colombo et les Néerlandais s'emparent de tous les ports de l'île. Kandy va maintenant s'opposer aux hollandais puis, après 1796, aux britanniques. La Guerre néerlandais-portugaise se termine officiellement par le traité de La Haye de 1661.

Pourtant, les Portugais ne renoncèrent jamais à tenter de reconquérir leur ancien empire en Asie et donc menèrent des raids, voire des débarquements dans leurs anciennes colonies, à Ceylan comme ailleurs, en partant de leurs comptoirs des Indes ou des colonies d'Afrique.

L'armée

Selon un système séculaire, l'armée portugaise est partagée en 3 classes (mais leur recrutement a

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

évolué): l'armée régulière, héritière des « tercios », la milice ou « tercios auxiliaires » et « l'Ordenanza », armée de conscription, où les soldats étaient par ordre, d'où son nom, qui est l'appel du ban et de l'arrière-ban, souvent armé avec ce qu'ils ont sous la main. Au 17ème siècle, par suite de l'Union avec l'Espagne, l'armée portugaise avait du être complètement reconstruite. En 1700, l'armée régulière repose principalement sur les mercenaires étrangers, britanniques notamment. Les soldats professionnels portugais sont surtout employés outre-mer, surtout au Brésil. Après le traité d'Utrecht (1713), devant l'absence de menaces, l'armée, en dépit de l'afflux d'or, est délaissée et repose surtout sur les mercenaires. C'est pourquoi le Marquis de Pombal la réforme profondément en 1767, mais cela a peu d'effet dans les colonies.

A ces troupes s'ajoutent des troupes auxiliaires, lascars et éclaireurs recrutés en Inde, troupes africaines de volontaires ou d'esclaves d'Afrique, mercenaires, cavaliers notamment. S'y ajoutent les marins débarqués des navires qui fourniront aussi l'artillerie. Enfin, il y aura quasiment toujours des alliés locaux cinghalais en opposition aux hollandais, aux britanniques ou au royaume de Kandy.

Infanterie

Infanterie Portugaise

- « Tercios » (régiments d'infanterie régulière à 2 bataillons) venus de métropole (souvent de mercenaires)
- « Tercios » (régiments d'infanterie régulière à 2 bataillons) en garnison (généralement 3 au Brésil, 1 en Afrique et 1 en Inde)
- Eclaireurs de diverses origines
- Bataillons de milice (formant des « tercios » auxiliaires) de garnison, souvent seulement équipés de piques
- Marins débarqués.

Infanterie auxiliaire

- aux Indes et à partir des Indes : Lascars recrutés aux Indes
- Africains esclaves ou volontaires en troupes auxiliaires
- de même : Africains esclaves ou volontaires lanceurs de grenades

Cavalerie

- Comme il s'agit de transport par mer et souvent de raid, aucune cavalerie ne sera embarquée. Toute cavalerie sera fournie par des alliés.

Artillerie

- Batteries de garnison d'artillerie dans les forts ou villes, servies par la milice
- Au plus une batterie d'artillerie de campagne après 1767
- Artillerie de marine débarquée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	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	10	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	A la place du précédent à volonté
0	10	Colonel peu compétent	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
0	2	« Tercio » de garnison	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	Peut être utilisé en raid
0	2	« Tercio » de métropolitains	Infanterie lourde Normal Panique	22	26 bataillons en 1767 (plus 6 au

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

		envoyé de métropole	3 plaq		Brésil) et 28 en 1797
0	4	« Tercio » de mercenaires envoyé de métropole	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	
0	3	Eclaireurs	Infanterie légère Normal Hésitants 3 plaq	19	
0	4	Marins débarqués	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	4	Milice (régiments auxiliaires)	Infanterie lourde Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	14	Surtout en défense d'une ville ou comptoir. 2 max en expédition
0	4	Milice armée de piques	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	Uniquement en défense d'une ville ou comptoir
0	3	Régiment de cavalerie mercenaire	Cavalerie légère Normal Panique 3 plaq	31	
0	2	Unités d'artillerie de siège ou de forteresse	Artillerie lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	42	1 pour 4 infanteries sauf marins
0	1	Détachement d'artillerie de campagne	Artillerie légère Normal 3 plaq	53	1 pour 4 unités de « Tercio » après 1794
0	2	Canons légers de marine débarqués (pierriers)	Artillerie très légère Normal 3 plaq	39	1 pour 2 unités de marins
0	1	Canons lourds de marine débarqués (caronades)	Artillerie lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	42	Remplace un des précédents à volonté
		Auxiliaires locaux selon les territoires			
4	24	Lascars indiens	Infanterie lourde Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	17	aux Indes et à partir des Indes
0	1	Guerriers musulmans mercenaires	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	12	Seulement sur côtes de l'Océan Indien
0	8	Esclaves africains	Infanterie lourde Recrues Fuyants 3 plaq	12	Seulement sur côtes de l'Océan Indien
0	3	Eclaireurs indiens	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	aux Indes et à partir des Indes
0	2	Esclaves africains lanceurs grenades	Infanterie légère Normal Fuyants 3 plaq	15	Seulement sur côtes de l'Océan Indien
0	2	Guerriers malgaches des tribus côtières avec fusil	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	17	Seulement sur côtes de l'Océan Indien
0	2	Eclaireurs musulmans mercenaires	Infanterie légère Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	10	Seulement sur côtes de l'Océan Indien
		Alliés Cinghalais des hautes-terres (1 tribu max)			
1	1	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	
0	3	Colonel allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 5 unités alliées des hautes- terres
0	6	Troupes avec Bondikulas alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	3	Guérillas avec Bondikulas alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	28	1 pour 2 troupes de base
0	1	Mara Sena alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite Coureurs des bois 3 plaq	22	
0	1	Fanatiques religieux alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	14	Après 1814
0	1	Eléphants alliés	Infanterie légère montée éléphants Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	2	Levées alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fuyants 3 plaq	2	
0	1	Artillerie alliés	Artillerie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	38	1 pour 5 infanteries
0	3	Kodithuwakkuwas (canons- sauterelles) alliés	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Recrues Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	40	1 pour 3 infanteries

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

		Alliés Cinghalais des basses-terres (jusqu'à 3 tribus)			
1	3	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 par tribu alliée des basses-terres
0	15	Colonel allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 5 unités alliées des basses-terres
0	6	Troupes avec Bondikulas alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	11	
0	4	Guérillas avec Bondikulas alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Hésitants 3 plaq	15	1 pour 2 troupes de base
0	10	Fanatiques religieux alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Impétueux+Fanatiques 3 plaq	11	Après 1814
0	40	Levées alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fuyants 3 plaq	2	
0	5	Eléphants alliés	Éléphant de combat Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants+Panique 1 plaq	8	
0	4	Cavaliers alliés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	
0	2	Artillerie alliés	Artillerie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	38	1 pour 5 infanteries
0	4	Artillerie légère alliés	Artillerie légère Alliés Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	23	1 pour 3 infanteries