

Liste EEP - Portugais coloniaux en Extrême Orient

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)*

(Note : les Portugais à Ceylan feront l'objet d'une liste séparée.)

Historique

La Guerre néerlandaise se termine par le traité de La Haye de 1661. Les portugais ont perdu une grande partie de leurs colonies. Il leur reste le Brésil et, en Afrique, la Guinée, l'Angola et le Mozambique. En revanche, aux Indes et en extrême-orient, il ne leur reste que leurs comptoirs de Goa en Inde et de Canton et Macao en Chine. Les hollandais les ont expulsés des Moluques, de Malacca, de Ceylan et de leurs comptoirs sur la côte de Malabar ainsi que de la Côte-de-l'Or en Afrique, et ont obtenu le monopole du commerce avec le Japon.

Ayant perdu définitivement sa prééminence en Asie, 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 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 selon les endroits, lascars et éclaireurs en Inde ;

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

chinois en extrême orient ou en Indonésie, troupes africaines de volontaires ou d'esclaves en Afrique mais aussi dans tout l'océan indien, mercenaires, cavaliers notamment. Pour la défense des comptoirs-ports et pour les raids, on utilisera aussi les marins débarqués des navires qui fourniront aussi l'artillerie. Enfin, il y aura quasiment toujours des alliés locaux, alliés Molucans pour toute l'Indonésie.

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
- à Macao ou en Indonésie : Chinois locaux
- en Afrique et dans tout l'océan indien : Africains esclaves ou volontaires en troupes auxiliaires
- de même : Africains esclaves ou volontaires lanceurs de grenades

Cavalerie

- Cavalerie hindoue dans les colonies-comptoirs des Indes
- Cavalerie africaine dans les colonies d'Afrique
- Cavalerie mercenaire

A noter que, pour les raids et tentatives de débarquement, 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 envoyé de métropole	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	26 bataillons en 1767 (plus 6 au Brésil) et 28 en 1797
0	4	« Tercio » de mercenaires envoyé de métropole	Infanterie lourde Normal Panique 3 plaq	22	

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

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	10	Chinois volontaires	Infanterie lourde Recrues Hésitants 3 plaq	16	Jusqu'à 10 à Macao ou en Indonésie, pas plus de 1 ailleurs.
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 indiens locaux (uniquement aux Indes)					
1	1	Sous-Général indien allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	
0	3	Officier supérieur Indien allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 5 unités alliées indiens locaux
0	20	Infanterie de levée	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Hésitants 3 plaq	12	
0	5	Infanterie de levée équipée	Infanterie lourde Recrues Hésitants 3 plaq	16	
2	5	Infanterie régulière	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	5	Eclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	3	Infanterie légère montée éléphants	Infanterie légère montée éléphants Normal 3 plaq	27	
2	30	Cavalerie de levée	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	5	Cavalerie régulière	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	1 pour 3 cavaliers irréguliers
1	4	Artillerie très lourde tractée par bœufs	Artillerie très lourde Normal 3 plaq	88	1 pour 5 infanteries
0	2	Batterie de fusées	Artillerie très légère à fusées Normal 3 plaq	39	1 pour 4 infanteries de levée
0	2	Batterie de fusées plus lourdes	Artillerie légère à fusées Normal 3 plaq	53	Peut remplacer la 2ème batterie à fusées très légères
0	1	Zambureks	Chameliers légers avec artillerie très légère Normal 3 plaq	42	1 pour 4 cavaliers

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

		Alliés Moluquois (uniquement en Indonésie)			
0	1	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 pour 8 unités
0	1	Sous-Général peu compétent allié	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	A la place du précédent
0	4	Colonel allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités
0	4	Colonel peu compétent allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	A la place du précédent
0	2	Moluquois alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	2	Moluquois légers alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	5	Amboinais	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	2	Marins moluquois alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	2	Volontaires indigènes alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	11	
0	2	Éclaireurs indigènes alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	28	
0	2	Indigènes des forêts	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	28	
0	2	Coupeurs de têtes	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Elite Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	14	1 pour 2 unités d'indigènes
0	2	Lance-fusées de type chinois	Artillerie légère à fusées Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	32	1 pour 3 unités d'infanterie
0	2	Canons alliés	Artillerie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	38	remplace le 2ème précédent
0	1	Caronades de marine	Artillerie lourde caronades Alliés Normal 3 plaq	42	1 pour 2 unités de marins