

## Liste FOPM - Océanie - Maoris

*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)*

On pense que les ancêtres des Maoris sont des polynésiens arrivés entre 1000 et 1100 apr. J.-C. en Nouvelle-Zélande qui se révèle une terre très accueillante. Les espèces indigènes sont chassées et souvent s'éteignent tandis qu'ils importent des animaux et des végétaux. Jusqu'à 1700 après JC, les combats se déroulaient entre des hapu du même iwi, d'où des armées relativement faibles en nombre, avec parfois des généraux alliés venant de hapu ou iwi indépendants, parfois avec des chefs aux objectifs contradictoires. Les toa maoris sont alors armés d'armes traditionnelles maories (rakau maori) à une ou deux mains et particulièrement létales, notamment le Taiaha, bâton de plus d'1.50m portant une pointe d'un côté et une lame de l'autre). Les Maoris utilisaient fréquemment des embuscades et des feintes comme l'utilisation de femmes habillées et armées comme guerrières pour représenter des renforts supplémentaires. Ils utilisaient des palissades comme fortifications permanentes ou de campagne.

Ce n'est qu'à partir de 1642 qu'arrivent les premiers européens comme Abel Tasman envoyé par la Compagnie néerlandaise des Indes orientales ou le capitaine James Cook. Ils décrivent les Maoris comme une race de guerriers féroces et fiers. Des conflits inter-tribaux se produisent fréquemment à cette période, les vainqueurs réduisent en esclavage les vaincus et parfois les dévorent. C'est à partir de 1780 qu'à la suite de contacts avec les chasseurs de baleines et de phoques, de prisonniers australiens en fuite et de déserteurs des navires de passage, les Maoris s'ouvrent aux influences extérieures. En 1830, on estime le nombre de Pakeha (Européens) vivant parmi les Maoris à près de 2 000 allant d'esclave à européen « maorisé ». On a ainsi des mercenaires Pakeha parmi les guerriers. L'acquisition de mousquets par les tribus des européens, à commencer par les Ngapuhi de Hongi Hika, déstabilise l'équilibre entre les tribus maories, d'où des guerres inter-tribales sanglantes, connues sous le nom de « guerres des Mousquets », dont les conséquences sont une véritable extermination de nombreuses tribus et la déportation d'autres hors de leur territoire traditionnel. Des épidémies apportées par les Européens tuent également un nombre important, quoique indéterminé, de Maoris durant cette période. Les estimations varient entre dix et cinquante pour cent de morts.

Avec l'augmentation de la colonisation dans les années 1830, la couronne britannique commence à subir des pressions pour intervenir et mettre de l'ordre dans la région. La reine Victoria annexe la Nouvelle-Zélande par le biais d'une proclamation royale en janvier 1840. William Hobson négocia le traité de Waitangi avec de nombreux chefs maoris, devenus sujets de la Couronne britannique en

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

échange de la garantie de l'intégrité de leur droit de propriété de leur terre et de la conservation de l'autonomie des tribus. Dans les années 1860, des polémiques sur l'achat de terres controversées et la tentative des Maoris de la région du Waikato d'établir une monarchie concurrente (Kingitanga) sur le modèle britannique conduisit aux guerres maories, qui amenèrent la confiscation arbitraire de vastes étendues de terres tribales, même sur certaines tribus alliées (kupapa). La plupart des gens pensaient que les populations maories cesseraient bientôt d'exister en tant que race à part entière et qu'elles seraient rapidement assimilées par les populations européennes. Apparemment, ils se sont trompés.

### Composition des troupes

#### Les armées ne sont que de l'infanterie

- Les guerriers forment la base de l'infanterie et sont redoutables en combat corps à corps. En revanche, ceux qui se sont armés d'armes à feu de traite préfèrent le combat d'embuscade.
- Certains guerriers sans armes à feu utilisent encore des armes de jet légères, bâtons à lancer et javelines. Ils remplissent souvent le rôle d'éclaireurs.
- Tous les guerriers savent se déplacer rapidement et profiter du terrain, le plus souvent boisé.
- On a eu des Femmes, enfants, vieillards déguisés en guerriers qui de loin seront pris pour des troupes mais seront visibles comme ce qu'ils sont à 2 hex.
- On peut équiper l'armée d'éléments de palissade à installer avant le début du jeu.

### 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.

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	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 10 unités
0	14	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
6	45	Guerriers toa	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	19	
0	3	Guerriers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Elite Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	23	1 pour 5 guerriers
0	12	Guerriers avec fusils de traite	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	25	
1	8	Eclaireurs avec javelines	Infanterie légère mobile Irréguliers Recrues Coureurs des bois 3 plaq	18	
0	6	Femmes, enfants, vieillards déguisés en guerriers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants 3 plaq	5	
0	6	Palissades	Palissade Normal 1 plaq	4	
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
0	7	Colonel allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités de la même tribu alliée
0	20	Guerriers toa alliés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal	13	

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

			Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq		
0	1	Guerriers de la Garde alliés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Elite Coueurs des bois+Agressifs 3 plaq	15	1 pour 5 guerriers alliés
0	6	Guerriers avec fusils de traite alliés	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Coueurs des bois 3 plaq	20	
0	4	Eclaireurs avec javelines alliés	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Recrues Coueurs des bois 3 plaq	14	
0	6	Femmes, enfants, vieillards déguisés en guerriers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fuyants 3 plaq	2	