

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Ces listes calculées selon le budget consistent toutes en un certain nombre d'unités obligatoires et des unités complémentaires soumises à des conditions. 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)

T – Extrême Orient

T5 – Insulinde

T5.3 – Moluques

Les Moluques, en indonésien Maluku, sont un archipel situé entre les Célèbes et la Nouvelle Guinée, au sud des Philippines. Avec Timor dans leur sud, elles ferment la boucle de l'Indonésie de Java aux Philippines. Les principales îles sont Halmahera, Ambon ou Amboine > « Ambwan », Gorong « Gurun », Maluku « Maloko » et Céram « Seran » mais de plus petites îles ont eu une grande importance comme les îles de Ternate et Tidore . C'est sans doute avec la Chine que les Moluques ont eu leurs premières relations maritimes.

Au 14ème siècle, ces îles sont connues des javanais de Majapahit qui y ont des comptoirs. L'Islam arrive vers 1460 dans l'île de Ternate. Les portugais partis de Goa en Inde s'installent aux Moluques après 1511 et établissent des relations avec les 4 royaumes indigènes de Bacan, Jailolo (dans l'île de Halmahera), Ternate et Tidore, dont le réseau maritime et commerçant s'étend de Célèbes à la péninsule de Doberai à l'extrémité occidentale de la Nouvelle-Guinée. On peut qualifier les relations entre Ternate et Tidore, deux îles séparées par un détroit d'à peine 1,6 kilomètre de largeur, d'"hostilité amicale". Cette relation se traduit par un partage des zones d'influence dans lequel Ternate forge des liens rituels, de mariage et économiques avec les îles situées au nord et à l'ouest, et Tidore avec celles au sud et à l'est. Leurs grands rivaux étaient les Bugis et les Makasar du sud de Célèbes. Gowa contrôle notamment le commerce de l'or du nord des Célèbes.

Les premiers occidentaux sont les portugais qui construisent un fort à Ternate en 1522 et occupent Ambon. Les Jésuites amènent le catholicisme en installant des missions à Ambon, Morotai et Ternate en 1546 et 1547. Les relations se dégradent et en 1575, le sultan Babullah assiège la forteresse, et expulse les Portugais qui se replient sur Tidore.

La Vereenigde Oostindische Compagnie (Compagnie néerlandaise des Indes orientales) ou VOC s'empare d'Ambon en 1605, qui devient son siège. Les Portugais sont définitivement expulsés des Moluques en 1636. Les Néerlandais accordent un comptoir aux Anglais à Ambon, puis les en expulsent aussi. En 1619 la VOC déménage son siège à Batavia dans l'ouest de Java. Elle chasse en 1637 les troupes de Ternate de Hoamoal (ouest de l'île de Céram). En 1646, les Néerlandais prennent la principauté de Hitu dans le nord d'Ambon. Ambon produit la girofle pour le monde entier. La VOC soutient la christianisation des Moluques, ce qui déclenche des hostilités avec le sultan Amsterdam de Ternate, alors que Tidore s'allie à la VOC. Amsterdam est défait en 1681 et se

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

reconnaît vassal de la VOC.

Les guerres de la Révolution et de l'Empire amènent la confrontation entre les néerlandais et les britanniques qui envoient de puissantes expéditions de leur armée des Indes. En 1796, ils occupent Amboine, les îles Banda et Ternate mais les Néerlandais résistent et chassent même les Britanniques de Timor. En 1798, la VOC tombe en faillite et sa suppression prend effet le 31 décembre 1799. Ses actifs sont repris par le gouvernement de la République batave. Les Néerlandais récupèrent toutes leurs colonies sauf Ceylan à la paix d'Amiens du 25 mars 1802 mais les perdent à nouveau quand la paix est rompue. Du 19 février au 26 août 1810, les Britanniques occupent les Moluques mais le Gouverneur néerlandais de Java travaille avec les princes indigènes et provoque des révoltes. Les néerlandais récupèrent leurs colonies en 1816.

En 1830 fut officiellement créée l'armée royale des Indes néerlandaises, en néerlandais Koninklijk Nederlandsch-Indisch Leger (KNIL), sous le contrôle, non du ministère de la guerre comme l'armée métropolitaine, mais de celui des colonies. Une part importante de son recrutement aux Moluques se fera chez les Amboinois. Pendant la période de confrontation militaire et diplomatique, de 1945 à 1949, ce sont des soldats amboinois qui combattent les troupes républicaines.

L'armée des Moluques sera l'armée hollandaise (de la VOC, puis l'armée nationale puis la KNIL, toujours fortement composées de troupes locales et mercenaires) complétée ou opposée à celle des états vassaux.

Infanterie hollandaise

- Troupes nationales ou mercenaires européens ou asiatiques
- Amboinois
- Marins et milices des campagnes
- Milices des villes
- Volontaires indigènes

Infanterie indigène

Les états vassaux ont des troupes régulières armées de fusils, parfois de vieux mousquets, généralement entraînés par des mercenaires européens. Elles sont appuyées par des éléments tirés de la population, lanciers de levée ou archers, et des tribus des forêts, éclaireurs, harceleurs peu motivés ou fanatiques souvent coupeurs de têtes. Leurs armes sont des sarbacanes et des flèches empoisonnées.

Cavalerie

Le terrain des Moluques est tel qu'il n'y a pas de cavalerie dans les îles. Elle sera remplacée par des troupes légères indigènes.

Artillerie

- Batteries de canons de montagne
- Batteries de canons de marine, essentiellement en positions
- Batteries de canons indigènes
- Lance-fusées de type chinois ou Congrève

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	8	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
0	2	Bataillons de troupes nationales ou mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	2	Bataillons de troupes nationales ou mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
2	10	Amboinais	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	5	Marins et milices des campagnes	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	4	Volontaires indigènes	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	6	Éclaireurs indigènes	Infanterie légère Normal Irréguliers + Tireurs + Rompre + Coureurs des bois 3 plaq	33	
0	3	Milices des villes	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants + Panique 3 plaq	11	
0	2	Batteries de canons de montagne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 3 unités
0	2	Batteries de caronades de marine	Artillerie lourde caronades Normal 3 plaq	63	1 pour 3 unités sur les côtes
0	2	Batteries de canons de marine, essentiellement en positions	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	63	1 pour 2 unités en fortifications
0	2	Lance-fusées de type Congrève	Artillerie lourde à fusées Normal 3 plaq	56	1 pour 3 unités d'infanterie
Etats indigènes					
0	2	Sous-Général indigène	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 10 unités
0	14	Colonel indigène	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 6 unités
0	2	Réguliers indigènes	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	
0	4	Guerriers avec fusils	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	12	Archers indigènes	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	14	Indigènes des forêts	Infanterie légère Normal Irréguliers + Tireurs + Rompre + Coureurs des bois 3 plaq	33	
0	6	Coupeurs de têtes	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Coureurs des bois + Fanatiques 3 plaq	21	1 pour 2 unités d'indigènes
0	40	Levées	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers + Fuyants + Panique 3 plaq	5	
0	2	Batteries de canons indigènes	Artillerie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	62	remplace le 2ème précédent
0	5	Lance-fusées de type chinois	Artillerie légère à fusées Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	29	1 pour 3 unités d'infanterie