

Liste ECH – Hollandais (VOC) 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

Si les portugais arrivèrent à Ceylan en 1505, ils contrôlent tout le nord et l'ouest de l'île au début du 17ème siècle après avoir écrasé 2 des 3 royaumes de l'Île. C'est alors que 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'en emparent. La Guerre néerlando-portugaise se termine officiellement par le traité de La Haye de 1661.

Pour les Néerlandais, l'adversaire était maintenant son ancien allié, le royaume de Kandy. En 1656, le roi Râjasimha II veut démolir Colombo et en est empêché. Puis les Néerlandais s'emparent de tous les ports de l'île, profitant de révoltes locales contre le roi de Kandy en 1664 et 1671. Tout le commerce extérieur du Royaume était maintenant entre les mains des hollandais. Rajasinha a négocié avec la France qui a pris Trincomalee mais en a été expulsée en 1672. De 1701 à 1707 Kandy mène une guerre commerciale contre les hollandais. Plusieurs soulèvements anti-néerlandais ont eu lieu dans les basses-terres dans les années 1720 et 1730. La guerre reprend de 1736 à 1737 et surtout, après quelques raids en 1741, 1743 et 1745, en 1761. Après la contre-attaque des hollandais qui incendient la capitale en 1763, les Néerlandais imposent un traité en 1765, leur donnant tous les districts frontaliers et toutes les provinces côtières. Les relations sont ensuite restées pacifiques jusqu'à l'expulsion des Néerlandais de l'île en 1796.

Car arrivèrent les britanniques. Kirti Sri Rajasinha avait demandé leur aide en 1762, sans réussir à conclure une alliance. Une première guerre oppose les Provinces-Unies aux Anglais de 1780 à 1784 et l'amiral anglais Edward Hughes a pris Trincomali le 11 janvier 1782, ville rendue à la VOC à la paix en 1784. En 1795, à la suite d'une défaite militaire contre la France, le stathouder Guillaume V d'Orange-Nassau fut expulsé par la « Révolution batave » qui mit fin à la république des Provinces-Unies, remplacée le 19 janvier 1795 par la République batave. Immédiatement, les Britanniques déclarent la guerre à cette nouvelle république... et s'emparent de leurs possessions outremer. Ils reprennent Trincomali entre les 28 et le 31 août 1795, Batticaloa le 18 septembre et la totalité de Jaffna le 28. Le 15 février 1796, Colombo tombe aux mains des Britanniques, ce qui met fin à la présence néerlandaise dans l'île. Asphyxiée par ses dettes, la compagnie néerlandaise des Indes

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

orientales est finalement dissoute en 1799. Les derniers territoires néerlandais dans l'île ont été formellement cédés aux Britanniques par le traité d'Amiens de 1802.

La Compagnie britannique des Indes orientales et la Couronne britannique gèrent en commun leurs possessions dans l'île de 1798 à 1802, lorsqu'elles ont été transformées en colonie britannique de Ceylan. Les hollandais tentèrent occasionnellement de reconquérir certains leurs anciennes colonies, à Ceylan comme ailleurs, par des raids, voire des débarquements en appui de révoltes locales, sans succès, en partant de leurs colonies d'Indonésie.

L'armée

Les soldats sont en nombre important. En 1669, on en compte environ 10 000. Ce sont principalement des mercenaires. Ils sont chargés de défendre le vaisseau contre un ennemi éventuel mais aussi contre un équipage revendicatif. On en compte de 80 à 300 par convoi, représentant près de 30 % des embarqués. Pour donner un exemple, la flotte de Noël de 1644 comprend 5 vaisseaux et 835 marins pour 320 soldats. La compagnie recrute des régiments entiers au Wurtemberg, en Suisse, au Luxembourg... Ils signent un engagement de 5 ans, voyages non compris. La solde est de 9 florins par mois (1745) ; c'est moins que celle d'un ouvrier, mais ils sont logés et nourris. Ils assurent la garnison du vaisseau sur lequel ils sont placés, mais aussi servent à la défense des comptoirs où la grande majorité d'entre eux sont stationnés.

Les principaux régiments mercenaires ont été le régiment wurtembergeois du Cap¹, le régiment de Meuron², le régiment luxembourgeois et le régiment de Waldner.

S'y ajoutent des troupes locales selon le lieu de conflit, troupes engagées comme volontaires ou mercenaires et aussi troupes de chefs locaux alliés

Infanterie

Infanterie hollandaise et mercenaire

- Fantassins hollandais de la VOC
- Fantassins hollandais d'infanterie de marine
- Fantassins de régiments étrangers loués par VOC
- Fantassins de régiments suisses loués par VOC
- des Piquiers sont encore employés au début du 18ème, jusque vers 1720
- des Mercenaires japonais ont été parfois recrutés mais ne peuvent former plus d'une unité
- Eclaireurs de diverses origines, dont des Mercenaires européens ou asiatiques
- Bataillons de milice de garnison, souvent mal équipés. Les Milices des campagnes combattaient de façon plus dispersée que les Milices garnisons des villes
- Marins débarqués.

¹ Le régiment wurtembergeois du Cap, en allemand Kapregiment, Kaper-Regiment ou Indisches Regiment, est un régiment de 2 000 hommes de l'armée wurtembergeoise loué à la Compagnie néerlandaise des Indes orientales. Créé par Charles II de Wurtemberg en 1787, il disparaît en 1809. Le régiment posté en premier lieu au cap de Bonne-Espérance eu des casernes à Ceylan, Madras, Batavia. Ses hommes ont connu un fort taux de mortalité du aux privations et aux épidémies.

² Le régiment de Meuron est un régiment militaire suisse, fondé par Charles-Daniel de Meuron en 1781 et dissous en 1816. C'est un régiment d'infanterie de 1 120 hommes, divisés en dix compagnies de 112 hommes levés à Genève, Mulhouse, Neuchâtel et Saint-Gall. Les troupes équipées, armées et instruites, débarquent au cap de Bonne-Espérance le 7 février 1783. Le régiment repars de suite pour l'île de Ceylan où il participe à la dernière des batailles de Gondelour. En 1795, à la suite de l'invasion des Provinces-Unies et à la faillite de la Compagnie néerlandaise, de Meuron met son régiment, qui prend alors le nom de « His Majesties Regiment de Meuron » au service de la Grande-Bretagne.

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

Infanterie auxiliaire

- en Indonésie et à partir de l'Indonésie : Amboinais surtout mais aussi Indigènes des forêts et Coupeurs de têtes, plus d'autres Volontaires et Éclaireurs indigènes
- un peu partout, des Milices des villes en défense ainsi que des Levées locales. Certaines tensions religieuses peuvent les amener en Fanatiques

Cavalerie

- Compte-tenu de la composition de l'armée de la VOC et du climat de l'île, aucun régiment de cavalerie n'y sera positionnée.
- Après 1796, pour les raids et tentatives de débarquement, aucune cavalerie ne sera embarquée.

Toute cavalerie sera fournie par des alliés.

Artillerie

- Des batteries d'artillerie à pied de campagne accompagnent les unités régulières, batteries de canons de montagne pour les unités légères, tandis que les unités d'auxiliaires peuvent avoir des batteries de canons de bronze légers ou de lance-fusées de type chinois.
- Artillerie de marine débarquée : canons légers de marine (pierriers) et caronades de marine
- Chaque régiment d'infanterie hollandais, métropolitain comme mercenaire, possède une batterie d'artillerie bataillonnaires de pièces de 3 livres et donc chaque bataillon peut avoir ½ batterie d'artillerie
- On a souvent une unité de canons de siège ou de forteresse et, pour les ports, des canons de marine en position

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	20	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 5 unités
0	20	Colonel peu compétent	Colonel 1 plaq	10	A la place du précédent à volonté
2	10	Fantassins hollandais de la VOC	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	2	Fantassins hollandais d'infanterie de marine	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	8	Fantassins de régiments étrangers loués par VOC	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	2	Fantassins de régiments suisses loués par VOC	Infanterie lourde Normal solides 4 plaq	39	Peut remplacer un des précédents
0	1	Mercenaires japonais	Infanterie lourde Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	22	Peut remplacer un des précédents
0	14	Piquiers (début 17ème)	Infanterie lourde non-tireurs Normal 3 plaq	20	Plus après 1720
0	2	Mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	10	Marins débarqués	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	2	Lanceurs de grenades	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	plus après 1750
0	5	Milices des campagnes	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	En cas d'attaque sur colonie
0	3	Milices garnisons des villes	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnisons
0	3	Batterie à pied de campagne	Artillerie lourde Normal 3 plaq	70	1 pour 4 infanteries de ligne
0	1	Batterie de canons de	Artillerie légère Normal 3 plaq	53	1 pour 2 unités de mercenaires

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

		montagne			occidentaux légers
0	4	Canons légers de marine débarqués (pierriers)	Artillerie très légère Normal 3 plaq	39	1 pour 2 unités de marins ou d'infanterie de marine
0	2	Caronades de marine	Artillerie lourde caronades Normal 3 plaq	53	peut remplacer la 2ème précédente
0	4	½ batterie d'artillerie bataillonnaires pièces de 3 livres	Artillerie très légère Recrues 3 plaq	32	1 pour 2 unités de Fantassins hollandais ou mercenaires
0	1	Canons de siège ou de forteresse	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	Seulement en cas de siège
0	2	Canons de marine en position	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	53	1 pour 2 unités en fortifications dans les ports
		Auxiliaires locaux			
0	20	Volontaires indigènes	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	6	Éclaireurs indigènes	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	33	
0	40	Levées	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	5	
0	10	Fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	1 pour 3 levées
0	3	Milices des villes	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	En défense de ville
0	5	Canons de bronze légers	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	1 pour 3 unités de levées
0	5	Lance-fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	37	1 pour 3 unités d'infanterie indigène
		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
		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

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

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