

Liste EEN – Hollandais coloniaux en Extrême Orient - La Compagnie néerlandaise des Indes orientales (VOC)

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 hollandais à Ceylan et les hollandais après 1815 feront l'objet de listes séparées. Les hollandais de 1800 à 1815 peuvent utiliser cette liste-ci)

Historique

La Compagnie néerlandaise des Indes orientales (Vereenigde Oostindische Compagnie ou VOC) est une compagnie de commerce créée par les Provinces-Unies en 1602. Dissoute en 1799, la compagnie est connue pour avoir été l'une des entreprises capitalistes les plus puissantes qui aient jamais existé.

La VOC est dotée aux Provinces-Unies du monopole du commerce avec les Indes orientales (l'Asie et l'océan Indien). En 1621 est créée la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales, dont le ressort est l'Amérique, mais dont le succès sera moindre. La VOC construit son empire, dont le cœur est Batavia, aux dépens du Portugal à partir de 1619. Par la suite, elle va subir à son tour les entreprises menées par les Anglais et les Français dans cette région du monde. Les conquêtes de la compagnie donnent aux Provinces-Unies, puis aux Pays-Bas à partir de 1815, un empire colonial significatif en Asie jusque dans la seconde moitié du XXe siècle.

Entre 1598 et 1602, les Provinces-Unies envoient vers l'Asie 14 expéditions commerciales. En 1600, des vaisseaux néerlandais accostent au Japon, et l'année suivante en Chine. Les différentes compagnies néerlandaises opérant dans l'océan Indien sont regroupées le 20 mars 1602 au sein d'une unique compagnie, la Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) « Compagnie unie des Indes orientales ». C'est en 1603 que débute la guerre entre les Provinces-Unies et le Portugal. La compagnie dispose d'une flotte de guerre pour combattre les puissances européennes rivales et les souverains locaux, soutenue par une armée de terre qui compte jusqu'à douze mille hommes, dont des régiments mercenaires.

La compagnie s'installe à Java en 1610 à Jayakarta, rasée en 1619 pour fonder Batavia, capitale de

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

la VOC en Asie. En 1624, la VOC installe un comptoir sur la côte ouest de l'île de Formose afin de profiter du marché chinois, position prise par le pirate chinois Koxinga en 1662. En 1639, le gouvernement japonais lui octroie un comptoir, le seul accordé à des occidentaux. La compagnie s'empare de Malacca puis de Sumatra en 1641 et de Ceylan en 1656. Mais l'expansion territoriale de la compagnie est surtout centrée sur Batavia. En 1628-1629, le souverain du royaume javanais de Mataram, le sultan Agung (1613-1646), fait par deux fois le siège de Batavia, sans succès. Après la mort d'Agung, la compagnie participe aux conflits de successions sur le trône de Mataram et obtient le contrôle du Pasisir, la côte nord de Java. Des disputes sur le trône de Java mènent à de nouvelles expansions territoriales de la VOC si bien que vers 1755 ce qui reste de Mataram est divisé en deux royaumes, Surakarta et Yogyakarta. À la fin du XVIIIe siècle, outre les Moluques, la VOC contrôle les îles de Java et de Sulawesi. En 1652 avait été fondée la colonie du Cap en Afrique du Sud, devenue une colonie de peuplement. À partir de la fin du XVIIe siècle, l'encouragement à l'immigration suscite l'arrivée de colons d'autres origines, provoquant un important peuplement européen dans le pays. Cette colonie, disputée à la fin du XVIIIe siècle, devient britannique en 1814.

Aux Indes, Les hollandais possédaient de nombreux établissements dans la région de Surate (Burhanpur, Bharuch, Baroda, Cambay, Ahmedabad, Agra, Kanpur), sur la côte de Malabar (Cochin, Vengurla, Barselor, Cannanore, Pallipuram, Cranganore, Purakkad, Kayamkulam, Quilon), sur la côte de Coromandel (Poppacamal, Pulicat, Thirupappuliur, Tenganapatnam, Parangipettai, Sadras, Nizapatnam, Masulipatnam, Palakol, Draksharama, Kakinada, Bheemunipatnam, Nagulavantha, Golkonda) et au Bengale (Hugli-Chuchura, Pipely, Balasore, Dhaka, Cossimbazar, Murshidabad, Patna). Tous ces établissements auront été pris par les anglais ou les princes hindous avant la fin du 18ème siècle.

Les profits de la Compagnie diminuent. Elle ne réalise plus de bénéfices à partir de 1724 et commence à s'endetter. À la fin du XVIIIe siècle sa dette s'élève à 105 millions de florins. À partir des années 1770 apparaît dans les Provinces-Unies le mouvement politique des « patriotes » qui s'oppose au soutien apporté par leur pays aux Anglais dans la guerre d'Indépendance des treize colonies américaines. Les Provinces-Unies affaiblies entrent en guerre contre l'Angleterre (1780-1784), rendant difficile leur commerce extérieur et la défense du Cap. Avec les guerres révolutionnaires, les Provinces-Unies sont finalement envahies par la France qui fonde la République batave. Asphyxiée par ses dettes, la compagnie néerlandaise des Indes orientales est finalement dissoute en 1799.

Conséquences des guerres napoléoniennes, l'Indonésie redevient un territoire sous contrôle néerlandais, mais la compagnie ne fut jamais ressuscitée.

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.

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

Les principaux régiments mercenaires ont été le régiment wurtembergeois du Cap¹, le régiment de Meuron², le régiment luxembourgeois et le régiment de Waldner³.

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.

Infanterie auxiliaire

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

Cavalerie

- Cavaliers indigènes, uniquement en Inde, Malaisie, Philippines ou Sumatra
- 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

- 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.

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.

³ La légion de Waldner une légion de 600 mercenaires suisses recrutés en 1781. Elle arrive au Cap en février 1783, déjà diminuée par le scorbut. En arrivant à Batavia, il ne reste que 201 hommes valides sur les 600 du départ. 5 ans plus tard, tous ou presque sont morts de maladie.

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

- 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 18ème)	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 montagne	Artillerie légère Normal 3 plaq	53	1 pour 2 unités de mercenaires 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 selon les territoires					
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	20	Amboinais	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplacent les Volontaires indigènes en Indonésie
0	14	Indigènes des forêts	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des	33	En Indonésie

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

			bois+Tireurs+Rompre 3 plaq		
0	6	Coupeurs de têtes	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Elite Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	21	1 pour 2 unités d'indigènes des forêts
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	2	Cavaliers indigènes	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	Uniquement en Inde, Malaisie, Philippines ou Sumatra
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 locaux à Java et Sumatra					
0	4	Sous-Général allié peu inspiré	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	1 si 1 allié, les autres pour 10 unités alliées
0	2	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	Peut remplacer le 2ème précédent
0	30	Colonel allié peu compétent	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 6 unités alliées
0	15	Colonel allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	Peut remplacer le 2ème précédent
0	1	Mercenaires européens ou asiatiques alliés	Infanterie lourde Alliés 3 plaq	20	1 pour 3 levées alliés
0	20	Fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	6	1 pour 3 levées ou milices alliés
0	10	Guerriers avec fusils alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	1 pour 4 levées ou milices alliés
0	2	Mercenaires européens ou asiatiques alliés	Infanterie légère Alliés 3 plaq	17	
0	4	Marins, pirates et pillards alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	11	Sur les côtes alliés
0	12	Indigènes des forêts alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Hésitants 3 plaq	15	1 pour 3 levées alliés
0	5	Guerriers fanatiques alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	1 pour 2 guerriers alliés
6	40	Levées alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	0	
0	10	Levées d'archers alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	4	
0	20	Milices urbaines alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	7	1 pour 2 levées alliés
0	2	Cavaliers nobles alliés	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	1 pour 2 unités de cavaliers légers alliés
0	8	Éléphants montés par des tireurs au fusil ou des archers. alliés	Éléphant de combat Alliés Irréguliers Normal 1 plaq	10	1 pour 4 levées ou milices alliés
0	4	Cavaliers légers alliés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 pour 6 unités d'infanterie alliés
0	2	Cavaliers fanatiques alliés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	21	1 pour 2 unités de cavaliers légers alliés
1	20	Artillerie très légère alliés	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	19	1 pour 3 unités d'infanterie alliés

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

0	5	Artillerie très légère entraînée alliés	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	23	1 pour 3 unités d'infanterie hors levées alliés
0	4	Artillerie très légère sur éléphants alliés	Artillerie très légère sur éléphants Alliés Irréguliers Recrues 1 plaq	7	1 pour 2 unités d'éléphants alliés
0	3	Artillerie de garnison alliés	Artillerie très lourde Alliés Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	16	Seulement dans les villes alliés
0	4	Canons de bronze alliés	Artillerie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	38	1 pour 6 levées ou milices alliés
0	2	Artillerie entraînée par mercenaires alliés	Artillerie lourde Alliés 3 plaq	56	1 pour 2 des précédents alliés
0	3	Lance-fusées de type chinois alliés	Artillerie légère à fusées Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	26	1 pour 3 unités d'infanterie alliés
		Alliés locaux aux Moluques et à Célèbes			
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
5	82	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	

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

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, seulement dans dans la région de Surate