

Liste FIS1350 – Thaïlande - Le royaume d'Ayutthaya (1350 - 1767)

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)*

Le Siam ou Thaïlande est la partie occidentale de la péninsule indochinoise. Autrefois habitée par des peuples Môn qui avaient développé la civilisation que l'on appelle Dvaravati puis le royaume de Lavo, elle se trouva à partir du 9ème siècle sous le contrôle des Khmers d'Angkor tandis que des populations Thaï provenant de Chine méridionale commencent à s'établir dans la région au nord des monts Dângrêk. Les thaï deviennent dominants dans la population de la région aux 11ème et 12ème siècles et commencent à créer des états autonomes (Sukhothai, Lannathai) au 13ème siècle.

Le roi Ramathibodi I crée le royaume d'Ayutthaya en 1351. Il apporte deux contributions importantes à l'histoire de la Thaïlande : l'établissement et la promotion du bouddhisme theravāda comme religion officielle, pour différencier son royaume du royaume hindou voisin d'Angkor, et la compilation du Dharmashastra, un code légal basé sur des sources hindoues et des coutumes thaïes traditionnelles. Le Dharmashastra est demeuré un instrument de la loi thaïe jusqu'à la fin du XIXe siècle.

À la fin du XIVème siècle, Ayutthaya est considérée comme l'entité politique la plus puissante de l'Asie du Sud-Est. Dans les dernières années de son règne, Ramathibodi parvient à s'emparer d'Angkor pour sécuriser la frontière orientale du royaume devant les ambitions viêt sur les territoires khmers. Après la mort de Ramathibodi, son royaume est reconnu par la cour de Chine, maintenant sous la dynastie des Ming, comme le successeur légitime du royaume de Sukhothai. Ayutthaya n'était pas un État unifié mais plutôt un ensemble de principautés autonomes et de provinces tributaires qui prêtaient allégeance à son roi. Ces territoires étaient gouvernés par des membres de la famille royale. Ils avaient leur propre armée et guerroyaient souvent les uns contre les autres. Le roi devait donc veiller en permanence à ce que les princes du sang ne s'allient pas entre eux contre lui, ou avec les ennemis d'Ayutthaya. Quand éclatait une querelle de succession, les princes rassemblaient leurs troupes et marchaient sur la capitale pour faire valoir leurs droits.

Au XVème siècle, Ayutthaya essaie de s'emparer de la péninsule Malaise et surtout de Malacca, le port le plus important de l'Asie du Sud-Est. Malacca et les autres États malais au sud de l'ancien royaume de Tambralinga s'étaient progressivement convertis à l'islam au cours du XVème siècle. Les Thaïs échouèrent à soumettre Malacca, qui s'était mise sous la protection de la Chine, mais

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

s'emparèrent de l'isthme de Kra, où venaient les marchands chinois en quête de produits de luxe très prisés en Chine. Ayutthaya contrôle un territoire considérable, allant des royaumes du nord de la péninsule Malaise aux États du nord de la Thaïlande.

Ayutthaya a des contacts avec l'Occident, à commencer par les Portugais au XVIe siècle mais ce sont ses relations avec les nations voisines comme l'Inde et la Chine qui sont primordiales. Ayutthaya est une cité ouverte aux commerçants étrangers, y compris les Chinois, les Indiens, les Japonais et les Persans et plus tard les Portugais, les Espagnols, les Hollandais, les Britanniques et les Français, leur permettant d'installer des villages en dehors des murs de ville. En 1680, la France obtint le monopole du commerce des épices au Siam puis, en 1685, le roi Louis XIV a envoyé au Siam une ambassade dirigée par le chevalier Alexandre de Chaumont. Une ambassade siamoise fut envoyée auprès de Louis XIV par roi Narai (ou Phra Naï, 1656-1688). En 1687 arriva une nouvelle ambassade à bord de six navires de guerre avec 630 militaires commandés par le comte de Forbin qui tinrent garnison à Bangkok et Mergui jusqu'à ce qu'une révolution lui fasse quitter le pays en 1689. Les ambassadeurs de Louis XIV comparent la ville d'Ayutthaya à Paris, par sa taille et sa richesse.

À partir du XVIe siècle, le royaume d'Ayutthaya fut presque constamment en guerre contre la Birmanie (dynastie Taungû puis dynastie Konbaung) avec des fortunes diverses. Le roi birman Bayinnaung prit la ville en 1569, mais Ayutthaya reprit son indépendance dès 1584 et Naresuan lui redonna toute sa puissance. Les Birmans, qui contrôlent le royaume de Lanna et ont également unifié leur royaume sous une dynastie puissante, lancent plusieurs tentatives d'invasion dans les années 1750 et 1760. Finalement, en 1767, le roi birman Hsinbyushin prend la ville d'Ayutthaya. La famille royale fuit la ville où le roi meurt de faim dix jours plus tard, marquant la fin de la lignée royale d'Ayutthaya. Un des généraux d'Ayutthaya, Taksin, libéra rapidement le pays (1767-1782). Son successeur Rama Ier est le fondateur de la dynastie Chakri, encore régnante aujourd'hui.

Composition des troupes

Comme on l'a vu, Ayutthaya n'était pas un État unifié mais un ensemble de principautés autonomes et de provinces tributaires gouvernées par des membres de la famille royale, qui avaient leur propre armée et guerroyaient souvent les uns contre les autres. De ce fait, l'armée que l'on fera aura un petit cœur d'armée royal et un ensemble de troupes alliées.

Infanterie

L'infanterie traditionnelle est armée de lances et d'armes de jet, essentiellement d'arcs ou d'arbalètes légères. Les troupes combattaient le plus souvent sous forme d'embuscades et de guérilla. Avec la richesse du pays, les troupes royales ont pu être dotées en armes à feu, d'origine chinoise, indienne et européenne, françaises notamment après 1680, mais surtout pour la Garde.

Cavalerie

Vu le terrain et le climat, la cavalerie est rare et faible. Il y a eu une garde à cheval formée de cavaliers venus de l'Inde, Moghols ou Radjpoutes. En revanche, il y a toujours des éléphants, arme de prestige. Ils servent de troupes d'assaut, les tanks de l'époque, d'appui-feu avec des artilleries anciennes ou des canons légers, ou pour le transport de troupes ou de ressources.

Artillerie

L'artillerie traditionnelle est d'origine chinoise ou indienne avec quelques pièces plus modernes, notamment des pièces de marine, négociées avec les français. Vu le terrain, ce sont souvent des pièces très légères de 1 ou 2 livres, généralement sur pivots, montées sur mules ou sur des éléphants. Les troupes provinciales utilisent aussi des fusées sur affûts à roues ou parfois sur éléphants.

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

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
Armée royale					
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 10 unités de l'Armée royale ou de la Garde
0	55	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités de l'Armée royale ou de la Garde
4	40	Lanciers et hallebardiers de l'Armée royale	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
0	8	Lanciers et hallebardiers de l'Armée royale montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 sur 5 des précédents
0	40	Archers et Arbalétriers de l'Armée royale	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	8	Archers et Arbalétriers de l'Armée royale montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 sur 5 des précédents
0	20	Archers et Arbalétriers de milice de l'Armée royale	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	
0	4	Archers et Arbalétriers de milice de l'Armée royale montés sur éléphants	Infanterie légère Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	8	1 sur 5 des précédents
0	6	Eléphants de guerre	Éléphant de combat Irréguliers Normal 1 plaq	12	1 pour 10 infanteries
0	3	Cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	20	Artillerie légère de l'Armée royale	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 5 unités d'infanterie de l'Armée royale
0	10	Artillerie lourde de l'Armée royale	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	31	remplace la 2ème artillerie légère
0	6	Artillerie très légère de l'Armée royale sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Recrues 1 plaq	11	1 pour 3 unités avec éléphants
Garde royale, seulement si le Roi ou un Prince du sang est général					
0	8	Lanciers de Garde	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	15	1 pour 5 unités de Lanciers et hallebardiers de l'Armée royale
0	4	Gardes avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 unités de l'Armée royale
0	1	Gardes avec armes à feu montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	25	1 pour 4 gardes avec armes à feu
0	1	Artillerie légère de la Garde	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 5 unités de la Garde
0	1	Artillerie très légère de l'Armée royale sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Normal 1 plaq	15	remplace la précédente à volonté
Alliés et vassaux (peuvent être multipliés)					
0	1	Sous-Général allié	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	1 par Principauté alliée
0	22	Colonel allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 6 unités de la même Principauté alliée
0	7	Colonel allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	A la place du 3ème précédent
0	20	Guerriers traditionnels alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	10	
0	4	Guerriers traditionnels alliés montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	14	1 sur 5 des précédents
0	20	Archers et Arbalétriers alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	13	
0	4	Archers et Arbalétriers alliés	Infanterie légère montée	17	1 sur 5 des précédents

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

		montés sur éléphants	éléphants Alliés Irréguliers Normal 3 plaq		
0	10	Indigènes des forêts alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	15	
0	10	Milice alliés armes diverses	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	4	
0	3	Eléphants de guerre d'alliés	Éléphant de combat Alliés Irréguliers Normal 1 plaq	10	1 pour 10 infanteries de la même Principauté alliée
0	1	Cavaliers alliés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	22	
0	6	Artillerie à fusées de troupes alliées	Artillerie légère à fusées Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	34	1 pour 10 infanteries de la même Principauté alliée
0	2	Artillerie à fusées de troupes alliées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Alliés Irréguliers Recrues 1 plaq	13	remplace la 3ème artillerie à fusées