

Liste FICA - Le Cambodge

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 Cambodge historique est le cours moyen du Mékong et son delta, la Cochinchine. Les populations indigènes mélano-indonésiennes y ont été remplacées par les khmers qui eux-mêmes ont reçu en Cochinchine les Cham de langue austronésienne et des Viets, un peuple venu du sud de la Chine qui avaient envahi le Tonkin et l'Annam. Au 15ème siècle, les Siamois avaient pris la capitale khmer Angkor Thom en 1431 et réduit le Cambodge en vassalité. Le Cambodge s'était en partie libéré avec l'aide du Vietnam de Hué. Vassal du Vietnam après 1660, le Cambodge établit sa capitale à Lovek, au sud-est du lac Tonlé sur le Mékong.

Au début du 18ème siècle, le Cambodge redevient vassal du Siam. Alors, le Vietnam annexe la Cochinchine et « vietnamise » ces nouvelles terres par assimilation culturelle, détruisant les temples et autels bouddhiques, rendant obligatoires le port des vêtements vietnamiens et de la coiffure vietnamienne et changeant les noms des lieux, villages et provinces. En 1767, le roi Outey II du Cambodge se révolte, profitant de l'affaiblissement du Siam vaincu par les Birmans, avec l'aide de la cour de Hué et bat les Siamois. C'est le début d'une grande lutte entre le Siam et le Vietnam sur le dos du Cambodge, les vietnamiens soutenant Outey II et les siamois un prince rival, Ang Non.

En 1775, le Siam gagne avec Ang Non II puis Ang Eng fils de Outey II et annexe les provinces occidentale de Battambang et de Siemreap en 1794. En 1802, Ang Chan II doit se proclamer vassal de l'empereur Gia Long du Viêt Nam réunifié mais le Cambodge est envahi par le roi du Siam Rama II. Ang Chan II reprend Oudong avec l'appui des Vietnamiens, mais doit céder des provinces du nord du royaume au Siam en même temps qu'il accepte l'autorité militaire du gouverneur de Saïgon. Entre 1834 et 1841, le Vietnam met en place une politique d'annexion totale du Cambodge, avec imposition de la langue vietnamienne dans l'administration. En 1841, une grande partie du Cambodge est incorporée au Vietnam pour devenir « l'Ouest cochinchinois ». En 1845, une révolte éclate, qui se traduit par le massacre de Vietnamiens dans tout le pays. Des émissaires khmers sollicitent une intervention siamoise qui est accueillie avec joie par les Khmers. L'armée siamoise pénètre à Oudong. Finalement, Siamois et Vietnamiens se mettent d'accord, chacun conservant les provinces annexées. A noter que les troupes khmères ont aussi aidé le Siam à combattre les birmans et l'Annam de Gia Long à vaincre les Tay Son.

Devant cette entente du Vietnam et du Siam pour dépecer son pays et craignant un prochain partage définitif de son pays au profit de ses puissants voisins, le roi Ang Duong sollicite en 1853

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

l'intervention de la France sur les conseils de Mgr Miche, vicaire apostolique au Cambodge. les Siamois font échouer les négociations avec Napoléon III. Ang Duong modernise au mieux son pays dévasté, avec de très faibles moyens. À sa mort, en 1860, son fils devient roi sous le nom de Norodom.

En 1862, le traité entre le Vietnam et la France cédait à celle-ci les droits sur le Cambodge. Le Siam réaffirme sa suzeraineté sur le Cambodge mais, pour ne pas être absorbé, le Roi Norodom demande officiellement la protection de la France et signe en 1863 un Traité de protectorat du Cambodge avec la France. Le traité réserve à la France les relations étrangères et donne droit aux citoyens français de s'installer et de commercer librement dans tout le royaume. En 1865, Po Kombo lance une insurrection populaire. Le roi Norodom Ier doit faire appel aux forces françaises de Cochinchine qui l'aident à mater l'insurrection en 1867. En 1866, la capitale est transférée à Phnom Penh. Par le traité franco-siamois de Bangkok le 24 octobre 1867, en échange de la reconnaissance par le Siam du protectorat français, la France s'engage à ne pas annexer le Cambodge à la Cochinchine et accepte de reconnaître la mainmise siamoise sur les provinces de Battambang et d'Angkor.

Composition des troupes

Infanterie

L'infanterie traditionnelle est armée de lances, de javelots, d'arcs ou d'arbalètes légères. Elle combat le plus souvent sous forme d'embuscades et de guérilla, mais aussi de sièges, les places fortifiées étant les enjeux des campagnes.

L'armée royale est très faible et peu nombreuse. En cas de danger, le Roi doit faire appel aux troupes tribales et locales ainsi qu'aux levées populaires. La plupart des cités ont également des milices d'autodéfense.

Trop pauvre, le Roi du Cambodge n'a ni armes à feu ni artillerie à poudre en dehors de quelques fusées. Ce ne sont que les français après 1867 qui amèneront des armes à feu modernes, mais aussi des méthodes et entraînement moderne.

Cavalerie

La cavalerie a toujours été rare au Cambodge, même aux temps du grand Empire Khmer. En revanche, il y a beaucoup d'éléphants, qui servent pour le combat directement, de moins en moins avec le développement des armes à feu, mais aussi pour le transport.

Artillerie

Traditionnellement, l'artillerie se présente sous forme de catapultes et de scorpions, dont de grandes catapultes montées sur des éléphants. Avec les français arrivent des pièces rayées chargées par la culasse, souvent de marine, et des mitrailleuses après 1880.

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	4	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 10 unités
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	A la place du 2ème précédent
Troupes locales					
0	120	Noble local comme officier supérieur	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 6 unités de troupes locales
4	120	Lanciers et hallebardiers de troupes locales	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	9	

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

0	12	Troupes locales montées sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	13	1 sur 10 des précédents
4	60	Guerriers tribaux	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants+Insaisissables+Panique 3 plaq	15	
1	15	Indigènes des forêts	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	20	1 pour 4 unités tribales
3	80	Archers et javeliniers de troupes locales	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	8	Archers et javeliniers de troupes locales montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	1 sur 10 des précédents
0	80	Arbalétriers de troupes locales	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	Remplace archers ou javeliniers de troupes locales à volonté
0	4	Arbalétriers de troupes locales montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	1 sur 10 des précédents
0	20	Bandits	Infanterie légère Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants+Panique 3 plaq	14	
0	30	Milice armes diverses	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	7	En cas d'attaque de ville
0	20	Arbalétriers de milice	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants+Panique 3 plaq	13	Remplace un des précédents à volonté
0	300	Levées	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Enrôlés Fuyants+Panique 3 plaq	2	
0	20	Éléphants de guerre des troupes locales	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 10 infanteries de troupes locales hors milices et levées
0	4	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	1 pour 3 unités avec éléphants
0	2	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 4 unités de troupes locales
0	2	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace une artillerie légère
0	2	Artillerie légère à fusées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Irréguliers Recrues 1 plaq	16	Remplace une artillerie légère à fusée
0	1	Artillerie lourde en garnison	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 5 unités de milice en garnison
Troupes royales					
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités de troupes royales
0	20	Lanciers et hallebardiers Réguliers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	4	Réguliers montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	15	1 sur 5 des précédents
0	4	Lanciers de la Garde Royale	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 5 unités de réguliers
0	1	Lanciers de la Garde Royale montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	1 pour 4 lanciers de garde
2	20	Archers et javeliniers réguliers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Archers et javeliniers réguliers montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 sur 5 des précédents

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

0	20	Arbalétriers réguliers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplace archers ou javeliniers réguliers à volonté
0	4	Arbalétriers réguliers montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 sur 5 des précédents
0	8	Archers et javeliniers de la Garde Royale	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 5 unités de réguliers
0	2	Archers et javeliniers de la Garde Royale montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	28	1 pour 4 Archers et javeliniers de la Garde
0	8	Arbalétriers de la Garde Royale	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	Remplace archers ou javeliniers de la Garde à volonté
0	2	Arbalétriers de la Garde Royale montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	28	Remplace à volonté archers ou javeliniers de la Garde montés sur éléphants
0	8	Eléphants de guerre des troupes royales	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 5 infanteries de troupes royales
0	6	Eléphants de guerre de la Garde royale	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 2 infanteries de la Garde Royale
0	4	Artillerie très légère royale sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	1 pour 3 unités des troupes royales avec éléphants
0	4	Artillerie légère royale	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 4 unités de troupes royales
0	2	Artillerie légère royale à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace une artillerie légère royale
0	2	Artillerie légère royale à fusées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Irréguliers Recrues 1 plaq	16	Remplace une artillerie légère royale à fusée
0	2	Artillerie lourde royale tractée éléphants	Artillerie lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	72	1 pour 4 unités de Lanciers et hallebardiers Réguliers
0	1	Artillerie de siège tractée par éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	88	1 pour 4 unités de Lanciers et hallebardiers Réguliers en cas de siège
Influence française 1862-1866					
0	1	Colonel mercenaire européen	Colonel bon 1 plaq	13	remplace un colonel des troupes royales
0	5	Réguliers en fusils européens	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	Remplace Lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Réguliers entraînés à l'européenne	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	Remplace Lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	Remplace Lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Artillerie très légère entraînée à l'européenne	Artillerie très légère Normal 3 plaq	46	1 pour 2 unités Réguliers en fusils européens
0	1	Artillerie légère royale entraînée à l'européenne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	Remplace une unité d'artillerie légère royale
0	1	Artillerie lourde royale entraînée à l'européenne	Artillerie très légère Normal 3 plaq	46	Remplace une unité d'artillerie lourde royale
Protectorat français après 1867					
0	1	Sous-Général français	Sous-général bon 1 plaq	156	Remplace un sous-général médiocre si troupes françaises présentes
0	2	Colonel français	Colonel 1 plaq	10	remplace un colonel des troupes royales
0	5	Réguliers en fusils européens	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal 3 plaq	28	Remplace Lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Réguliers entraînés à l'européenne	Infanterie lourde fusils rayés Normal 3 plaq	35	Remplace Lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Tirailleurs avec armes chargées par la culasse	Infanterie légère fusils rayés chargés culasse Normal 3 plaq	35	
0	2	Soldats français avec armes chargées par la culasse	Infanterie légère fusils rayés chargés culasse Elite 3 plaq	42	

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

0	2	Artillerie très légère entraînée à l'européenne	Artillerie très légère Normal 3 plaq	46	1 pour 2 unités Réguliers en fusils européens
0	1	Artillerie légère royale entraînée à l'européenne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	Remplace une unité d'artillerie légère royale
0	1	Artillerie lourde royale entraînée à l'européenne	Artillerie très légère Normal 3 plaq	46	Remplace une unité d'artillerie lourde royale
0	2	Artillerie très légère française moderne	Artillerie très légère rayée chargés culasse Normal 3 plaq	74	1 pour 2 unités de soldats français ou de tirailleurs
0	1	Artillerie légère française moderne	Artillerie légère rayée chargés culasse Normal 3 plaq	91	1 pour 2 unités de soldats français ou de tirailleurs
0	1	Mitrailleuses françaises	Artillerie très légère rayée chargés culasse Elite 3 plaq	81	Remplace une unité d'artillerie très légère française moderne