

## Liste FIS1774 – Thaïlande - Royaumes de Lampang et de Lanna (1774-1884)

*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 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 Dânggrêk. 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 royaume de Lannathai (royaume du million de rizières) ou de Lanna est un état dans le nord du pays thaï dont la capitale était Chiang Mai. Fondé par Mengrai en 1259, il a longtemps été constitué de cités-États plus ou moins autonomes soit, outre Chiang Mai, les cités de Lampang, Lamphun, Nan et Phrae. Le royaume de Mengrai s'étendait sur les provinces du Nord de l'actuelle Thaïlande et, pour certaines provinces, dans l'actuelle Birmanie ainsi que sur Chiang Hung (l'actuelle Jinghong, au Yunnan). Il recevait des tributs de certaines régions du Nord de l'actuel Viêt-Nam, principalement dans les vallées du fleuve Rouge et de la rivière Noire, et du Nord de l'actuel Laos, ainsi que de la région de Sip-Song-Pan-Na, au Yunnan. Les populations de cet ancien royaume ont conservé un certain particularisme linguistique : ils parlent le thaï du Nord.

Le Lanna atteignit l'apogée de sa puissance sous le roi Tilokaraj (1441-1487) qui lutta contre son frère Thau Choi et le roi Borommaracha II d'Ayutthaya en 1442 et conquiert le petit royaume voisin de Phayao en 1456. Contre Ayutthaya eut lieu une guerre de près de vingt ans (1456-1474). Tilokaraj fit des propositions de paix en 1475. Après Tilokaraj, le Lanna fut en proie à des luttes de pouvoir qui l'empêchèrent de se défendre contre des voisins de plus en plus puissants. Les Shans se libérèrent. Le roi d'Ayutthaya Chairacha envahit le Lanna en 1545. En 1546, la reine Chiraprapa fut obligée de se déclarer vassale d'Ayutthaya. En 1558, le roi birman Bayinnaung envahit le Royaume. Le Lanna resta vassal de la Birmanie pendant les deux siècles suivants. La Birmanie accorda au Royaume une importante autonomie, mais en contrôlant strictement sa corvée et les impôts, détournant les ressources disponibles pour ses propres guerres. En 1664, la Birmanie mit fin à l'autonomie du Lanna en remplaçant sa noblesse par des fonctionnaires birmans.

En 1727, un dénommé Thepsingh réussit à libérer le Lanna de la tutelle birmane, mais son

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

indépendance dura moins d'un an. En 1732, la région de Lampang devint indépendante, quoique vassale de la Birmanie. En 1774, les siamois de Thonburi et les troupes de Lampang chassèrent les birmans de Chiang Mai. Un noble du Lanna nommé Phraya Chaban fut choisi comme roi de Chiang Mai. Les royaumes de Lampang et de Chiang Mai restèrent vassaux du Siam jusqu'en 1884 où le roi Chulalongkorn (Rama V) abolit ces 2 royaumes.

### Composition des troupes

Nous ne nous intéresserons ici qu'à la période après 1774, avec ces états renaissants au 18ème siècle, après 2 siècles de vassalisation par les Birmans et sous la tutelle des siamois de Bangkok. Le Lanna de Thepsingh n'a duré qu'un an en 1727 et le Lampang de 1732 à 1774 n'étant pas du tout autonome. Les troupes sont soit équipées de manière traditionnelle, soit avec les dépouilles des anciens suzerains birmans.

#### Infanterie

L'infanterie traditionnelle est armée de lances et d'armes de jet, essentiellement d'arcs ou d'arbalètes légères, et combat le plus souvent sous forme d'embuscades et de guérilla. Cependant, en cette fin de 18ème siècle, les armes à feu, d'origine chinoise, indienne et européenne, ne sont pas rares, quoique les troupes ne soient pas entraînées à l'europpéenne. Dans ces deux petits états, elles seront plutôt réservées par les rois à leur Garde. En cas de crise, les rois feront appel à leurs vassaux et chefs provinciaux, qui seront ici comptés comme alliés. On peut aussi avoir quelques mercenaires étrangers mais plutôt des asiatiques par défiance des européens, en nombre limité vu leur coût.

#### Cavalerie

Vu le terrain et le climat, la cavalerie est rare et faible. Il y a bien 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 sont généralement équipés d'armes à feu ou de canons légers mais servent aussi pour le transport ou pour tracter les canons.

#### Artillerie

L'artillerie traditionnelle d'origine chinoise et indienne est parfois remplacée au 19ème par des pièces modernes, notamment des pièces de marine, dans les limites des finances disponibles et des tolérances du suzerain siamois. Vu le terrain, on trouve aussi beaucoup de pièces très légères de 1 ou 2 livres, généralement sur pivots montées sur mules ou sur des éléphants et aussi des fusées sur affûts à roues ou parfois sur éléphants. Au milieu du 19ème, on commence à trouver des pièces rayées. Les pièces chargées par la culasse ne pourront apparaître avant la suppression des deux royaumes.

### Liste d'armée

Cette armée pourra avoir un renfort de l'armée Siamoise ou au contraire s'adjoindre à une armée siamoise comme alliés. Dans ce cas, il n'y aura pas de vassaux.

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 médiocre 1 plaq	96	1 pour 10 unités
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	A la place du 2ème précédent
0	80	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 6 unités
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	A la place du 2ème précédent
8	60	Lanciers et halbardiers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	12	Lanciers et halbardiers montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	15	1 sur 5 des précédents
0	20	Réguliers avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers	14	Peut remplacer le 3ème Lancier

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

			Recrues 3 plaq		
0	4	Réguliers avec armes à feu montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	19	Peut remplacer le 3ème Lancier sur éléphant
0	10	Réguliers avec armes à feu rayées	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	25	remplace le 2ème Réguliers avec armes à feu après 1850
6	40	Archers et Arbalétriers	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	8	Archers et Arbalétriers montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	1 sur 5 des précédents
0	13	Réguliers avec armes à feu	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Peut remplacer le 3ème Archers et Arbalétriers
0	2	Réguliers avec armes à feu montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	Peut remplacer le 3ème Archers et Arbalétriers sur éléphant
0	6	Réguliers avec armes à feu rayées	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	21	remplace le 2ème Réguliers légers avec armes à feu après 1850
1	10	Eclaireurs locaux	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois+Hésitants 3 plaq	17	
0	40	Levées	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	4	
0	10	Milice	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	1 pour 4 unités de milice
0	10	Troupes légères de milice	Infanterie légère Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	8	1 pour 4 unités de milice
0	6	Eléphants de guerre	Éléphant de combat Irréguliers Normal 1 plaq	12	1 pour 10 infanteries
0	2	Cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	28	Artillerie très légère	Artillerie légère rayée Irréguliers Normal 3 plaq	67	1 pour 4 unités d'infanterie
0	9	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	Peut remplacer le 3ème Artillerie très légère
0	4	Artillerie très légère rayée sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants rayée Irréguliers Normal 1 plaq	18	Peut remplacer le 2ème précédent après 1850
0	14	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	50	Peut remplacer le 2ème Artillerie très légère
0	7	Artillerie légère rayée	Artillerie légère rayée Irréguliers Recrues 3 plaq	62	Peut remplacer la 2ème artillerie légère après 1860
0	14	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Normal 3 plaq	50	Peut remplacer l'artillerie légère à volonté
0	7	Artillerie légère à fusées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Irréguliers Recrues 1 plaq	16	remplace la 2ème artillerie à fusées
0	3	Artillerie lourde tractée éléphants	Artillerie lourde tractée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	79	1 pour 10 infanteries
0	1	Artillerie de siège tractée éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	95	1 pour 10 infanteries – seulement si siège
0	2	Artillerie de garnison	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	39	Uniquement en garnison – 1 pour 4 unités de milice ou levée
Garde royale, seulement si le Roi ou un Prince du sang est général					
0	1	Lanciers de Garde des Palais	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	15	
0	4	Gardes avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 unités de réguliers

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

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	2	Gardes avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal 3 plaq	28	1 pour 2 gardes avec armes à feu après 1850
0	1	Artillerie légère de la Garde	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 gardes avec armes à feu
0	1	Artillerie légère de la Garde rayée	Artillerie légère rayée Normal 3 plaq	84	remplace la précédente à volonté après 1850
Alliés et vassaux (peuvent être multipliés)					
0	2	Sous-Général allié	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	1 par Principauté alliée
0	30	Colonel allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 6 unités de la même Principauté alliée
0	15	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 montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	17	1 sur 5 des précédents
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