

Liste FSMA - Malaisie (Péninsule malaise)

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)*

La Péninsule malaise est la seule partie de l'Insulinde qui ne soit pas sur les îles situées entre l'Indochine et l'Australie. La Malaisie et les îles de l'Indonésie ont eu une histoire proche et souvent commune et leurs peuples sont semblables mais cependant il faut les séparer. La Malaisie est la péninsule qui s'étend au sud du Siam et les îles qui l'entourent. La Malaisie péninsulaire a connu un peuplement très ancien et des civilisations matériellement développées dès les premiers siècles de notre ère. On a trouvé dans la vallée de Bujang des vestiges hindou-bouddhiques qu'on a datés du 4ème ou 5ème siècle après J.C. Peu à peu se sont formés deux types d'états : des royaumes intérieurs, fondés sur le contrôle de la terre et le développement de l'agriculture, et des cités-états marchandes le long des côtes, surtout tout le long du détroit entre le continent et l'île de Java.

Au début du XVe siècle, apparaît le premier Etat malais vraiment autonome, formé, selon la tradition, par un prince de Palembang dans le sud de Sumatra nommé Parames Wara, qui fonde Malacca en 1402. Le port prend un essor rapide et devient le principal entrepôt des épices d'Indonésie, le lieu de rencontre des navires et des marchands chinois, thaïs, indiens, arabes, javanais. Le grand amiral chinois musulman Zheng He, qui mènera sept expéditions vers l'Inde, le Moyen-Orient et l'Afrique de l'Est entre 1405 et 1433, fait plusieurs fois escale à Malacca. En 1420, l'islam gagne le pays, où l'introduisent des marchands indiens du Gujerat. De Malacca, il progresse rapidement vers l'est et le sud. L'arrivée des Portugais inaugure une ère nouvelle et, dès 1511, Malacca est prise et pillée par le vice-roi de Goa Afonso de Albuquerque. Le commerce musulman se transporte de l'autre côté du détroit et enrichit de nouveaux royaumes comme le royaume d'Aceh dans le nord de Sumatra. Le sultan Mahmud fonde Johor (ou Johore) à la pointe sud de la péninsule en 1518. Johor tentera à plusieurs reprises de reconquérir Malacca, sans succès. En 1536, une attaque portugaise inflige de telles pertes à Johor que le sultan Alauddin Riayat Shah I (règne 1529-64?) doit traiter avec eux. Les 16ème et 17ème siècles seront marqués par la rivalité entre Aceh et Johor, qui tentent tous deux de reprendre Malacca aux Portugais, mais se jalourent trop pour agir efficacement ensemble. Les Portugais s'y maintiennent jusqu'en 1641 mais cèdent alors devant les Néerlandais.

La Malaisie est alors le passage obligé de la grande route du commerce vers l'Orient et présente aussi un gros intérêt par ses ressources propres. La population, essentiellement malaise et chinoise, s'accroît rapidement et se groupe sur les côtes, l'intérieur étant à peu près vide. Alliés à Johor, qui espère reconquérir Malacca, les Hollandais prennent la ville en 1641 mais la gardent. Pour assurer

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

leur approvisionnement en étain, ils passent ensuite une série d'accords commerciaux avec plusieurs États de la péninsule, dont notamment Kedah en 1642, Ujung Salang en 1643 et Perak, où ils établissent un poste.

Le 17ème siècle est marqué par les convoitises sur la péninsule des Birmans du royaume d'Ava et des Siamois du royaume d'Ayutthaya et par les révoltes des malais. En 1651, la garnison de Perak est attaquée et détruite par les Malais. En 1660, la VOC abandonne Ujung Salang. La Compagnie anglaise des Indes Orientales commence à s'étendre vers les pays malais. En 1786, le sultan de Kedah lui cède Penang en échange d'une protection militaire contre la menace birmane et siamoise. En 1761, elle installe un comptoir au nord de Bornéo par un accord avec le sultanat de Sulu.

Quand les Provinces-Unies tombent sous la tutelle de la France en 1795, les britanniques s'emparent de la Malaisie que les Néerlandais leurs abandonnent en 1824 par le traité de Londres. Ce traité marque la séparation du monde malais en deux parties, l'une se trouvant aujourd'hui dans la Fédération de Malaisie et l'autre dans la République d'Indonésie. Les nouveaux maîtres organisent leur nouvelle colonie à partir de 1830, centrée sur les ports des détroits (Penang, Malacca, Singapour), dont Singapour, fondée en 1819 par Thomas Stamford Raffles sur l'île de Temasek qui lui est cédée par le sultan de Johor, devient la capitale en 1837. Ils l'étendent en 1874 par le traité de Pangkor à l'Etat de Perak, groupé en 1896 en une fédération avec Selangor, Negri Sembilan et Pahang. Avant 1914, les britanniques s'étendent aux cinq sultanats de Kelantan, Trengganu, Kedah, Perlis (tous encore vassaux du Siam) et Johore, et jusqu'au nord de Bornéo avec Sarawak et le sultanat de Brunei.

Après la Première Guerre mondiale, la Malaisie deviendrait le plus gros producteur mondial de caoutchouc naturel. Les japonais prennent la Malaisie en 1941 avec Singapour. La Malaisie est libérée en 1945 mais les japonais ont ouvert la voie à une agitation indépendantiste et à une guérilla inspirée par le parti communiste, particulièrement fort dans la population chinoise. La répression et les concessions aboutirent à l'indépendance dans le cadre du Commonwealth de 11 Etats groupés dans la fédération malaise en 1957, augmentée en 1963 des états de Sabah et Sarawak du Bornéo du Nord. Singapour, annexé en 1963 redevient une république indépendante en 1965.

La situation particulière de la Malaisie donne un aspect particulier aux troupes locales. Il n'y a quasiment de troupes européennes ou européanisées que dans les ports-comptoirs comme Malacca ou Singapour et encore s'agit-il le plus souvent d'auxiliaires indiens ou asiatiques et des troupes des compagnies coloniales (VOC jusqu'en 1795 puis Compagnie des Indes Orientales Britannique). Les troupes que l'on trouvera seront donc celles des états locaux, essentiellement les Sultanats de Johore, Kelantan, Trengganu et Kedah, plus Perlis après 1821, et les états de Perak, Selangor, Negri Sembilan et Pahang. Ces petits états avaient les moyens d'acheter des armes occidentales et d'embaucher des instructeurs occidentaux mais leurs armées restaient peu nombreuses pour ne pas déplaire à la puissance britannique tutélaire. Une grande partie restait donc des levées paysannes faites en cas de danger national, et leurs armées seront généralement une coalition de plusieurs petits états.

Composition des troupes

Infanterie

L'arme de base est le kriss malais.

- Levées paysannes
- Milices urbaines
- Indigènes des forêts, équipés d'arcs et de flèches, servant d'éclaireurs. Certains sont spécialisés dans la guérilla.

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

- Guerriers avec fusils, généralement de vieux mousquets, mal entraînés au tir et ne se servant pas de baïonnettes
- Unités de la Garde royale, entraînées par des européens mais non ou mal équipés de baïonnettes.
- Gardes du Corps, la famille et les amis du chef, de haut moral et mieux armés en armes à feu
- Des fanatiques, généralement religieux, armés d'armes de poing.

Cavalerie

- La cavalerie est rare à cause du climat, donc des cavaliers nobles ou de garde et de la cavalerie légère essentiellement à Kedah et dans les hautes plaines de Padang et Kohor
- Des unités d'éléphants, montés par des tireurs avec arc ou javelots et, pour la Garde, au fusil.

Artillerie

- Canons de bronze légers, servies par des indigènes peu entraînés sous les ordres de mercenaires
- Canons de bronze de position, généralement assez anciens et mal servis
- Canons de la Garde avec chef canonnier européen.
- Lance-fusées de type chinois, traditionnels, ou Congrève sous les ordres de mercenaires

Alliés européens

Selon l'époque, ce peut être des hollandais (la VOC avant 1793) ou des britanniques, voire des français des comptoirs des Indes.

Liste d'armée

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	Peut remplacer le 2ème précédent
0	30	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 6 unités
0	15	Colonel	Colonel 1 plaq	10	Peut remplacer le 2ème précédent
0	1	Mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	1 pour 3 levées
0	20	Fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	1 pour 3 levées ou milices
0	10	Guerriers avec fusils	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	1 pour 4 levées ou milices
0	2	Mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	4	Marins, pirates et pillards	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	15	Sur les côtes
0	12	Indigènes des forêts	Infanterie légère Irréguliers Normal Coureurs des bois+Hésitants 3 plaq	17	1 pour 3 levées
0	5	Guerriers fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	1 pour 2 guerriers
6	40	Levées	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	4	
0	10	Levées d'archers	Infanterie légère Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	8	
0	20	Milices urbaines	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	1 pour 2 levées
0	2	Cavaliers nobles	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	1 pour 2 unités de cavaliers légers
0	8	Éléphants montés par des tireurs au fusil ou des	Éléphant de combat Irréguliers Normal 1 plaq	12	1 pour 4 levées ou milices

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

		archers.			
0	4	Cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	1 pour 6 unités d'infanterie
0	2	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	28	1 pour 2 unités de cavaliers légers
1	20	Artillerie très légère	Artillerie très légère Irréguliers Recrues 3 plaq	31	1 pour 3 unités d'infanterie
0	5	Artillerie très légère entraînée	Artillerie très légère Irréguliers Normal 3 plaq	36	1 pour 3 unités d'infanterie hors levées
0	4	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Recrues 1 plaq	11	1 pour 2 unités d'éléphants
0	3	Artillerie de garnison	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	39	Seulement dans les villes
0	4	Canons de bronze	Artillerie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	62	1 pour 6 levées ou milices
0	2	Artillerie entraînée par mercenaires	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	1 pour 2 des précédents
0	3	Lance-fusées de type chinois	Artillerie légère à fusées Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	44	1 pour 3 unités d'infanterie
Si le roi ou un prince du sang est général en chef					
0	1	Garde Royale	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	1 pour 5 guerriers avec fusils
0	1	Garde Royale plus tardive	Infanterie lourde fusils rayés Elite 3 plaq	42	A la place du précédent
0	2	Garde Royale	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 4 guerriers avec fusils
0	2	Garde Royale plus tardive	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 4 guerriers avec fusils
0	1	Cavaliers de la Garde	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	1 pour 3 unités de cavaliers légers
0	1	Éléphants de la Garde	Éléphant de combat Irréguliers Normal Tenaces (troupes montés) 1 plaq	13	1 pour 2 unités de la Garde
0	1	Artillerie de la Garde	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	1 pour 2 unités de la Garde
0	1	Artillerie lourde de la Garde	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	Remplace la précédente à volonté
0	1	Artillerie de Garde sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants Irréguliers Normal Tenaces (troupes montés) 1 plaq	20	Si unité d'éléphants de la Garde
Troupes alliées					
0	2	Sous-Général allié	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	1 si 1 allié, les autres pour 10 unités alliées
0	1	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	Peut remplacer le 2ème précédent
0	30	Colonel allié	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	13	1 pour 3 levées alliés

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

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	23	1 pour 3 unités d'infanterie alliés
0	5	Artillerie très légère entraînée alliés	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	27	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	8	1 pour 2 unités d'éléphants alliés
0	3	Artillerie de garnison alliés	Artillerie très lourde Alliés Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	20	Seulement dans les villes alliés
0	4	Canons de bronze alliés	Artillerie lourde Alliés Irréguliers Recrues 3 plaq	46	1 pour 6 levées ou milices alliés
0	2	Artillerie entraînée par mercenaires alliés	Artillerie lourde Alliés 3 plaq	67	1 pour 2 des précédents alliés
0	3	Lance-fusées de type chinois alliés	Artillerie légère à fusées Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	32	1 pour 3 unités d'infanterie alliés
Si le roi ou un prince du sang allié est sous-général					
0	1	Garde Royale alliés	Infanterie lourde Alliés Elite 3 plaq	25	1 pour 5 guerriers avec fusils alliés
0	1	Garde Royale plus tardive alliés	Infanterie lourde fusils rayés Alliés Elite 3 plaq	34	A la place du précédent alliés
0	2	Garde Royale alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	17	1 pour 4 guerriers avec fusils alliés
0	2	Garde Royale plus tardive alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite 3 plaq	17	1 pour 4 guerriers avec fusils alliés
0	1	Cavaliers de la Garde alliés	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	1 pour 3 unités de cavaliers légers alliés
0	1	Éléphants de la Garde alliés	Éléphant de combat Alliés Irréguliers Normal Tenaces (troupes montés) 1 plaq	11	1 pour 2 unités de la Garde alliés
0	1	Artillerie de la Garde alliés	Artillerie légère à cheval Alliés 3 plaq	56	1 pour 2 unités de la Garde alliés
0	1	Artillerie lourde de la Garde alliés	Artillerie lourde Alliés 3 plaq	67	Remplace la précédente à volonté alliés
0	1	Artillerie de Garde sur éléphants alliés	Artillerie légère sur éléphants Alliés Irréguliers Normal Tenaces (troupes montés) 1 plaq	16	Si unité d'éléphants de la Garde alliés