

## Liste FIV1856 – Vietnam - Le Vietnam sous protectorat français (1856-1887)

*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)*

Au début du 19ème siècle, le Vietnam des Nguyen persécute les chrétiens et fait décapiter l'évêque espagnol de Cochinchine. En 1847, la France exige la liberté religieuse au Vietnam et un incident grave a lieu : deux vaisseaux de guerre français détruisent les défenses côtières et la flotte vietnamienne à Tourane. L'empereur Thiệu Trị condamne à mort tout Européen arrêté dans le royaume et met à prix la tête des missionnaires. A partir de 1852, la France s'oppose à l'Empereur et sa politique de proscription des chrétiens. Après le bombardement de Tourane en 1856, l'amiral Rigault de Genouilly est envoyé à Tourane, où il arrive en août 1858, à la tête de 2 300 hommes, Français et Espagnols, après la décapitation de l'évêque espagnol de Cochinchine. L'expédition sur Tourane échoue mais fin février 1861 l'amiral Charner enfonce les lignes vietnamiennes et prend la citadelle de Vĩnh Long et l'île de Poulo Condor. Le 5 juin 1862, le traité de Saigon cède la Cochinchine et Poulo Condor à la France. Trois ports, dont Tourane, sont ouverts au commerce français et espagnol. Le culte chrétien et l'évangélisation sont autorisés dans tout le pays.

A partir de cette expédition, le Vietnam des Nguyen entre dans l'orbite et sous l'influence des français, qui entament la modernisation du pays et de son armée, et donc loin des anciens suzerains chinois. Les français installent des garnisons au Tonkin, ce qui n'est pas accepté par la Chine. Un corps expéditionnaire commandé par Henri Rivière est envoyé en 1881 : c'est la guerre franco-chinoise (1881-1885). En 1883, l'Annam et le Tonkin deviennent officiellement des protectorats français et ne dépendent plus de la Chine, qui ne l'accepte qu'à la fin de la guerre, en juin 1885. Les Pavillons noirs sont formellement dissous. Le Tonkin pacifié est intégré dans l'Union indochinoise en 1887.

### **Composition des troupes**

Il y a trois composantes dans cette armée :

- Les troupes locales, au service d'un noble, et tribales, qui ont toujours constitué la masse des armées vietnamiennes.
- Les troupes régulières, soldats au service de l'Empereur, entraînées par des conseillers français.
- Les troupes françaises, toujours peu nombreuses.

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

### Infanterie

Les troupes locales, au service d'un noble, et tribales, sont le plus souvent armées de lances, de javelots, d'arcs ou d'arbalètes légères. Les armes à feu sont si chères que les chefs locaux les gardent pour leur garde personnelle. Ils disposent aussi dans les villes de quelques milices de maintien de l'ordre. S'y ajoutent, en tant que de besoin, des villageois raflés dans les campagnes. Ces « levées de volontaires » ne fournissent pas une troupe très solide...

Les troupes régulières, soldats au service de l'Empereur, sont maintenant entraînées par les français qui, de plus, fournissent des armes plus modernes, en particulier aux troupes les plus fidèles.

Les troupes françaises sont de trois types. On a des troupes locales, généralement de volontaires, entraînées par des officiers et sous-officiers français. Ce sont les tirailleurs indochinois. On a ensuite les troupes relevant de la Marine, fusiliers marins et troupes coloniales. Et puis, pour la guerre franco-chinoise, des troupes de l'armée, essentiellement issues de l'Armée d'Afrique, Légion et zouaves notamment.

### Cavalerie

Vu le terrain et le climat, il y a peu de chevaux et ceux qui existent servent essentiellement pour la parade, et donc les gardes, généralement nobles et de bon moral, mais aussi, parfois au Tonkin, dans les zones de plaine pour la reconnaissance.

En revanche, il y a des éléphants, essentiellement sur le cours du Mékong (Cambodge et Cochinchine) et dans les collines de l'Annam. Ils sont plus rares au Tonkin où ils servent surtout de bêtes de trait. Leur rôle militaire décroît fortement avec les armes modernes à longue portée, leur taille en faisant des cibles de choix. Ils ne serviront plus que dans les zones de jungle, comme moyens de transport et de trait des éléments lourds, les gros canons en particulier.

### Artillerie

L'artillerie traditionnelle, qu'elle soit à pierres, à traits ou à poudre de type chinois voire napoléonien, disparaît quasiment à cette période. On ne trouve encore localement que quelques gros canons-mortiers à chargement par la bouche, tractés par des éléphants. L'armée impériale reçoit des canons rayés tandis que les troupes françaises ont les mêmes pièces et, après 1880, des pièces à chargement par la culasse, souvent de marine, et d'autres armes modernes comme des mitrailleuses. Cependant, l'artillerie à fusée demeure, modernisée, car plus facile à emporter dans des zones d'accès difficile.

### 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	60	Noble local comme officier supérieur	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 6 unités de troupes locales
4	60	Lanciers et hallebardiers de troupes locales	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	9	
0	3	Troupes locales montées sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	13	1 sur 20 des précédents – seulement en Annam et Cochinchine
0	12	Mousquetaires de troupes locales	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	12	1 sur 5 des Lanciers de troupes locales
0	2	Mousquetaires de troupes	Infanterie lourde montée	17	1 sur 6 des précédents – seulement

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

		locales montées sur éléphants	éléphants Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq		en Annam et Cochinchine
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
2	60	Archers, arbalétriers et javeliniers de troupes locales	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	3	Archers, arbalétriers et javeliniers de troupes locales montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	1 sur 20 des précédents – seulement en Annam et Cochinchine
0	10	Tireurs de troupes locales	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	1 sur 4 des Archers, arbalétriers et javeliniers de troupes locales
0	2	Tireurs de troupes locales montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	1 sur 5 des précédents – seulement en Annam et Cochinchine
0	10	Bandits	Infanterie légère Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants+Panique 3 plaq	14	
0	4	Marins, pirates et pillards	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	15	
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	5	Eléphants de guerre des troupes locales	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 20 infanteries de troupes locales hors milices et levées – seulement en Annam et Cochinchine
0	2	Cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	Uniquement au Tonkin
0	2	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	1 pour 3 unités avec éléphants
0	4	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 4 unités de troupes locales
0	4	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 – seulement en Annam et Cochinchine
0	2	Artillerie lourde tractée bœufs	Artillerie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	62	1 pour 5 unités de Lanciers et halbardiers de troupes locales
0	2	Artillerie lourde tractée éléphants	Artillerie lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	72	Remplace une des précédentes – seulement en Annam et Cochinchine
0	1	Artillerie lourde en garnison	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 5 unités de milice en garnison
Troupes impériales					
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités de troupes impériales
0	5	Colonel mercenaire européen	Colonel bon 1 plaq	13	remplace un colonel des troupes impériale

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

1	30	Réguliers en fusils européens	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	
0	15	Réguliers entraînés à l'européenne	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	1 sur 2 des précédents
0	8	Mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	8	Mercenaires européens ou asiatiques en fusils européens	Infanterie lourde fusils rayés Normal 3 plaq	35	Remplace le précédent à volonté
2	40	Eclaireurs en fusils européens	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	20	Eclaireurs entraînés à l'européenne	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	1 sur 2 des précédents
0	4	Artillerie très légère	Artillerie très légère rayée Normal 3 plaq	67	1 pour 4 unités Réguliers en fusils européens
0	4	Artillerie très légère	Artillerie très légère rayée chargés culasse Normal 3 plaq	74	Remplace le précédent après 1883
0	10	Artillerie légère	Artillerie légère rayée Normal 3 plaq	84	1 pour 5 unités de troupes impériales
0	5	Artillerie légère	Artillerie légère rayée chargés culasse Normal 3 plaq	91	Remplace le précédent après 1883
0	4	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace une artillerie légère
0	4	Artillerie lourde	Artillerie lourde rayée Normal 3 plaq	105	1 pour 6 unités de troupes Impériales
0	4	Artillerie lourde	Artillerie lourde rayée chargés culasse Normal 3 plaq	112	Remplace le précédent après 1883
0	2	Artillerie très lourde tractée par éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants Recrues 3 plaq	108	1 pour 6 unités de troupes Impériales
0	2	Artillerie très lourde tractée par éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants rayée Recrues 3 plaq	131	Remplace le précédent après 1883
0	4	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants rayée Normal 1 plaq	22	1 pour 4 unités de troupes Impériales, en Annam ou Cochinchine
0	2	Artillerie très légère sur éléphants pièces de marine	Artillerie très légère sur éléphants rayée chargés culasse Normal 1 plaq	24	Remplace le précédent après 1883
<b>Garde Impériale, si l'Empereur ou un Prince est général en chef ou sous-général</b>					
0	6	Mousquetaires de la Garde	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal 3 plaq	28	1 pour 5 unités de réguliers
0	3	Mousquetaires de la Garde entraînés à l'européenne	Infanterie lourde fusils rayés Normal 3 plaq	35	1 pour 5 unités de réguliers entraînés à l'européenne
0	8	Eclaireurs de la Garde en fusils européens	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 5 unités d'éclaireurs
0	4	Eclaireurs de la Garde entraînés à l'européenne	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	28	1 pour 5 unités d'éclaireurs entraînés à l'européenne
0	2	Artillerie très légère de la Garde	Artillerie très légère rayée Elite 3 plaq	74	1 pour 4 unités de la Garde
0	2	Artillerie très légère de la Garde	Artillerie très légère rayée chargés culasse Elite 3 plaq	81	Remplace le précédent après 1883
0	4	Artillerie légère de la Garde	Artillerie légère rayée Elite 3 plaq	91	1 pour 5 unités de la Garde
0	2	Artillerie légère de la Garde	Artillerie légère rayée chargés culasse Elite 3 plaq	98	Remplace le précédent après 1883
0	2	Artillerie lourde de la Garde	Artillerie lourde rayée Elite 3 plaq	112	1 pour 6 unités de la Garde
0	2	Artillerie lourde de la Garde	Artillerie lourde rayée chargés culasse Elite 3 plaq	119	Remplace le précédent après 1883
0	2	Artillerie très légère de la Garde sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants rayée Elite 1 plaq	24	1 pour 4 unités de la Garde, en Annam ou Cochinchine
0	2	Artillerie très légère de la Garde sur éléphants pièces	Artillerie très légère sur éléphants rayée chargés culasse Elite 1 plaq	26	Remplace le précédent après 1883

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

		de marine			
0	1	Cavaliers de la Garde	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	
Troupes françaises époque de l'influence française 1865-1881					
0	3	Colonel français	Colonel 1 plaq	10	Remplace un colonel mercenaire si commande au moins 1 unité de français
0	10	Auxiliaires indochinois avec armes rayées	Infanterie lourde fusils rayés Normal 3 plaq	35	
0	4	Soldats français avec armes rayées	Infanterie lourde fusils rayés mobile Elite 3 plaq	46	
0	4	Fusiliers marins français avec armes rayées	Infanterie légère fusils rayés mobile Elite 3 plaq	39	
0	4	Artillerie très légère française moderne	Artillerie très légère rayée Normal 3 plaq	67	1 pour 4 unités de soldats français ou de tirailleurs
0	2	Artillerie légère française moderne	Artillerie légère rayée Normal 3 plaq	84	Peut remplacer la 2ème des précédentes
Troupes françaises du corps expéditionnaire de Henri Rivière puis du protectorat français, après 1881					
0	2	Sous-Général français	Sous-général bon 1 plaq	156	1 pour 8 unités – Doit commander au moins 1 unité de troupes françaises ou auxiliaires
0	10	Colonel français	Colonel 1 plaq	10	1 pour 4 unités – Doit commander au moins 1 unité de troupes françaises ou auxiliaires
0	10	Auxiliaires (Tirailleurs) indochinois avec armes rayées	Infanterie lourde fusils rayés mobile Normal 3 plaq	39	
0	10	Auxiliaires (Tirailleurs) indochinois avec armes chargées par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés mobile chargés culasse Normal 3 plaq	46	Remplace les précédents après 1883
0	4	Soldats français avec armes rayées	Infanterie lourde fusils rayés mobile Elite 3 plaq	46	
0	4	Soldats français avec armes chargées par la culasse	Infanterie lourde fusils rayés mobile chargés culasse Elite 3 plaq	53	Remplace les précédents après 1883
0	6	Fusiliers marins ou coloniaux français avec armes rayées	Infanterie légère fusils rayés mobile Elite 3 plaq	39	
0	6	Fusiliers marins ou coloniaux français avec armes chargées par la culasse	Infanterie légère fusils rayés mobile chargés culasse Elite 3 plaq	46	Remplace les précédents après 1883
0	3	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	2	Artillerie légère française moderne	Artillerie légère rayée chargés culasse Normal 3 plaq	91	1 pour 4 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