

## Liste FIV1771 – Vietnam - Le Vietnam des frères Tây Sơn (1771-1802)

*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)*

Un peuple venu du sud de la Chine, les « Viêt » avaient colonisé le pays vers le sud, d'abord l'Annam, puis la Cochinchine au début du 17ème siècle. Un petit royaume Cham indépendant continue d'exister jusqu'en 1822, date de son annexion complète. Cependant le pays Viet se sépare entre le Nord fortement sinisé et le sud. La dynastie des Lê règne officiellement mais n'a qu'un rôle purement symbolique : le pays est dominé par deux familles rivales de seigneurs, la famille Trinh, qui contrôle le Nord, tandis que la famille Nguyễn contrôle le Sud.

Tout change en 1771 quand les trois frères Tây Sơn des plateaux d'Annam se révoltent contre les princes Nguyễn. Les Trinh passent le Col des Nuages pour attaquer vers le sud mais les Tây Sơn s'allient à eux contre les Nguyễn, qui sont massacrés sauf Nguyễn Anh qui se réfugie à Bangkok en 1785. Les Tây Sơn se tournent alors contre les Trinh dont la capitale Thăng Long (Hanoi) est prise le 21 juillet 1786. Les princes Trinh se suicident. Les frères Tây Sơn se partagent le pays en faisant officiellement allégeance au Roi Chiêu Thống de la dynastie Lê. Comme celui-ci réclame une province, il est chassé du pays. Il revient allié aux chinois Qing mais son armée fait de nombreuses exactions, retournant la population. L'aîné des Tây Sơn se proclame roi le 22 décembre 1788 sous le nom de Quang Trung et lance une attaque surprise à la veille du nouvel an, infligeant aux Chinois une défaite totale. Le 30 janvier 1789, c'est la fin de la dynastie Lê. Quang Trung offre la paix aux chinois qui le reconnaissent comme roi. Il règne de la frontière chinoise jusqu'au Col des Nuages et ses frères se partagent le Sud. Mais leur pouvoir décline rapidement.

### **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.

On trouvera comme types de troupes :

- les troupes tribales et locales, généralement au service d'un noble, complétées souvent par des levées de faible valeur
- Les milices d'autodéfense des cités et des bourgs

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

- Les troupes personnelles des Tây Son, souvent fanatisées, qui, après 1789 se transforment en réguliers royaux. Il reste quelques fanatiques au Tonkin mais plus dans le sud après la chute des Lê.
- Les réguliers, soldats au service de l'Empereur, ne sont pas pris en compte ici car soit ils se sont « démobilisés » d'eux-même, soit ils sont restés fidèles à l'Empereur Lê.

Il y a peu d'armes à feu, armes d'origine chinoise et fusils occidentaux ou japonais. Ces armes sont chères et donc seuls les soldats de l'Empereur ou du Roi de Hué pouvaient en disposer. Ceux qui équipent cette armée sont donc des prises de guerre à la suite des prises de Hué et Thăng Long. Leur caractère foncièrement xénophobe empêchera toute unité de mercenaires et officiers étrangers.

### Cavalerie

Vu le terrain et le climat, il y a peu de chevaux, même si certains de ces pays ont été occupé un temps par les Mongols. Ceux qui existent servent soit pour la parade, et donc les gardes, généralement nobles et de bon moral, soit pour la reconnaissance mais le choc des cavaliers est inconnu.

En revanche, il y a des éléphants, mais uniquement en Cochinchine et, dans une moindre mesure, en Annam. Non seulement certains servent pour le combat directement, de moins en moins avec le développement des armes à feu, mais aussi pour le transport. Ils ne seront utilisés que par les nobles et les Tây Son du sud.

### Artillerie

Traditionnellement, on trouve dans ces pays de l'artillerie sous forme de catapultes et de scorpions. Cependant, sous l'influence de la Chine et du Siam, elle a été remplacée par une artillerie à poudre :

- gros canons de bronze, souvent tractés par des éléphants, au sud, ou par des bœufs ;
- pièces légères généralement sur pivots montées sur mules ou sur des éléphants ;
- fusées sur affûts à roues ou parfois sur éléphants

### **Liste d'armée**

Cette liste sera en deux parties : une partie commune constituée des troupes locales et tribales et une partie individualisée selon la période et le lieu. Ce sera celle des frères Tây Son entre leur révolte et la chute de la dynastie Lê, celle du Roi du Nord Quang Trung ensuite et celles de ses frères au Sud, à Hué et en Cochinchine.

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	120	Lanciers et hallebardiers de troupes locales	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	9	
0	6	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
4	60	Guerriers tribaux	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants+Insaisissables+Panique 3 plaq	15	
1	15	Indigènes des forêts	Infanterie légère Irréguliers	20	1 pour 4 unités tribales

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

			Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq		
2	80	Archers et javeliniers de troupes locales	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	4	Archers 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	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 20 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	10	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 hallebardiers 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
Seulement Tây Son entre 1771 et 1788					
0	40	Chef volontaire	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités des troupes des Tây Son
0	90	Lanciers et hallebardiers volontaires	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Impétueux 3 plaq	11	
0	30	Lanciers et hallebardiers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Impétueux+Fanatiques 3 plaq	11	1 pour 3 unités de volontaires lanciers et hallebardiers
0	3	Lanciers et hallebardiers fanatiques montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues Impétueux+Fanatiques 3 plaq	15	1 sur 10 des précédents – Uniquement en Annam et Cochinchine
0	2	Tireurs fanatiques avec	Infanterie lourde Irréguliers	15	1 pour 6 tireurs fanatiques

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

		armes à feu	Recrues Fanatiques 3 plaq		
2	90	Archers, arbalétriers ou javeliniers volontaires	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	30	Archers, arbalétriers ou javeliniers fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	1 pour 3 unités de volontaires archers et javeliniers
0	3	Archers, arbalétriers ou javeliniers montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 sur 10 des précédents – Uniquement en Annam et Cochinchine
0	10	Levées de volontaires fanatisés	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques+Panique 3 plaq	7	
0	2	Eléphants de guerre à équipage fanatique	Éléphant de combat Normal Agressifs 1 plaq	16	1 pour 5 infanteries fanatiques – Uniquement en Annam et Cochinchine
0	4	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	28	4 au Tonkin – 1 maximum en Annam et Cochinchine
0	10	Artillerie à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 6 infanteries hors levées
0	1	Artillerie de siège tractée par éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	88	1 pour 6 unités en cas de siège
<b>Seulement Tây Son du Sud après 1788</b>					
0	30	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités des troupes des Tây Son
0	30	Lanciers et hallebardiers Réguliers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	10	Lanciers et hallebardiers réguliers montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	15	Remplace le 3ème des précédents
0	6	Lanciers de la Garde Royale	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 5 lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Lanciers de la Garde Royale montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	Remplace le 3ème des précédents
0	15	Mousquetaires réguliers	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	1 pour 2 lanciers et hallebardiers réguliers
0	3	Mousquetaires de la Garde Royale	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	1 pour 3 mousquetaires Réguliers
0	1	Mousquetaires de la Garde Royale montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	Remplace le 3ème des précédents
0	40	Archers, arbalétriers ou javeliniers réguliers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	8	Archers, arbalétriers ou javeliniers réguliers montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	Remplace le 3ème des précédents
0	8	Archers, arbalétriers ou javeliniers de la Garde Royale	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 5 Archers, javeliniers ou Arbalétriers Réguliers
0	2	Archers, arbalétriers ou javeliniers de la Garde Royale montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	28	Remplace le 3ème des précédents
0	4	Eléphants de guerre des troupes régulières	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 5 d'infanterie Réguliers
0	1	Eléphants de guerre de la Garde royale	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	Remplace le 3ème des précédents
0	1	Cavaliers de la Garde Royale	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	1 pour 5 d'infanterie de la Garde Royale à pied
0	4	Artillerie très légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 3 unités d'infanterie
0	2	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	Remplace le 3ème des précédents

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

0	4	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 6 unités d'infanterie
0	4	Artillerie légère sur éléphant	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace le 3ème des précédents
0	2	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace une artillerie légère à volonté
0	2	Artillerie légère à fusées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Irréguliers Recrues 1 plaq	16	Remplace le 3ème des précédents
0	2	Artillerie lourde	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 10 unités d'infanterie
0	2	Artillerie lourde de la Garde Royale tractée éléphants	Artillerie lourde tractée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	79	1 pour 10 d'infanterie de la Garde Royale à pied
0	1	Artillerie de siège tractée par éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	88	1 pour 6 unités régulières en cas de siège
Seulement roi Quang Trung entre 1788 et 1802					
0	32	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités des troupes du roi Quang Trung
0	40	Lanciers et hallebardiers Réguliers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	30	Lanciers et hallebardiers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Impétueux+Fanatiques 3 plaq	11	1 pour 3 unités de lanciers et hallebardiers réguliers
0	8	Lanciers de la Garde Royale	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 5 lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Tireurs fanatiques avec armes à feu	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	15	
0	10	Mousquetaires réguliers	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	1 pour 4 lanciers et hallebardiers Réguliers
0	2	Mousquetaires de la Garde Royale	Infanterie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	25	1 pour 5 mousquetaires Réguliers
0	40	Archers, arbalétriers ou javeliniers réguliers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	30	Archers et javeliniers fanatiques	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	1 pour 3 Archers, javeliniers ou Arbalétriers Réguliers
0	8	Archers, arbalétriers ou javeliniers de la Garde Royale	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 5 Archers, javeliniers ou Arbalétriers Réguliers
0	10	Levées de volontaires fanatisés	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques+Panique 3 plaq	7	
0	4	Cavaliers légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	4	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	28	Remplace un des précédents à volonté
0	1	Cavaliers de la Garde Royale	Cavalerie légère Irréguliers Elite 3 plaq	35	Si au moins 3 unités de la Garde royale
0	4	Artillerie très légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 3 unités d'infanterie
0	4	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 6 unités d'infanterie
0	2	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace un des précédents à volonté
0	2	Artillerie lourde type chinoise	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 10 unités d'infanterie
0	1	Artillerie de siège tractée par éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	88	1 pour 6 unités régulières en cas de siège