

Liste FIV1788 – Vietnam - Le Vietnam des Nguyễn (1788-1862)

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. 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. Après 1771, les trois frères Tây Sơn des plateaux d'Annam se sont révoltés contre les princes Nguyễn. Alliés aux Trinh, ils massacrent les Nguyễn sauf Nguyễn Anh qui se réfugie à Bangkok en 1785. Ils détruisent alors les Trinh dont la capitale Thăng Long (Hanoi) est prise le 21 juillet 1786. Enfin, ils renversent le Roi Chiêu Thống de la dynastie Lê. L'aîné des Tây Sơn se proclame roi le 22 décembre 1788 sous le nom de Quang Trung. Quang Trung a fait la paix avec les 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.

Le dernier des Nguyễn, Nguyễn Anh, réfugié au Siam, prépare la reconquête avec l'aide de l'évêque français d'Adran, Mgr Pigneau de Béhaine, qui a emmené le jeune fils de Nguyễn Anh à la cour de Louis XVI. Le 28 novembre 1787 est signé un accord entre le Royaume de France et le « roi de Cochinchine », échangeant une aide militaire contre des îles et un droit de commerce et d'établissement. Nguyễn Anh débarque en 1788 et prend la province de Gia Din, avec une aide minimale de la France, à quelques mois de la Révolution. Pigneau de Béhaine lève alors lui-même une troupe composée en grande partie d'aventuriers, et revient en Annam en juillet 1789. Les Français aident les Nguyễn en organisant des unités modernes et des spécialistes des fortifications. L'Armée est réorganisée par Olivier de Puymanel. Jean-Marie Dayot crée une flotte à la technique très avancée pour l'époque. Pigneau de Béhaine meurt en 1799 mais deux de ses compagnons, Philippe Vannier et Jean-Baptiste Chaigneau, restent longtemps au service du souverain, qui leur confère des titres mandarinaux.

Nguyễn Anh attaque les domaines des Tây Sơn et remonte vers le nord jusqu'à Thăng Long (Hanoi) qui tombe le 20 juillet 1802. Nguyễn Anh devient empereur sous le nom de Gia Long. En 1811, Gia Long établit la capitale impériale à Phú Xuân (Huế) et partage le pays en trois grandes unités administratives, en gros le Tonkin (Bac Thanh), l'Annam (domaine royal autour de Phú Xuân) et la

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

Cochinchine (Gia Dinh Thanh). Les empereurs chinois Qing restent les suzerains nominaux du pays, qui continue de leur payer un tribut. Le pays est finalement rebaptisé en 1804 du nom officiel de Vietnam, traduisible par Pays des Viêt du Sud. En 1838, l'empereur Minh Mạng choisit de rebaptiser le pays Đại Nam (« Grand État du Sud »), tout en continuant d'utiliser le nom Vietnam dans le cadre des échanges avec la Chine.

Minh Mạng poursuit la colonisation au Cambodge et une partie du Laos. En 1833-1835, c'est la révolte de Lê Văn Khôi, à laquelle participent des chrétiens. Le roi Louis-Philippe est fortement prié d'intervenir contre les persécutions anti-chrétiennes mais s'en abstient, quoique la marine envisage la ville côtière de Tourane comme base au nom des accords jadis conclus par Pigneau de Behaine. En 1847, la France exige la liberté religieuse au Vietnam. 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. Le Vietnam des Nguyễn est dans une situation politique et économique critique. Sur le plan militaire, les Nguyễn accusent également un notable retard technique : l'armement vietnamien est désuet et seule la garde impériale constitue une troupe de quelque qualité.

A partir de 1852, la France intervient. 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. 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. Le pays devient de fait un protectorat français.

Composition des troupes

Il y a trois époques dans cette armée :

- de 1788 à 1802, c'est la révolte et l'armée n'est guère différente des armées qui l'ont précédée car les réformes n'ont pas encore eu le temps d'entrer en action, sauf quelques unités de la Garde un peu mieux entraînées et la troupe de mercenaires de l'évêque Pigneau de Béhaine.
- De 1803 à 1833, c'est l'époque des conseillers français et d'une armée impériale organisée comme la grande armée royale de Louis XVI, tandis que les troupes tribales demeurent traditionnelles.
- Après 1833, c'est l'époque des persécutions anti-chrétiennes et anti-occidentales. L'armée, privée des conseillers au fait des évolutions modernes et aussi de finances par les blocus maritimes, non seulement ne progresse plus mais régresse, en dehors de quelques unités de la Garde, mieux armées à prix d'or mais mal entraînées.

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, essentiellement d'origine chinoise ou japonaise, 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, ont été entraînées par les français et d'autres occidentaux, dont certains vétérans des guerres de la Révolution et de l'Empire. Mais les finances étant ce qu'elles sont, le nombre des fusils occidentaux ou de leurs copies japonaises ont toujours été rares et réservées aux troupes les plus fidèles.

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

Enfin, de 1788 à 1833, on a pu trouver des unités de mercenaires étrangers, souvent bien entraînés car vétérans de différents conflits. Mais ils disparaissent quand l'Empereur lance son mouvement anti-occidental. Pour la même raison, les armes rayées seront si rares que l'on pourra les négliger.

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, 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. Cependant, ils seront plus nombreux dans l'armée de Nguyễn Anh lors de son attaque des Tai Son car il part de Cochinchine et ensuite de l'Annam. Après la prise de Hanoï en 1802, l'armée sert surtout au Tonkin et les éléphants ne supportent plus guère le climat. En 1811, l'Empereur installe la capitale à Hué et donc il y aura des éléphants dans la Garde Impériale. Certains servent pour le combat directement, de moins en moins avec le développement des armes à feu, mais la plupart pour le transport.

Artillerie

L'artillerie traditionnelle, catapultes et scorpions, a été remplacée par une artillerie à poudre, gros canons de bronze, essentiellement pour les sièges, tractés par des bœufs et parfois des éléphants, ou petits canons à main, généralement sur pivots, fixés sur des mules ou sur des éléphants. Des canons moyens, correspondant à l'artillerie légère ou moyenne occidentale, sont rares, tant pour des questions de fabrication que du fait des difficultés du terrain. C'est pourquoi ils ont le plus souvent été remplacés par des batteries de fusées à la mode chinoise.

La rupture avec l'occident de 1833 a fait que les pièces rayées n'apparaissent qu'avec les troupes occidentales.

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	100	Noble local comme officier supérieur	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 6 unités de troupes locales
6	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 Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	20	1 pour 4 unités tribales
2	80	Archers, arbalétriers et javeliniers de troupes locales	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	4	Archers, arbalétriers et	Infanterie légère montée	20	1 sur 20 des précédents – seulement

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

		javeliniers de troupes locales montés sur éléphants	éléphants Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq		en Annam et Cochinchine
2	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	Éléphants 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
Armée de Nguyễn Anh de 1788 à 1802					
0	15	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités de Nguyễn Anh
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	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 5 unités de réguliers
0	1	Lanciers de la Garde montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	1 pour 4 lanciers de garde
0	1	Mousquetaires de la Garde entraînés par les français	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	1	Mousquetaires de la Garde montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	Remplace les mousquetaires de la Garde à volonté
0	1	Aventuriers de Pigneau de Béhaine	Infanterie légère Elite 3 plaq	28	
0	20	Archers, arbalétriers et javeliniers réguliers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	1	Éléphants de guerre de la Garde	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 3 infanteries de la Garde
0	4	Archers, arbalétriers et	Infanterie légère montée	22	1 sur 5 des précédents

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

		javeliniers réguliers montés sur éléphants	éléphants Irréguliers Normal 3 plaq		
0	4	Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 5 unités de réguliers
0	1	Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	28	1 pour 4 Archers et javeliniers de la Garde
0	4	Eléphants de guerre	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 5 infanteries de troupes royales
0	1	Cavaliers éclaireurs	Cavalerie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	31	
0	2	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	1 pour 3 unités des troupes avec éléphants
0	4	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 5 unités d'infanterie
0	1	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace une artillerie légère à fusée à volonté
0	1	Artillerie légère à fusées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Irréguliers Recrues 1 plaq	16	Remplace une artillerie légère à fusée à volonté
0	2	Artillerie lourde tractée par éléphants	Artillerie lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	72	1 pour 6 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 d'infanterie en cas de siège
Armée impériale de 1803 à 1833					
0	19	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités de troupes impériales
0	1	Colonel mercenaire européen	Colonel bon 1 plaq	13	Peut remplacer un 3ème des précédents
0	40	Lanciers et hallebardiers Réguliers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	8	Lanciers et hallebardiers Réguliers montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	15	1 sur 5 des précédents après 1811 en Annam ou Cochinchine
0	8	Réguliers en fusils européens	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 sur 5 Lanciers et hallebardiers Réguliers
0	4	Réguliers entraînés à l'européenne	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	1 pour 2 Réguliers en fusils européens
0	2	Mercenaires européens ou asiatiques	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	20	Archers, arbalétriers et javeliniers réguliers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Archers, arbalétriers et javeliniers réguliers montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 sur 5 des précédents après 1811 en Annam ou Cochinchine
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	Près des côtes ou dans les montagnes
0	4	Eléphants de guerre	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 5 infanteries de troupes impériales en Annam ou Cochinchine
0	1	Cavaliers éclaireurs	Cavalerie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	31	
0	2	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	1 pour 3 unités des troupes avec éléphants
0	10	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 5 unités d'infanterie
0	4	Artillerie très légère entraînée à l'européenne	Artillerie très légère Normal 3 plaq	46	Remplace une artillerie légère à fusée à volonté

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

0	4	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace une artillerie légère à fusée à volonté
0	1	Artillerie légère entraînée à l'europpéenne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	Remplace une artillerie légère à volonté
0	2	Artillerie lourde tractée par éléphants	Artillerie lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	72	1 pour 6 unités d'infanterie
0	1	Artillerie légère à fusées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Irréguliers Recrues 1 plaq	16	Remplace une artillerie légère à fusée à volonté en Annam ou Cochinchine
0	1	Artillerie de siège tractée par éléphants	Artillerie très lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	88	1 pour 6 unités d'infanterie en cas de siège
Garde Impériale des N'Guyen, seulement si le Roi ou un Prince du sang est général, de 1803 à 1833					
0	4	Lanciers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 5 unités de réguliers
0	1	Lanciers de la Garde montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	1 pour 4 lanciers de garde à Hué après 1811
0	4	Mousquetaires de la Garde entraînés par les français	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	2	Mousquetaires de la Garde montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	1 pour 2 Mousquetaires de la Garde à Hué après 1811
0	4	Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 5 unités de réguliers
0	1	Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	28	1 pour 4 Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde à Hué après 1811
0	1	Eléphants de guerre de la Garde	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 3 infanteries de la Garde à Hué après 1811
Armée impériale après 1833					
0	33	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités de troupes impériales
0	40	Lanciers et halberdiers Réguliers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues 3 plaq	11	
0	8	Lanciers et halberdiers Réguliers montés sur éléphants	Infanterie lourde non-tireurs montée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	15	1 sur 5 des précédents après 1811 en Annam ou Cochinchine
0	40	Archers, arbalétriers et javeliniers réguliers	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	8	Archers, arbalétriers et javeliniers réguliers montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Normal 3 plaq	22	1 sur 5 des précédents après 1811 en Annam ou Cochinchine
0	10	Marins, pirates et pillards	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	15	Près des côtes ou dans les montagnes
0	8	Eléphants de guerre	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 5 infanteries de troupes impériales en Annam ou Cochinchine
0	2	Cavaliers éclaireurs	Cavalerie légère Irréguliers Normal Harcèlement 3 plaq	31	
0	2	Artillerie très légère sur éléphants	Artillerie très légère sur éléphants Irréguliers Normal 1 plaq	13	1 pour 3 unités des troupes avec éléphants
0	15	Artillerie légère à fusées	Artillerie légère à fusées Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 5 unités d'infanterie
0	4	Artillerie légère	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	Remplace une artillerie légère à fusée à volonté
0	2	Artillerie lourde tractée par éléphants	Artillerie lourde tractée éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq	72	1 pour 6 unités d'infanterie
0	1	Artillerie légère à fusées sur éléphants	Artillerie légère sur éléphants à fusées Irréguliers Recrues 1 plaq	16	Remplace une artillerie légère à fusée à volonté en Annam ou Cochinchine
0	1	Artillerie de siège tractée par	Artillerie très lourde tractée	88	1 pour 6 unités d'infanterie en cas

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

		éléphants	éléphants Irréguliers Recrues 3 plaq		de siège
Garde Impériale des N'Guyen, seulement si le Roi ou un Prince du sang est général, après 1833					
0	4	Lanciers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	1 pour 5 unités de réguliers
0	1	Lanciers de la Garde montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	1 pour 4 lanciers de garde à Hué après 1811
0	8	Mousquetaires de la Garde	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 5 unités de réguliers
0	4	Mousquetaires de la Garde montés sur éléphants	Infanterie lourde montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	32	1 pour 2 Mousquetaires de la Garde à Hué après 1811
0	4	Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde	Infanterie légère Irréguliers Elite 3 plaq	22	1 pour 5 unités de réguliers
0	1	Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde montés sur éléphants	Infanterie légère montée éléphants Irréguliers Elite 3 plaq	28	1 pour 4 Archers, arbalétriers et javeliniers de la Garde à Hué après 1811
0	5	Eléphants de guerre de la Garde	Éléphant de combat Irréguliers Normal Panique 1 plaq	11	1 pour 3 infanteries de la Garde à Hué après 1811