

Liste FJP1854 - Japon Armées traditionnelles 1854 / 1877 ap.J.C.

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)*

Après 1615, le Shogun Tokugawa Ieyasu a fermé complètement le Japon aux étrangers, interdit les armes à feu et la possession de sabres par les paysans et réservé la Naginata aux femmes. Après 1830 se produisent des soulèvements paysans armés mais aussi l'introduction d'armes à feu et d'artillerie modernes par certains fiefs comme Satsuma et Chōshū. Quand, en 1853, l'amiral américain Perry force l'entrée dans la baie d'Edo et signe la fin de la politique d'isolement du pays, l'Empereur Meiji va s'appuyer sur ces clans modernes et une armée modernisée pour amener la fin de cette ancienne société, notamment dans la guerre de Boshin (janvier 1868-mai 1869) et la Rébellion de Satsuma (29 janvier au 24 septembre 1877). Cette liste peut servir pour la guerre de Boshin et la Rébellion de Satsuma, du côté des samouraïs.

Composition des troupes

Infanterie

La structure de cette armée reste traditionnelle mais les rebelles essaieront de se procurer des armes modernes, fortement handicapés par leur manque d'argent et de valeurs.

- Les samouraïs forment toujours l'élite de l'infanterie. Hormis les plus fanatiques qui cherchent le combat corps à corps, la plupart sont maintenant armés d'arcs ou d'armes à feu, mais pas de baïonnettes.
- Beaucoup de samouraïs ont rejoint les rangs des rebelles comme rōnins mais ils seront rapidement découragés.
- Les Ashigarus sont quasiment tous équipés d'armes à feu, avec des lances au lieu de baïonnettes. Au début, ils combattent en ordre serré, ce qui entraîne de lourdes pertes.
- Des paysans sont levés et armés avec n'importe quel armement. Certains seront entraînés pour atteindre une certaine valeur militaire.
- Des unités constituées de femmes avec Naginata combattront avec férocité.

Cavalerie

La cavalerie dans ces armées rebelles a été rare, sauf dans les dernières batailles, notamment parce que les piétons ont déserté ou ont été tués. Dans les 400 derniers samouraïs de la Rébellion de Satsuma, la plupart étaient montés et ont chargé les armées impériales, et sont tombés comme les chasseurs à cheval du Général Margueritte devant Sedan.

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

Artillerie

La fabrication de canons au Japon est restée très faible et les armées dépendaient beaucoup des importations. Une grande partie des canons étaient en bois (moku-hu) ou en bronze (Shibo-hu), de faible qualité et de tir très lent. Les rebelles ont importé des pièces de type napoléonien et de rares canons rayés à chargement par la culasse.

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	33	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
3	30	Ashigarus tireurs	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	
0	4	Ashigarus avec Teppo (fusil moderne)	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Normal 3 plaq	28	Remplacent précédents
1	20	Ashigarus lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	15	
1	6	Samouraïs	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Elite solides Fanatiques 4 plaq	22	
1	4	Samouraïs tireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	
0	1	Samouraïs avec Teppo (fusil moderne)	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	25	Remplacent précédents
0	30	Ashigarus tireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Remplacent l'infanterie lourde équivalente
0	5	Ashigarus avec Teppo (fusil moderne)	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal 3 plaq	22	Remplacent précédents
0	20	Ashigarus lanciers	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal 3 plaq	13	Remplacent l'infanterie lourde équivalente
0	6	Rônins	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Elite Changeants 3 plaq	14	
0	1	Rônins tireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	15	
0	2	Femmes avec Naginata	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques+Changeants+Panique 3 plaq	6	
0	8	Levées paysannes	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	4	
0	3	Levées entraînées et suivants	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants+Panique 3 plaq	11	
0	6	Samouraïs montés	Cavalerie lourde Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	40	
0	2	Samouraïs montés fanatiques	Cavalerie lourde Irréguliers Elite Fanatiques 3 plaq	36	Remplacent précédents
0	2	Samouraïs montés lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	44	
0	1	Samouraïs montés cuirassés	Cuirassiers Irréguliers Elite Impétueux 3 plaq	48	
0	2	Samouraïs montés tireurs	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	1	Samouraïs montés avec	Cavalerie légère Elite Impétueux	44	bajzutsu ou tanjzutsu sont des

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

		bajzutsu ou tanjzutsu	3 plaq		pistolets japonais
0	2	Moku-hu (canons en bois)	Artillerie lourde caronades Recrués Artillerie statique 3 plaq	34	1 pour 6 unités d'infanterie
0	3	Shibo-hu (canons type renaissance en bronze)	Artillerie lourde Recrués Artillerie statique 3 plaq	46	1 pour 6 unités d'infanterie
0	2	Artillerie	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	1 pour 6 unités d'infanterie
0	1	Artillerie canons modernes	Artillerie lourde mobile Elite 3 plaq	95	1 pour 6 unités d'infanterie
0	4	Palissades	Palissade 1 plaq	4	