

## Liste FOPH - Océanie — Hawaïens

*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)*

Hawaï a été peuplé par des vagues successives de populations polynésiennes de culture Lapita, venus en pirogues à balancier dans les années 1220-1270, repoussant éventuellement dans des vallées les populations déjà installées. Ces populations viennent de Polynésie, de l'Archipel de la Société et des Îles Marquises. L'hawaïen est une langue marquisienne (branche des langues austronésiennes). Après une forte expansion (1200-1450), la période 1450-1778 semble avoir connu une population d'environ 150 000 individus, et au maximum 300 000 en 1778. Sans aucune résistance aux maladies introduites dans les îles comme la grippe, la variole, la rougeole ou la coqueluche, entre autres, une partie de la population a été anéantie. La population estimée passe de 145 000 vers 1819 à 108 000 en 1835, 57 000 en 1872 et 24 000 en 1920. Cette dépopulation est similaire dans la plupart des archipels du Pacifique à cette époque.

La société étant partagée en tribus et castes, avec royautés et chefferies se partageant le territoire. Les grands chefs, pua ali'i, sont considérés comme des dieux vivants. Les rivalités étaient fréquentes et violentes, particulièrement pour les successions. En 1782, Kamehameha (1758c-1819) succède à Kalaniopu'u (1729-1782) comme dirigeant de la Vallée de Waipi'o et « Kū-ka-ili-moku » (protecteur du dieu de la guerre Kū) en renversant Kīwala'ō (1760-1782). Avec le soutien de son épouse Ka'ahumanu et des autres chefs locaux, il devient le chef de l'île principale. Des commerçants britanniques et américains lui fournirent de l'armement moderne, lui permettant de soumettre le reste de l'archipel en 1810. Il sera appelé Kamehameha 1er le Grand.

Kamehameha Ier dirige le Royaume d'Hawaï, l'archipel unifié, de 1810 à 1819. Il fait de Hawaï l'escale obligée des Américains dans la traversée du Pacifique et développe une flotte de navires à l'occidentale. Kamehameha II (1797-1824), son fils aîné, lui succède de 1819 à 1824. Il brise de nombreux tabous de la religion traditionnelle en profitant du respect de la population pour les fonctions royales. Petit à petit, les religions étrangères s'implantent, évangélistes en 1820, catholiques en 1827, puis les mormons, les méthodistes, les anglicans (en 1862), les religions orientales (confucianisme, taoïsme, bouddhisme, shintoïsme, etc.) de 1850 à 1900. En 1840 est validée la Constitution du Royaume d'Hawaï qui se revendique d'inspiration chrétienne. En 1824, son frère cadet lui succède sous le nom de Kamehameha III (1813-1854). Celui-ci aura par deux fois à faire face à des incursions de vaisseaux de guerre français, en 1839 et surtout le 12 août 1849 où le contre-amiral français Louis Legouart de Tromelin débarqua dans le port d'Honolulu, à bord de la corvette Gassendi avec la frégate La Poursuivante. Il découvrit avec l'aide du Consul de

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

France la persécution passée des catholiques et les droits de douane élevés sur le cognac français. Avec l'aide des fusiliers marins français, il désarma le Fort d'Honolulu et saisit le yacht royal. Il adressa le 22 août 1849 un manifeste au Roi Kamehameha III, qui sera la base des accords avec les puissances occidentales.

En 1854, Kamehameha IV (1834-1863) succède à son oncle Kamehameha III puis, en 1863, son cousin lui succède sous le nom de Kamehameha V (1830-1872). Ce sera le dernier roi de la Maison de Kamehameha. C'est un cousin éloigné, Lunalilo (1835-1874), qui est élu roi par référendum en 1873, mais qui ne règne qu'un an. En 1874, Kalākaua (1838-1891), dit « le monarque joyeux » est élu roi puis ce sera la reine Lydia Lili'uokalani (1838-1917) qui régnera de 1891 à 1893.

La Constitution de 1887 du Royaume de Hawaïi (ou constitution baïonnette car imposée par les pays occidentaux) donnait de grands pouvoirs à un d'un parlement hawaïen largement sous contrôle des occidentaux et défendant les intérêts les milieux d'affaires euro-américains installés sur l'archipel. En 1892-93, la reine Lili'uokalani cherchait à réduire à son profit les prérogatives de ce parlement. Le 14 janvier 1893, ce parlement constitue un Gouvernement provisoire d'Hawaï qui, le 17 janvier 1893, fomente un coup d'État anti-royaliste avec 162 marins et Marines du croiseur USS Boston. La reine Liliuokalani fut alors contrainte d'abdiquer. Le 4 juillet 1894, est proclamée une république hawaïenne indépendante. En 1897, William McKinley (1843-1901), 25e président des États-Unis (1897-1901) proclame que la République d'Hawaï devient officiellement un « territoire des Etats-Unis » et annexe de fait l'archipel. En 1959, le Territoire d'Hawaï (1900-1959) devient le 50ème État des États-Unis.

### Composition des troupes

#### Infanterie

La base de l'armée sera le groupe de guerriers avec armes de corps à corps, plus ou moins bien entraînés et motivés, accompagnés de tireurs. De nombreuses troupes légères font la reconnaissance et permettent aussi de harceler un ennemi en profitant du terrain. Au milieu du 19ème siècle, on commence à avoir des armes à feu et aussi des auxiliaires et alliés européens.

#### Cavalerie

La taille et surtout le climat de ces îles font qu'il n'y a pas de cavalerie. Son rôle de découverte est le plus souvent pris par des unités d'éclaireurs.

#### Artillerie

Il n'y a pas d'artillerie chez les indigènes. On pourra trouver quelques pièces au 19ème siècle dans les troupes européennes alliées.

#### Les armées ne sont que de l'infanterie

- Les guerriers forment la base de l'infanterie et sont redoutables en combat corps à corps. En revanche, ceux qui se sont armés d'armes à feu de traite préfèrent le combat d'embuscade.
- Certains guerriers sans armes à feu utilisent encore des armes de jet légères, bâtons à lancer et javelines. Ils remplissent souvent le rôle d'éclaireurs.
- Tous les guerriers savent se déplacer rapidement et profiter du terrain, le plus souvent boisé.
- On a eu des Femmes, enfants, vieillards déguisés en guerriers qui de loin seront pris pour des troupes mais seront visibles comme ce qu'ils sont à 2 hex.
- On peut équiper l'armée d'éléments de palissade à installer avant le début du jeu.

### Liste d'armée

Etant donné le caractère tribal de la population, l'armée sera composée de tribus. L'une sera celle du général en chef, qui ne pourra avoir qu'un seul sous-général, de sa tribu. Des tribus diverses peuvent s'y ajouter comme alliés, avec chacune son chef comme sous-général allié. La partie de la

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

liste correspondant à une tribu alliée pourra donc être multipliée par autant de tribus alliées que désiré.

(Note importante : les effectifs disponibles étant réduits, une unité représentera une centaine d'hommes ou une compagnie.)

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef « pua ali'i »	Général en chef 1 plaq	200	
Tribu du Général en Chef					
0	2	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 10 unités de la tribu du général en chef ou de la Garde
0	60	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités de la tribu du général en chef ou de la Garde
10	60	Guerriers avec arme de poing peu entraînés	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	13	
0	30	Guerriers peu entraînés avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	17	Peut remplacer le 2ème Guerriers avec arme de poing peu entraînés
0	30	Guerriers avec arme de poing	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	19	1 pour 2 guerriers peu entraînés
0	15	Guerriers avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	19	Peut remplacer le 2ème Guerriers avec arme de poing
0	60	Guerriers avec arme de poing peu entraînés fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	10	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté
0	30	Guerriers peu entraînés avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés fanatiques	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	15	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté
0	30	Guerriers avec arme de poing fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté
0	15	Guerriers avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Normal Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	21	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté
0	20	Guerriers avec fusils de traite	Infanterie lourde mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	28	1 pour 3 guerriers (de tous types) après 1820
0	20	Guerriers avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	39	Peut remplacer le précédent après 1840
2	10	Eclaireurs javeliniers ou frondeurs	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	22	
0	5	Eclaireurs avec armes à feu	Infanterie légère Normal Coureurs des bois 3 plaq	25	Peut remplacer le 2ème précédent après 1840
0	6	Eclaireurs adolescents	Infanterie légère mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois+Hésitants 3 plaq	20	
0	5	Eclaireurs d'élite	Infanterie légère Irréguliers Elite Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	25	Peut remplacer le 2ème Eclaireurs
0	2	Européens	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	après 1850
0	2	Européens avec fusils rayés	Infanterie légère fusils rayés Normal 3 plaq	28	Remplace le précédent à volonté

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

0	2	Européens avec fusils chargés par la culasse	Infanterie légère fusils rayés Elite 3 plaq	35	Remplace le précédent à volonté après 1880
0	4	Garnisons européennes de comptoirs	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	après 1850
0	4	Garnisons européennes de comptoirs avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Recrues 3 plaq	28	Remplace le précédent à volonté
0	60	Levées, femmes, enfants, vieillards	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	5	
0	2	Canons légers menés par européens	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	45	1 pour 2 unités d'européens
0	2	Batteries de canons de marine en position	Artillerie lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	50	1 pour 2 unités de garnisons européennes
0	6	Palissades	Palissade Normal 1 plaq	4	
Garde du Général en Chef					
0	6	Guerriers de la Garde	Infanterie lourde non-tireurs mobile Irréguliers Elite Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	23	1 pour 10 guerriers de la tribu du Général en chef
0	3	Guerriers de la Garde avec fusils de traite	Infanterie lourde mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	28	Peut remplacer le 2ème guerrier de la Garde après 1820
0	3	Guerriers de la Garde avec fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés mobile Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	39	Peut remplacer le précédent après 1840
0	1	Guerriers de la Garde avec fusils chargés culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	42	Peut remplacer le 2ème précédent après 1880
Tribu alliée (attention, si plusieurs tribus, on peut les multiplier)					
0	1	Sous-Général allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 par tribu alliée dès qu'il y a 1 unité de cette tribu
0	25	Colonel allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités de la tribu alliée
0	30	Guerriers avec arme de poing peu entraînés alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	8	
0	15	Guerriers peu entraînés avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	13	Peut remplacer le 2ème Guerriers avec arme de poing peu entraînés
0	15	Guerriers avec arme de poing alliés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	13	1 pour 2 guerriers peu entraînés
0	8	Guerriers avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés alliés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	13	Peut remplacer le 2ème Guerriers avec arme de poing
0	30	Guerriers avec arme de poing peu entraînés fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	5	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté
0	15	Guerriers peu entraînés avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés fanatiques alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	10	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté
0	15	Guerriers avec arme de poing fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	14	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté
0	8	Guerriers avec arme de poing et javelots ou bâtons lancés fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs mobile Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Coureurs des bois 3 plaq	14	Remplace l'équivalent non fanatique à volonté

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

0	10	Guerriers avec fusils de traite alliés	Infanterie lourde mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	22	1 pour 3 guerriers (de tous types) après 1820
0	10	Guerriers avec fusils rayés alliés	Infanterie lourde fusils rayés mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois 3 plaq	31	Peut remplacer le précédent après 1840
0	5	Eclaireurs javeliniers ou frondeurs alliés	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Tireurs+Rompre 3 plaq	17	
0	2	Eclaireurs avec armes à feu alliés	Infanterie légère Alliés Normal Coureurs des bois 3 plaq	21	Peut remplacer le 2ème précédent après 1840
0	3	Eclaireurs adolescents alliés	Infanterie légère mobile Alliés Irréguliers Normal Coureurs des bois+Hésitants 3 plaq	15	
0	2	Eclaireurs d'élite alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite Coureurs des bois+Agressifs 3 plaq	19	Peut remplacer le 2ème Eclaireurs
0	30	Levées, femmes, enfants, vieillards alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	0	