

Liste FJP1855 - Japon Empereur 1854 - 1880 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 de l'Empereur Meiji. Une nouvelle armée était née, avec une modification en profondeur des traditions et du système militaire japonais et surtout des armes modernes. Contre la Rébellion de Satsuma, la plupart des troupes engagées font partie de la Garde Impériale. Alors, les minimums de la liste ne seront pas obligatoires.

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.

- La base de cette armée est un nouveau recrutement de soldats professionnels entraînés, équipés d'armes modernes et de baïonnettes. Les anciens samouraïs s'y sont souvent intégrés comme officiers et sous-officiers.
- La Garde Impériale est créée en 1867 et recrute l'élite des soldats surentraînés et très motivés.
- Des samouraïs des clans fidèles à l'Empereur ont encore combattu dans la Guerre de Bohin. Ils disparaîtront ensuite dans la nouvelle armée.
- Des paysans sont levés par les clans et armés de piques. De peu de valeur militaire, ils seront ensuite interdits quand un système de conscription sera mis en place.

Cavalerie

- Une cavalerie moderne, avec des uniformes peu visibles, s'est développée, composée de dragons et d'éclaireurs. Par la suite, ils deviendront surtout de l'infanterie montée combattant à pied.

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

- La Garde Impériale (1867) recrute l'élite des dragons.

Artillerie

L'artillerie Impériale s'est construite sur des importations de canons modernes à chargement par la culasse, les anciennes pièces étant reléguées à la défense des places. On aura :

- Des pièces lourdes appelées "Furanki" ou "Kan-pu". (On les compte Élite pour indiquer le rythme de tir plus rapide et artillerie à cheval pour marquer la possibilité de déplacement supérieure) ;
- Des pièces plus légères ;
- Des mitrailleuses de type Gatling (après 1870), ici représentées par de l'artillerie très légère d'élite.
- La Garde Impériale (1867) s'est équipée des meilleures armes et artilleurs.

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	45	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
0	3	Samouraïs fidèles à l'Empereur	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Elite solides Fanatiques 4 plaq	22	
0	1	Samouraïs fusils modernes	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	25	Remplacent précédents
4	80	Soldats avec Teppo	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	80	Soldats avec fusil ou carabine rayée	Infanterie légère fusils rayés Normal 3 plaq	28	Remplace le précédent à volonté
0	10	Soldats de la Garde Impériale avec Teppo	Infanterie légère Elite 3 plaq	28	1 pour 4 soldats après 1867
0	10	Soldats de la Garde Impériale avec fusil ou carabine rayée	Infanterie légère fusils rayés Elite 3 plaq	35	Remplace le précédent à volonté
0	8	Auxiliaires en Yari	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	11	
0	5	Levées paysannes	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	4	
0	4	Cavalerie	Cavalerie lourde Normal 3 plaq	38	
0	2	Cavalerie de la Garde Impériale	Cavalerie lourde Elite 3 plaq	46	1 pour 2 cavaliers après 1867
0	2	Eclaireurs	Cavalerie légère Normal 3 plaq	34	
0	6	Artillerie "Furanki" ou "Kan-pu"	Artillerie lourde à cheval Elite 3 plaq	95	1 pour 4 unité - "Furanki" ou "Kan-pu" = gros canons à chargement par la culasse
0	6	Artillerie canons légers à chargement par la culasse	Artillerie légère à cheval rayée chargés culasse Normal 3 plaq	98	Remplace le précédent à volonté
0	2	Mitrailleuses Gatling (après 1870)	Artillerie très légère mobile Elite 3 plaq	56	1 pour 5 unités
0	3	Artillerie "Furanki" ou "Kan-pu" de la Garde Impériale	Artillerie lourde à cheval Elite solides 4 plaq	149	Garde Impériale (après 1867) - 1 pour 2 "Furanki" ou "Kan-pu"
0	3	Artillerie canons légers à chargement par la culasse de la Garde Impériale	Artillerie légère à cheval rayée chargés culasse Elite solides 4 plaq	165	Remplace le précédent à volonté
0	2	Mitrailleuses Gatling (après 1870) de la Garde Impériale	Artillerie très légère mobile Elite solides 4 plaq	88	Garde Impériale – Remplace Gatling de ligne à volonté