

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Ces listes calculées selon le budget consistent toutes en un certain nombre d'unités obligatoires et des unités complémentaires soumises à des conditions. 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)

S – Proche et Moyen Orient

Entre les grands empires (Ottomans, Russie, Chine) et l'immense sous-continent indien, le Proche et le Moyen orient présentent des pays qui essayaient de conserver leur indépendance, mais finiront par céder devant les puissances européennes, sauf un.

S1 – Arabie

La péninsule arabique était aux franges de l'Empire Ottoman mais l'intérieur et le sud n'en faisaient pas partie, quoique souvent ayant choisi de verser un tribut symbolique. La vraie question était la possession du Hedjaz et des lieux saints, La Mecque et Médine.

Les principaux pouvoirs de la région sont les états du sud, le Yemen (souvent partagé entre plusieurs pouvoirs) et Oman mais aussi les Wahhabites de l'intérieur menés par les saoudiens.

Ainsi, les troupes de la Mecque sont intervenus en Egypte lors de l'expédition française et ont combattu Dersaïk en Haute Egypte. Aussi, en 1808, les Wahhabites s'emparent des lieux saints, ce qui provoque une intervention de l'Egypte au profit de la Sublime Porte. En 1812, les troupes égyptiennes s'emparent de Médine, de Djeddah et de La Mecque et occupent le Hedjaz. En 1815, les Wahhabites sont écrasés lors de la bataille de Taëf et la révolte est complètement terminée en 1818.

S1- 1 – Les Saoudiens d'Arabie

Avec la chute du calife abbasside en 1258, l'autorité sur les lieux saints du Hedjaz passe entre les mains de l'Égypte mamelouk. Il revient ensuite aux Ottomans quand les Turcs conquièrent l'Égypte en 1517. Les représentants du sultan (les walis) sont à La Mecque et à Bagdad et le pouvoir dans la péninsule arabique est en vérité fragmenté et autonomisé selon les tribus. Les principales zones d'intérêt sont le Hedjaz qui abrite les lieux saints de l'islam et le Nadjd ou Nejd, région de plateaux située au centre de la péninsule avec comme capitale Riyad, dont les tribus bédouines, partiellement sédentarisées, contrôlent les oasis, seuls points d'eau entre les déserts du Nufud et du Rub al-Khali et donc étapes obligatoires pour les pèlerins et les marchandises entre l'Irak ottoman et le Hedjaz.

Ces routes caravanières et ces échanges, qui faisaient la prospérité des habitants, subissent au XVIIIe siècle les attaques répétées de bandes armées du fait de la baisse de la puissance ottomane. Ce sera la chance des Saoud, tribu de quelques centaines de personnes qui tiennent l'oasis de Dariya ou Diriyah, à une dizaine de kilomètres au nord de Riyad, au cœur du Nadjd.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

En 1744, une alliance est scellée entre un chef de tribu local, Mohammed ben Saoud, patriarche des Séoud alors seigneurs de Nejd et un réformateur religieux, Mohammed ben Abdelwahhab, fondateur du wahhabisme, pour créer une nouvelle entité politique. Les deux chefs unissent les tribus du Nejd, prennent le contrôle de Riyad en 1773, et leurs successeurs étendent leur pouvoir à une grande partie de la péninsule Arabique, alors ottomane. En 1803, ils s'emparent de La Mecque, en 1805, de Médine. Vers 1810, les deux cités-États du Qatar et du Koweït, fondées au milieu du XVIIIe siècle par des familles issues elles aussi du cœur de la péninsule, prêtent allégeance au nouveau pouvoir. Au sud-est, les bandes armées wahhabites attaquent Oman mais échouent devant Mascate. Au nord, elles mènent des incursions en Irak et mettent à sac la ville chiite de Kerbala en 1802, qui abrite le tombeau des saints. Elles sèment la terreur jusqu'en Syrie ottomane.

Pour y mettre un terme, le sultan ottoman fait appel au vice-roi d'Égypte, Méhémet-Ali. La reconquête s'effectue entre 1816 et 1818, depuis les villes côtières de la mer Rouge jusqu'à Qatif, sur le golfe Persique. Les Égyptiens s'emparent de la capitale saoudite d'al-Diriyah en 1818, détruisant ses forts. Le petit-fils de Mohammed ben Abdelwahhab est fusillé par ses propres troupes et l'imam Abdallah ben Saoud ben Abdelaziz décapité à Constantinople et sa tête jetée dans le Bosphore. Cette expédition laisse derrière elle une péninsule ravagée. Les hommes d'Ibrahim Pacha, fils du vice-roi égyptien, détruisent les cités caravanières et les oasis du Najd, cœur du royaume saoudien. Mais cette dévastation n'a pas su éradiquer les racines religieuses et nationales du pouvoir des Saoud car elle n'est pas suivie d'une reprise en main plus serrée de la région, que Constantinople continue à sous-administrer.

Tourki ben Abdallah Al Saoud, petit-fils de Mohammed ben Saoud, parvient à se réfugier auprès des bédouins dans le désert. En 1821, il mène une révolte contre les occupants et établit sa tribu à Riyad, devenue la capitale du deuxième royaume saoudien. Il regagne les territoires perdus, à l'exception du Hedjaz, et de l'Émirat de Haïl où le clan Al Rachid prend le pouvoir en 1835. Une guerre civile de succession déchire ce royaume à partir de 1871. L'émir d'Haïl, Mohammed ben Abdallah Al Rachid, devient gouverneur de Riyad en 1887 puis décide de mettre fin au royaume saoudien. En 1891, les Al Saoud sont défaits à la bataille de Mulayda dans la région de Qassim par les Al Rachid, soutenus par les Ottomans et les Égyptiens qui avancent à nouveau jusque sur les rivages du Golfe. Les Saoud s'exilent au Koweït.

Les troupes sont essentiellement des bédouins, très souvent fanatisés. Il est possible que toute l'armée soit montée, surtout s'il s'agit d'un raid de pillage. Un seul sous-général pourra être considéré comme totalement fiable comme faisant partie de la famille du général en chef. Les autres sous-généraux et leurs troupes devront être considérées comme des alliés. De ce fait aussi, le commandement de chaque chef sera faible. En revanche, on pourra y avoir beaucoup d'officiers, chacun représentant une tribu ou une famille.

Infanterie

- Troupes bédouines des tribus le plus souvent fanatisés et très souvent de l'infanterie montée sur chevaux ou sur chameaux. Ils étaient volontaires mais mal armés et étaient surtout efficaces contre les peuplades peu civilisées.
- Des milices locales levées soit pour défendre les places soit pour s'assurer de leur sujétion.
- Enfin, on a les auxiliaires dont le rôle n'est pas de combattre mais d'assurer la logistique et le transport, voire simplement suivre l'armée pour profiter des dépouilles. Ce ne sont pas des combattants mais souvent ils se retrouvent pris dans les combats ou utilisés comme bouclier.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Cavalerie

Les cavaliers sont la cavalerie tribale, arabes et bédouins. Certains d'entre eux sont mieux armés comme proches de nobles ou enrichis par le pillage.

Artillerie

Il n'y a quasiment pas d'artillerie sauf en garnison ou très légère pour pouvoir suivre les rapides troupes bédouines. On trouvera ainsi de petits canons sur pivot destinées à l'appui immédiat de troupes rapides, portées sur des chevaux ou des camélidés.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général de la famille du général en chef	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 6 unités
0	100	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 3 unités
0	40	Fantassins des tribus	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants 3 plaq	17	
0	40	Fantassins des tribus montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants 3 plaq	20	Remplace les précédents à volonté
0	40	Fantassins des tribus chameliers	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants 3 plaq	22	1 pour 4 fantassins
0	40	Fantassins des tribus fanatiques	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	14	Remplace les mêmes non fanatiques à volonté
0	40	Fantassins des tribus fanatiques montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	16	Remplace les mêmes non fanatiques à volonté
0	40	Fantassins des tribus fanatiques chameliers	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	19	Remplace les mêmes non fanatiques à volonté
0	12	Troupes de garnison	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	4	Levées	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	11	
0	4	Levées troupes légères	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	13	
0	8	Levées troupes légères montées	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	15	
0	4	Auxiliaires du camp et des bagages	Infanterie lourde Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique 3 plaq	4	
0	20	Nobles et riches	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	1 pour 8 unités de cavaliers tribaux
0	5	Nobles et riches lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers 3 plaq	32	1 pour 4 cavaliers Nobles et riches
0	20	Nobles et riches fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	25	Remplace les cavaliers Nobles et riches à volonté
0	5	Nobles et riches lanciers fanatiques	Lanciers légers Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	27	1 pour 4 cavaliers Nobles et riches fanatiques
8	200	Cavalerie tribale	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	25	
0	50	Cavalerie tribale lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	28	1 pour 4 cavaliers tribaux
0	200	Cavalerie tribale motivée	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	Remplace les cavaliers tribaux ordinaires à volonté
0	50	Cavalerie tribale lanciers motivée	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	28	1 pour 4 cavaliers tribaux motivés

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	200	Cavalerie tribale fanatique	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	Remplace les cavaliers tribaux ordinaires à volonté
0	50	Cavalerie tribale lanciers fanatique	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	28	1 pour 4 cavaliers tribaux fanatiques
0	20	Cavaliers de levée et de garnison	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	20	
0	20	Cavaliers de levée et de garnison fanatisés	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Changeants + Panique + Fanatiques 3 plaq	19	
0	3	Artillerie de garnison	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 4 unités de garnison
0	2	Zanbouraks	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	39	1 pour 4 unités de cavalerie ou de méharistes
0	2	Artillerie sur pivots	Artillerie très légère à cheval Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie
Troupes alliées					
0	5	Sous-Général chef de tribu allié	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	1 pour 6 unités
0	100	Colonel allié	Colonel médiocre Allié 1 plaq	6	Remplace le même en allié
0	40	Fantassins des tribus alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants + allié 3 plaq	12	Remplace le même en allié
0	40	Fantassins des tribus montés alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants + allié 3 plaq	14	Remplace le même en allié
0	40	Fantassins des tribus chameliers alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants + allié 3 plaq	17	Remplace le même en allié
0	40	Fantassins des tribus fanatiques alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants + allié 3 plaq	8	Remplace le même en allié
0	40	Fantassins des tribus fanatiques montés alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants + allié 3 plaq	9	Remplace le même en allié
0	40	Fantassins des tribus fanatiques chameliers alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants + allié 3 plaq	13	Remplace le même en allié
0	12	Troupes de garnison alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	7	Remplace le même en allié
0	4	Levées alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	7	Remplace le même en allié
0	4	Levées troupes légères alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	8	Remplace le même en allié
0	8	Levées troupes légères montées alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	10	Remplace le même en allié
0	4	Auxiliaires du camp et des bagages alliés	Infanterie lourde Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique + allié 3 plaq	2	Remplace le même en allié
0	20	Nobles et riches alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	22	Remplace le même en allié
0	5	Nobles et riches lanciers alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même en allié
0	20	Nobles et riches fanatiques alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants + allié 3	18	Remplace le même en allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			plaq		
0	5	Nobles et riches lanciers fanatiques alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants + allié 3 plaq	19	Remplace le même en allié
0	200	Cavalerie tribale alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	Remplace le même en allié
0	50	Cavalerie tribale lanciers alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace le même en allié
0	200	Cavalerie tribale motivée alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même en allié
0	50	Cavalerie tribale lanciers motivée alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace le même en allié
0	200	Cavalerie tribale fanatique alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même en allié
0	50	Cavalerie tribale lanciers fanatique alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace le même en allié
0	20	Cavaliers de levée et de garnison alliés	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	15	Remplace le même en allié
0	20	Cavaliers de levée et de garnison fanatisés alliés	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Changeants + Panique + Fanatiques + allié 3 plaq	13	Remplace le même en allié
0	3	Artillerie de garnison alliés	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique + allié 3 plaq	15	Remplace le même en allié
0	2	Zanbouraks alliés	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	29	Remplace le même en allié
0	2	Artillerie sur pivots alliés	Artillerie très légère à cheval Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	26	Remplace le même en allié

S1-2– Les Qasimides du Yemen (1597 à 1872)

L'État qasimide ou imamat zaïdite du Yémen a existé de 1597 à 1872 dans l'actuel Yémen. Il est fondé au tournant des XVIe et XVIIe siècle par les imams zaïdites, branche de la lignée alide issue des Rasides du Moyen Âge, qui professe une forme locale du chiisme.

Après la conquête du sultanat mamelouk d'Égypte en 1517, l'Empire ottoman étend sa souveraineté sur les pays de la mer Rouge jusque-là vassaux des Mamelouks. En 1525, ils occupent Zabid puis Mokha mais abandonnent le pays en 1527. Yahya Sharaf al-Din, un imam zaïdite de Sanaa, contrôle temporairement une grande partie du pays. En 1538, les Ottomans reviennent et s'emparent de Ta'izz, puis en 1547 de Sanaa. Al-Mutahhar, le fils de Yahya Sharaf al-Din, mène la guérilla jusqu'en 1552 où il se reconnaît vassal des Ottomans avec le titre de sandjakbey. Une alternance de guerres et de trêves dure jusqu'à la fin du 16ème siècle. Les Ottomans gardent seulement le contrôle de la côte.

En 1597, Qasim ben Muhammad prend le titre d'imam zaïdite au Jabal Qara, près de Saada, et lance une nouvelle révolte contre les Ottomans. Al-Mansur al-Qasim meurt en 1620 et son fils Al-Mu'ayyad Muhammad lui succède. En 1632, celui-ci envoie 1000 hommes conquérir la Mecque : ils prennent la ville mais sont expulsés par une armée d'Égypte. La guerre continue jusqu'à ce que les Ottomans évacuent leurs dernières places au Yemen, Zabid et Mokha, en 1635. Al-Mu'ayyad Muhammad établit un pouvoir dynastique stable qui durera jusqu'à la seconde conquête ottomane en 1872. Sous le règne de son frère Al-Mutawakkil Isma'il (1644-1676), l'imamat étend son autorité jusqu'à Aden et à l'Hadramaout. L'imam s'assure de la fidélité des tribus en leur versant des

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

subsides. L'économie est prospère grâce au développement de la culture du café originaire d'Éthiopie, dont le Yémen garde pratiquement le monopole jusqu'au milieu du 18ème siècle. C'est aussi le rétablissement de la primauté religieuse chiite aux dépens des sunnites et surtout des Juifs yéménites qui, surtout après 1676, connaissent une période de persécution, étant déportés en 1679-1680 à Mawza près de Ta'izz.

En 1728 ou 1731, un chef de Lahij, dans le sud, se rend indépendant et s'empare d'Aden ; en 1740, il fonde le sultanat de Lahij. À partir de 1803, le mouvement politico-religieux radical des Wahhabites se répand dans la péninsule arabique et menace à la fois l'autorité de l'Empire ottoman et celle des imams qasimides. En 1804, les Wahhabites s'emparent de Médine et La Mecque. Plusieurs chefs bédouins comme Makrami, le cheikh de Najran, ou Abd-el Hakal, le chef des Banou Asir, font allégeance au wahhabisme et guerroyent contre les imams du Yémen. Hodeïda et Lohaya sont pillées par les Wahhabites, Bait al Faqih paie une forte contribution pour échapper au même sort.

En 1809, Ahmad, le fils aîné de l'imam Al-Mansur Ali, prend le pouvoir et reprend l'offensive. Devenu imam sous le nom d'al-Mutawakkil Ahmad, il remportent plusieurs victoires qui restabilisent le pouvoir. En 1818, le général égyptien Ibrahim Pacha, fils du pacha d'Égypte Méhémet Ali, mène au nom des ottomans une campagne victorieuse contre les wahhabites. En 1819, les troupes égyptiennes évacuent le Yémen en remettant les villes prises, Konfoda et Lohaya, sous l'autorité de l'imam tandis que les bédouins se reconnaissent vassaux des Ottomans en 1823. Un visiteur britannique, en 1823, décrit le gouvernement de l'imam comme excessivement faible et obligé d'acheter la paix aux chefs de tribu en leur versant des subsides.

Le 16 janvier 1839, les Britanniques occupent Aden et signent en juin un traité avec le sultan de Lahij qui garantit la sécurité de l'arrière-pays. En novembre, 5000 membres de sa tribu ont tenté de reprendre la ville mais ont été repoussés et 200 ont été tués.

Au cours de la guerre égypto-ottomane de 1831-1833, un commandant égyptien, Mohammed Agha dit Turkchi Bilmas, s'empare en 1832 de plusieurs places yéménites, Hodeïda puis Zabid et Mokha et se réclame du sultan ottoman. Le général égyptien Ahmed Pacha est envoyé par Méhémet Ali avec 15 000 hommes en mars 1833 pour reprendre en main la province en faisant alliance avec l'imam de Sanaa. Ali ibn Meyethel, émir d'Asir, assiège Mokha bloquée du côté de la mer par la flotte égyptienne. Les soldats de Turkchi Bilmas, affolés, capitulent. Mokha est pillée par les Bédouins d'Asir puis rendue à Ahmed Pacha. Entre 1837 et 1840, les dissensions au sein de la famille régnante qasimide permettent aux Égyptiens d'occuper Ta'izz. L'imam An-Nasir Abdallah refuse de se soumettre à Méhémet Ali et, en 1840, la deuxième guerre égypto-ottomane entraîne une intervention des puissances européennes qui ordonnent à Méhémet Ali d'évacuer toutes ses conquêtes en Syrie et en Arabie. Les garnisons égyptiennes évacuent le Yémen.

Entre octobre et décembre 1840, une révolte survient dans la région de Ta'izz à l'appel de Fakih Saïd, un agitateur religieux qui se présente comme le Mahdi el-Monteher ou « régénérateur de la foi », envoyé par Dieu pour rétablir la pureté de la religion, abolir les impôts et chasser les Britanniques d'Aden. Il promet à ses fidèles de les rendre invulnérables. L'imam envoie contre lui une armée de 20 000 hommes ; les tribus qui s'étaient ralliées au Mahdi font défection et il est tué dans une bataille à Denwah. L'imam est nominalement vassal de la Porte ottomane bien qu'il se donne sur ses monnaies le titre de commandeur des croyants. L'armée régulière compte 6 000 hommes faiblement encadrés, sans uniforme et presque sans armes à feu, bien qu'il y ait des mousquets fabriqués localement et de qualité médiocre..

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Après 1849, le régime zaidi sombra dans le chaos qui dura des décennies. Les Ottomans débarquent une fois de plus au Yémen. Ils occupent Hodeïda en avril 1849 et Sanaa en juillet, à la demande de l'imam zaïdite qui veut se mettre sous leur protection. Mais ses sujets n'acceptent pas ce qu'ils considèrent comme une trahison : ils se révoltent et obligent les troupes ottomanes à se retirer de Sanaa. En 1872, des notables de Sanaa, mécontents de l'incompétence de l'émir zaïdite, demandent aux Ottomans d'intervenir. L'imam Al-Mutawakkil al-Muhsin n'a pu rassembler que quelques centaines d'hommes pour défendre l'indépendance du pays. La soumission n'est que provisoire et des émirs locaux rétablissent dès 1904 des semi-indépendances jusqu'à la Première Guerre mondiale où le Yémen reste neutre. En novembre 1918, l'imam Yahya Mohammed se fait reconnaître souverain du royaume mutawakkilite du Yémen qui durera jusqu'en 1962.

Les troupes sont surtout celles des villes, essentiellement côtières, et des tribus côtières proches de la famille régnante, appuyés par les tribus bédouines de l'intérieur, servant pour les subsides versés par l'Imam et souvent aussi pour le pillage, mais dont la loyauté est le plus souvent douteuse. On a aussi beaucoup de montagnards servant comme mercenaires. Les troupes de l'Imam sont très souvent fanatisées. Il est possible que toute l'armée soit montée, surtout s'il s'agit d'un raid de pillage. Les sous-généraux bédouins et leurs troupes mais aussi celles de la région d'Aden, traditionnellement adversaire de Sanaa, devront être considérées comme des alliés. De ce fait aussi, le commandement de chaque chef sera faible. En revanche, on pourra y avoir beaucoup d'officiers, chacun représentant une tribu ou une famille.

Infanterie

- Des milices locales des villes, très motivées parce qu'elles s'opposaient fanatiquement aux intrus chrétiens et au pillage des Bédouins
- Les troupes des tribus côtières, plutôt semblables à celles des tribus bédouines de l'intérieur. Ils étaient volontaires, souvent fanatisés, mais mal armés quoique souvent avec des armes à feu assez primitives ou de traite.
- Les montagnards mercenaires.
- Troupes bédouines des tribus, très souvent de l'infanterie montée sur chevaux ou sur chameaux. Les armes à feu sont rares.
- Des levées soit pour défendre les places soit pour s'assurer de leur sujétion.
- Les marins, assez peu nombreux mais entraînés au combat corps à corps... et souvent pirates à l'occasion.
- Enfin, on a les auxiliaires dont le rôle n'est pas de combattre mais d'assurer la logistique et le transport, voire simplement suivre l'armée pour profiter des dépouilles. Ce ne sont pas des combattants mais souvent ils se retrouvent pris dans les combats ou utilisés comme bouclier.

Cavalerie

- Les cavaliers des tribus côtières, le plus souvent sujettes des imams, semblables aux cavaliers des tribus.
- Les cavaliers des villes, aussi motivés que leurs milices urbaines.
- La cavalerie tribale bédouine dont les nobles sont souvent mieux équipés, avec des bardes matelassées sur les chevaux et souvent mêmes avec des cottes de maille. Leurs armes sont la lance ou le javelot, plus des armes de poing.

Artillerie

Il n'y a quasiment pas d'artillerie sauf en garnison où l'on trouve de lourds canons archaïques et des fusils de rempart. Tardivement, de petits canons ont été acquis des occidentaux.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	2	Sous-Général yéménite	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 6 unités
0	1	Sous-Général entraîné à l'étranger	Sous-général 1 plaq	120	A la place du précédent après 1820
0	30	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 3 unités
0	1	Garde noire de Sanaa	Infanterie lourde Normal solides Irréguliers 4 plaq	31	Uniquement à Sanaa
4	30	Tribus côtières sujettes des imams	Infanterie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	16	
0	30	Tribus côtières montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	30	Tribus côtières méharistes	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	21	Remplace les précédents à volonté
0	10	Tribus côtières fanatisés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	14	1 pour 3 Tribus côtières normaux
0	10	Tribus côtières montés fanatisés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	16	Remplace les précédents à volonté
0	10	Tribus côtières méharistes fanatisés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus côtières tireurs d'élite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	16	1 pour 5 Tribus côtières normaux
0	6	Tribus côtières tireurs montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus côtières tireurs méharistes	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	21	Remplace les précédents à volonté
0	8	Montagnards	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	9	
0	4	Montagnards avec armes à feu	Infanterie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	14	Remplace le 2ème montagnards
0	4	Montagnards tirailleurs	Infanterie légère Normal Irréguliers + Insaisissables + Changeants 3 plaq	17	
0	3	Marins et infanterie de marine	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	
0	2	Infanterie yéménite de la Garde	Infanterie légère Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	27	1 pour 4 unités d'infanterie des tribus côtières
0	2	Infanterie yéménite de la Garde montés	Infanterie légère montée Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	30	Remplace les précédents à volonté
0	2	Infanterie yéménite de la Garde méharistes	Infanterie légère montée chameaux Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	10	Citadins	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Agressifs + Hésitants 3 plaq	11	Uniquement dans les villes
0	5	Milices Civiques	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	17	1 pour 2 citadins
0	5	Levées de garnison	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	4	Serviteurs de l'infanterie et	Infanterie lourde non-tireurs Enrôlés	2	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

		des bagages	Irréguliers + Fuyants + Panique 3 plaq		
0	5	Nobles des tribus côtières	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie des tribus côtières
0	5	Nobles des tribus côtières lanciers	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	Remplace les précédents à volonté
0	5	Nobles des tribus côtières fanatiques	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les Nobles normaux à volonté
0	5	Nobles des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	36	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie de la Garde	Cavalerie lourde Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	44	1 pour 2 unités de cavalerie nobles
0	1	Cavalerie de la Garde lanciers	Lanciers lourds Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	48	Remplace les précédents à volonté
3	30	Cavalerie des tribus côtières sujettes des imams	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	30	Cavalerie des tribus côtières lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	Remplace les précédents à volonté
0	30	Cavalerie des tribus côtières fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	30	Remplace les cavaliers des tribus côtières normaux à volonté
0	30	Cavalerie des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	5	Cavaliers des villes	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	28	Uniquement dans les villes
0	5	Cavaliers des villes fanatisés	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	25	Remplace les précédents à volonté
0	6	Artillerie en positions fixes	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie lourde en positions fixes	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	remplace la 3ème des précédentes
0	5	Artillerie en positions de garnison	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 4 unités de milices urbaines et de citoyens
0	2	Artillerie lourde en positions de garnison	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	remplace la 2ème des précédentes
0	4	Artillerie sur pivots et Fusils de Rempart en garnison	Artillerie très légère à cheval Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	39	1 pour 2 unités de milices urbaines et de citoyens
1	4	Artillerie sur pivots et Fusils de Rempart en campagne	Artillerie très légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie des tribus côtières
0	4	Artillerie très légère et fusils de remparts à cheval	Artillerie très légère à cheval Recrues Irréguliers 3 plaq	36	1 pour 4 unités de cavalerie
0	4	Zanbouraks	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	39	1 pour 4 unités de cavalerie ou de méharistes
0	3	Artillerie moderne entraînée par étrangers	Artillerie très légère Normal Irréguliers 3 plaq	36	1 pour 4 unités après 1820
0	1	Artillerie lourde moderne entraînée par étrangers	Artillerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	50	remplace la 3ème des précédentes
0	1	Artillerie navale en position	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	63	Dans les ports – 1 pour 2 unités de marins
0	1	Artillerie navale légère sur pivots	Artillerie très légère Normal Irréguliers 3 plaq	36	1 pour 2 unités de marins
Troupes bédouines ou d'Aden (alliés)					
0	3	Sous-Général bédouin	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	1 pour 6 unités d'alliés
0	30	Officier bédouin	Colonel médiocre Allié 1 plaq	6	1 pour 3 unités d'alliés

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	40	Troupes bédouines des tribus	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	11	
0	40	Troupes bédouines des tribus montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	12	Remplace les précédents à volonté
0	10	Troupes bédouines des tribus chameliers	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	15	1 pour 4 fantassins
0	40	Cavalerie tribale bédouine	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	
0	40	Cavalerie tribale bédouine lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	10	Cavalerie tribale bédouine noble	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	1 pour 4 unités de tribale bédouine
0	10	Cavalerie tribale bédouine noble lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie tribale noble lourde bédouine	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	Remplace le 2ème cavalerie noble
0	1	Cavalerie tribale noble lourde bédouine lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	3	Artillerie sur pivots	Artillerie très légère à cheval Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	26	1 pour 4 unités de cavalerie alliés
0	3	Zanbouraks	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	29	1 pour 4 unités de cavalerie ou de méharistes alliés

S1-3 – Sultanat d'Oman (1749 à 1891)

Oman est islamisé du vivant de Mahomet, au 7ème siècle. Au 8ème siècle, à la suite du schisme entre sunnites et chiïtes, Oman est un des rares pays à emprunter la voie médiane, le kharidjisme, et devient bientôt la principale région d'obédience ibadite. L'histoire d'Oman commence en 751 avec l'élection du premier imam ibadite à Nizwa. Tout en conservant ses imams ibatides comme autorité religieuse, la région est dominée par les Qarmates de 931 à 934 puis par les Bouyides de 967 à 1053 et enfin par l'empire Seljoukide de 1053 à 1154. En 1154, la dynastie omanaise des Nabhânides prend le contrôle du pays, et le conserve jusqu'en 1470. Les Portugais s'emparent des ports de la péninsule de 1507 à 1650. En 1649-1650, les Omanais de la dynastie Yaroubide chassent les Portugais et s'emparent à leurs dépens des principaux ports swahilis de la côte est-africaine : Mombasa, Kilwa, Zanzibar et Pemba, ce qui leur permet de contrôler une partie du très lucratif commerce d'esclaves.

En 1719, Saïf ibn Sultan II est élu ce qui amène une guerre civile entre les Hinawi et les Ghafiri qui soutient Saïf ibn Sultan II. Les chefs des deux factions sont tués en bataille en 1748, ce qui fait le jeu des Iraniens qui occupent partiellement le pays, dont Mascate et Sohar, de 1737 à 1744.

En 1749, Ahmed ibn Saïd lance la révolte qui expulse les iraniens et se fait élire sultan et imam en 1779. Il établit sa capitale à Mascate. Le principal sultan fut son petit-fils Seyid-Saïd (1805-1856), qui forma une grande flotte, conquiert Zanzibar et la côte de Zanguebar, l'île de Socotra, enleva à la Perse les côtes du Mekran, les îles d'Ormuz, Kichm, Laredj et Bahreïn. C'est l'âge d'or du sultanat d'Oman dont l'influence s'étend sur l'océan indien occidental jusqu'à Madagascar, devenu le centre d'un véritable empire colonial du Balouchistan à Zanzibar, enrichi par le commerce des esclaves et des épices.

À la mort de Seyid-Saïd en 1856, son empire fut divisé entre ses fils. Thoweïni eut l'Oman et les îles du golfe Persique, Mâdjid les possessions africaines, Amdjed les dépendances occidentales de

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

l'Oman entre Barkah et le Katar avec Sohar, berceau de la dynastie. Il s'ensuivit des guerres civiles et une invasion des Wahhabites du Nedjed qui obtinrent le tribut dont Seyid s'était affranchi. Soutenu par l'Angleterre et la France qui cherchent à étendre leur influence dans l'océan indien, le sultanat de Zanzibar fait sécession le 6 avril 1861.

À la fin du 19ème siècle, suite à l'abolition de l'esclavage et de sa traite dans l'Empire Britannique et ses protectorats, le sultanat subit un fort déclin économique qui se ressent jusque dans la démographie. Il est finalement placé de fait sous protectorat britannique de 1891 à 1971, tout en conservant nominalement son indépendance.

Les troupes sont surtout celles des villes, essentiellement côtières, et des tribus côtières proches de la famille régnante, appuyés par les tribus bédouines de l'intérieur, servant pour les subsides versés par l'Imam et souvent aussi pour le pillage, mais dont la loyauté est le plus souvent douteuse. Les troupes de l'Imam sont très souvent fanatisées pour des raisons religieuses, les ibadites et les minorités religieuses qu'ils protègent luttant contre les Wahhabites ou les chiites perses. Il est possible que toute l'armée soit montée, surtout s'il s'agit d'un raid de pillage. Les sous-généraux bédouins et leurs troupes devront être considérées comme des alliés mais pour eux le commandement de chaque chef sera faible. En revanche, il pourra y avoir beaucoup d'officiers, chacun représentant une tribu ou une famille.

Infanterie

- L'infanterie de la garde du Sultan, Garde baloutche, Garde noire et Garde Omanaise ; les deux premières servant surtout dans les palais, la troisième dans les points sensibles et donc souvent montée ;
- Les troupes régulières Omanis, équipées de mousquets, entraînées par les expéditions outre-mer ;
- Des milices locales des villes, très motivées parce qu'elles s'opposaient fanatiquement aux intrus chrétiens et au pillage des Bédouins. Les Omanis préféraient la longue épée droite "kattara" et chargeaient volontiers l'ennemi pour aller au contact.
- Les troupes des tribus côtières, plutôt semblables à celles des tribus bédouines de l'intérieur. Ils étaient volontaires, souvent fanatisés, mais mal armés quoique souvent avec des armes à feu assez primitives ou de traite.
- Troupes bédouines des tribus, très souvent de l'infanterie montée sur chevaux ou sur chameaux. Les armes à feu sont rares.
- Des levées soit pour défendre les places soit pour s'assurer de leur sujétion.
- Les marins, assez nombreux et entraînés au combat corps à corps... et souvent pirates à l'occasion.
- Des troupes noires venues de l'Empire africain d'Oman, jusqu'à la fin de celui-ci.
- Enfin, on a les auxiliaires dont le rôle n'est pas de combattre mais d'assurer la logistique et le transport, voire simplement suivre l'armée pour profiter des dépouilles. Ce ne sont pas des combattants mais souvent ils se retrouvent pris dans les combats ou utilisés comme bouclier.

Cavalerie

- La cavalerie de la garde du Sultan
- Les cavaliers des tribus côtières, le plus souvent sujettes, semblables aux cavaliers des tribus.
- Les cavaliers des villes, aussi motivés que leurs milices urbaines.
- La cavalerie tribale bédouine dont les nobles sont souvent les mieux équipés, avec des bardes matelassées sur les chevaux et souvent mêmes avec des cottes de maille. Leurs armes sont la lance ou le javelot, plus des armes de poing.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Artillerie

Il n'y a quasiment pas d'artillerie sauf en garnison, des fusils de rempart (aussi utilisés sur les navires) et de tout petits canons à la mode perse. Tardivement, de petits canons ont été acquis des occidentaux.

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	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
0	10	troupes régulières Omanis,	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
3	30	Tribus omanaises côtières sujettes	Infanterie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	16	
0	30	Tribus omanaises côtières montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	30	Tribus omanaises côtières méharistes	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	21	Remplace les précédents à volonté
0	10	Tribus omanaises côtières fanatisés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	14	1 pour 3 Tribus omanaises côtières normaux
0	10	Tribus omanaises côtières montés fanatisés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	16	Remplace les précédents à volonté
0	10	Tribus omanaises côtières méharistes fanatisés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Fanatiques + Hésitants 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus omanaises côtières tireurs d'élite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	16	1 pour 5 Tribus omanaises côtières normaux
0	6	Tribus omanaises côtières tireurs montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus omanaises côtières tireurs méharistes	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants 3 plaq	21	Remplace les précédents à volonté
0	12	Marins et infanterie de marine	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	
0	6	Guerriers venus de l'Empire africain d'Oman	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Fuyants 3 plaq	6	
0	4	Archers venus de l'Empire africain d'Oman	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	7	
0	2	Mousquetaires venus de l'Empire africain d'Oman	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	13	Remplace le 2ème archers noirs
0	10	Citadins en « kattara »	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	10	Uniquement dans les villes
0	5	Milices Civiques	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	17	1 pour 2 citadins omanais
0	5	Levées de garnison	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	4	Serviteurs de l'infanterie et des bagages	Infanterie lourde non-tireurs Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique 3 plaq	2	
0	10	Nobles des tribus côtières	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie des tribus côtières
0	10	Nobles des tribus côtières	Lanciers lourds Normal Irréguliers +	40	Remplace les précédents à

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

		lanciers	Impétueux + Agressifs 3 plaq		volonté
0	10	Nobles des tribus côtières fanatiques	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les Nobles normaux à volonté
0	10	Nobles des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	36	Remplace les précédents à volonté
2	40	Cavalerie des tribus côtières sujettes des imams	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	40	Cavalerie des tribus côtières lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	Remplace les précédents à volonté
0	40	Cavalerie des tribus côtières fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	30	Remplace les cavaliers des tribus côtières normaux à volonté
0	40	Cavalerie des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	10	Cavaliers des villes	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	28	Uniquement dans les villes
0	10	Cavaliers des villes fanatisés	Cavalerie légère lents Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	25	Remplace les précédents à volonté
0	6	Artillerie en positions fixes	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie lourde en positions fixes	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	remplace la 3ème des précédentes
0	3	Artillerie navale en position	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	63	Dans les ports – 1 pour 2 unités de marins
0	5	Artillerie en positions de garnison	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 4 unités de milices urbaines et de citoyens
0	2	Artillerie lourde en positions de garnison	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	remplace la 2ème des précédentes
0	4	Artillerie sur pivots et Fusils de Rempart en campagne	Artillerie très légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie des tribus côtières
0	4	Artillerie navale légère sur pivots	Artillerie très légère Normal Irréguliers 3 plaq	36	1 pour 2 unités de marins
0	4	Artillerie très légère et fusils de remparts à cheval	Artillerie très légère à cheval Recrues Irréguliers 3 plaq	36	1 pour 4 unités de cavalerie
0	4	Zanbouraks	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	39	1 pour 4 unités de cavalerie ou de méharistes
0	4	Artillerie sur pivots et Fusils de Rempart en garnison	Artillerie très légère à cheval Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	39	1 pour 2 unités de milices urbaines et de citoyens
0	3	Artillerie moderne entraînée par étrangers	Artillerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	50	1 pour 4 unités après 1820
0	1	Artillerie lourde moderne entraînée par étrangers	Artillerie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	67	remplace la 3ème des précédentes
Seulement si le Sultan est présent					
0	1	Garde baloutche du Sultan	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers 3 plaq	19	
0	1	Garde noire du Sultan	Infanterie lourde Normal solides Irréguliers 4 plaq	31	
0	2	Infanterie omanaise de la Garde	Infanterie légère Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	27	1 pour 4 unités d'infanterie des tribus côtières
0	2	Infanterie omanaise de la Garde montés	Infanterie légère montée Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	30	Remplace les précédents à volonté
0	2	Infanterie omanaise de la Garde méharistes	Infanterie légère montée chameaux Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	1	Marins de la Garde	Infanterie légère Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	25	
0	4	Cavalerie de la Garde	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie des tribus côtières
0	4	Cavalerie de la Garde lanciers	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie de la Garde très lourds	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	1 pour 4 unités de Cavalerie de la Garde
0	1	Cavalerie de la Garde très lourds lanciers	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	Remplace les précédents à volonté
Troupes bédouines (alliés)					
0	3	Sous-Général bédouin	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	1 pour 6 unités d'alliés
0	30	Officier bédouin	Colonel médiocre Allié 1 plaq	6	1 pour 3 unités d'alliés
0	40	Troupes bédouines des tribus	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	11	
0	40	Troupes bédouines des tribus montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	12	Remplace les précédents à volonté
0	10	Troupes bédouines des tribus chameliers	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	15	1 pour 4 fantassins
0	40	Cavalerie tribale bédouine	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	
0	40	Cavalerie tribale bédouine lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	10	Cavalerie tribale bédouine noble	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	1 pour 4 unités de tribale bédouine
0	10	Cavalerie tribale bédouine noble lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie tribale noble lourde bédouine	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	Remplace le 2ème cavalerie noble
0	1	Cavalerie tribale noble lourde bédouine lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	3	Artillerie sur pivots	Artillerie très légère à cheval Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	26	1 pour 4 unités de cavalerie alliés
0	3	Zanbouraks	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	29	1 pour 4 unités de cavalerie ou de méharistes alliés

S2 – Perse 1780 - 1857

A la fin de la dynastie Safavide (1501 à 1736), la Perse est sur son déclin. En 1722, elle est envahie par les Afghans qui sont rejetés en 1730. En 1736, Nader Chah fonde la dynastie Afchar (1736 à 1747) et étend la domination du pays vers l'Inde (fin en 1747). L'occupation perse de l'Afghanistan dura de 1737 à 1747. Ensuite, le pays sombre dans l'anarchie.

S2.1 – Perse des Zand et des premiers Qadjar 1780 - 1807

En 1779, après la mort de Karim Khan de la dynastie Zand, Mohammad Khan Qajar entreprend de réunifier le pays. C'est l'un des rois les plus cruels, même selon les normes de l'Iran du XVIII^e siècle. Dans sa quête du pouvoir, il a rasé des villes, massacré des populations entières et aveuglé quelque 20 000 hommes dans la ville de Kerman parce que la population locale avait choisi de défendre la ville contre son siège. En 1794, Mohammad Khan avait éliminé tous ses rivaux, y compris Lotf Ali Khan, le dernier de la dynastie Zand. Il rétablit le contrôle perse des territoires

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

dans tout le Caucase. Agha Mohammad établit sa capitale à Téhéran, un village situé près des ruines de l'ancienne ville de Rayy. En 1796, il est officiellement couronné shah et fonde la dynastie Qadjar (1794 à 1925). En 1797, Mohammad Khan Qajar est assassiné à Shusha, la capitale du Karabakh Khanat, et remplacé par son neveu, Fath-Ali Shah Qajar.

Cette liste couvre aussi bien les armées de Lotf Ali Khan, le dernier de la dynastie Zand, que celles de Mohammad Khan Qajar puis de son neveu, Fath-Ali Shah Qajar. Après la guerre civile, Agha Mohammad Khan attaque en 1795 la Géorgie, royaume chrétien au nord de l'Iran et vassal de la Grande Catherine, impératrice de Russie. Il fait incendier Tiflis et reconquiert la plupart des dépendances iraniennes du Caucase. Fath-Ali Shah Qajar soumet plusieurs rivaux puis attaque la Géorgie en 1803, mais ne peut soumettre le prince Georges, qui avait appelé la Russie à son secours. La Russie va alors monter une expédition punitive contre la Perse à qui elle inflige plusieurs défaites et étend sa souveraineté vers la zone du Caucase, historiquement rattachée entre autres à l'Iran. Le royaume perse perd ainsi le khanat de Bakou, le khanat de Kouba et le khanat de Derbent.

Fath Ali tente alors de s'allier aux puissances occidentales. Il signe en 1805 le traité de Finkenstein avec Napoléon qui scelle l'alliance contre la Russie, mais aucune action concrète n'est menée et cette alliance reste lettre morte. Quand Napoléon fait la paix avec les Russes par le traité de Tilsitt en 1807, Fath 'Ali recherche l'alliance du Royaume-Uni.

Garde

La Garde du Shah consiste en unités d'élite généralement menées par l'Empereur lui-même ou un de ses fils.

Infanterie

- Les principaux régiments d'infanterie de la Garde sont les Keshicksi et les Nasaktchises mais il en existe d'autres.

Cavalerie

- Le principal régiment à cheval de la Garde est celui des Gholam-Shah
- Le régiment des Gholam-tofagnchi est le second par ordre de prestige. Excellents cavaliers, ils combattent souvent à pied avec des sortes de Jezail à 2 canons, d'où la possibilité de les jouer en infanterie montée comme des dragons.

Infanterie

Infanterie de ligne

- Le gros de l'infanterie est généralement constitué d'infanterie tribale, plus ou moins volontaire et donc susceptible de replis intempestifs.
- Les Tofangchi sont une infanterie tribale organisée et payée par l'Etat et donc mieux entraînés et résistants.
- Les Janbaz sont une infanterie d'Etat particulièrement choisie et qui, très entraînée atteint à l'élite.

Infanterie légère

- L'infanterie tribale, souvent, combat plutôt en ordre lâche.
- On peut y distinguer des tribus particulièrement guerrières comme les Ghilans. Certains sont même fanatiques.
- Les Jazairichis et les Shamkhalchis sont des troupes légères combattant en tirailleurs avec des fusils rayés de type Jezail.

Infanterie de milice

- En cas de besoin, on faisait appel à des levées urbaines et autres appelés Eelajauree. Leur valeur militaire et leur résistance sont faibles.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

- De même, on faisait appel aux tribus dans des Milices tribales. Une fois entraînées, certaines d'entre elles correspondent à l'infanterie tribale ci-dessus.

Cavalerie

Cavalerie lourde

- Une partie de la cavalerie tribale peut être considérée comme de la cavalerie lourde, avec ses parties de lancier et d'élite ;
- Outre la Garde (voir plus haut), la cavalerie d'état comprenait la Cavalerie de choc des Joushan-pushan dont une partie était équipée de la lance.
- Par ailleurs, les princes secondaires et les chefs régionaux avaient leurs gardes de cavaliers lourds à l'imitation des Gholam-Shah mais, moins entraînés, leur valeur militaire était moindre.

Cavalerie légère

- La cavalerie tribale forme le gros de la cavalerie perse, dont une partie est mieux entraînée. Une partie est équipée de lances et certaines unités peuvent être considérées comme de l'élite.

Artillerie

- L'artillerie perse avait une bonne réputation mais était assez rare. Elle était composée de pièces légères ou de pièces sur pivot :
- Un train d'artillerie de siège accompagnait souvent les armées mais ces pièces très lourdes n'étaient pas très utiles sur le champ de bataille :
- La cavalerie était aussi souvent accompagnée de zamboureks, petites pièces à pivot montées sur les selles de chameaux

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 8 unités
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 2 sous-généraux
0	80	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 5 unités
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 2 colonels
0	40	Infanterie tribale	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	12	
0	20	Infanterie tribale volontaire	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Impétueux 3 plaq	15	1 pour 2 des précédentes
0	15	Tofangchi	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	17	
0	8	Janbaz	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
0	4	Janbaz entraînés	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	27	1 pour 2 des précédentes
0	40	Infanterie tribale	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	20	Infanterie tribale volontaire	Infanterie légère Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	18	1 pour 2 des précédentes
0	6	Tribus guerrières comme Ghilans	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	6	Tribus guerrières fanatiques	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	17	Remplacent précédents
0	4	Jazairichis	Infanterie légère fusils rayés Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	20	
0	2	Shamkhalchis	Infanterie légère fusils rayés Normal	24	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			Irréguliers + Impétueux 3 plaq		
0	10	Levées urbaines et Eelajauree	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	9	
0	20	Milices tribales	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	12	
0	10	Milices tribales entraînées	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	17	1 pour 2 des précédentes
2	25	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	21	
0	25	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	33	Remplacent précédents
0	8	Cavalerie tribale ou de milice d'élite	Cavalerie lourde Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	40	Kurdes ou Circassiens – 1 pour 3 des précédents
0	6	Cavalerie tribale ou de milice avec lance	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	37	1 pour 4 des cavaliers lourds tribaux
0	2	Lanciers tribaux ou de milice d'élite	Lanciers lourds Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	44	1 pour 3 des précédents
0	4	Cavalerie de choc des Joushan-pushan	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	33	
0	4	Cavalerie de choc des Joushan-pushan lanciers	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	37	Remplacent précédents
0	4	Ghulams des princes ou provinciaux	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	25	
4	40	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	Arab, Qajar, Turkoman, Kurd, Lurs, Ashfar, Lesghis etc
0	40	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	29	Remplacent précédents
0	10	Cavalerie tribale ou de milice d'élite	Cavalerie légère Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	37	1 pour 3 des précédents
0	15	Cavalerie tribale ou de milice avec lance	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	33	1 pour 4 des cavaliers légers tribaux
0	4	Lanciers tribaux ou de milice d'élite	Lanciers légers Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	40	1 pour 3 des précédents
0	2	Pièces de siège	Artillerie très lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	1 pour 5 unités d'infanterie
0	3	Canons légers	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 5 unités d'infanterie
0	2	Canons sur pivots	Artillerie très légère Normal 3 plaq	46	1 pour 5 unités
0	2	Zambureks	Artillerie très légère sur chameaux Normal 3 plaq	54	1 pour 4 unités de cavalerie
Seulement sous le même général si le Shah ou un Prince du sang					
0	2	Keshicksi	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Entêtés 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Nasaktchis	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	28	1 pour 4 unités d'infanterie
0	1	Gardes	Infanterie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	25	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Gholam-tofagnchi en infanterie montée	Infanterie lourde fusils rayés montée Elite Irréguliers 3 plaq	36	Remplacent Gholam-tofagnchi en cavalerie
0	1	Gholam-Shah	Cavalerie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	39	1 si 2 unités de cavalerie ou lanciers lourds
0	2	Gholam-tofagnchi en cavalerie	Cavalerie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	39	1 si 2 unités de cavalerie ou lanciers lourds

S2.2 – Perse Qadjar 1807 - 1848

La guerre de 1803 – 1807 contre la Géorgie et la Russie avait coûté à la Perse les khanats de Bakou,

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

de Kouba et de Derbent. Fath Ali avait tenté l'alliance française en vain. Il recherche l'alliance du Royaume-Uni mais essaie dans le même temps de moderniser son armée. Prévoyant la fin de l'alliance entre Napoléon et le Tsar Alexandre et profitant de la guerre russo-turque de 1806, il signe un traité d'alliance, assez soupçonneuse du reste, avec les Ottomans en 1809 et, en 1811, il attaque la Russie, son fils Abbas Mirza étant chef de l'armée. En mai 1812, la Russie et l'Empire ottoman signent le traité de Bucarest qui met fin à la huitième guerre russo-turque puis les Russes repoussent les Français de Moscou. En 1813, malgré la bravoure de l'armée persane et du prince héritier, la supériorité et la modernité de l'armée russe lui infligent une défaite. Fath Ali signe alors le traité de Golestan avec les Russes, abandonnant ses prétentions et reconnaissant l'annexion de la Géorgie mais perdant aussi toutes ses possessions dans le nord de la Caucase, les khanats de Bakou, de Kouba et de Derbent, les provinces géorgiennes d'Imérétié et de Mingrélie, le Daghestan, le Chirvan, le Gandja, le Karabakh et le Talych (aujourd'hui en Azerbaïdjan).

La même année, il occupe brièvement la province d'Hérat, rapidement perdue. Puis c'est la guerre perso-turque de 1821 à 1823, terminée par un traité avantageux. Après le traité de Golestan, la paix règne dans le Caucase pendant treize ans. Fath'ali Shah est poussé par les britanniques à reconquérir les territoires perdus au profit de la Russie. Le 16 juillet 1826, une puissante armée perse menée par Abbas Mirza envahit sans déclaration de guerre les khanats de Talysh et de Karabagh qui se soumettent. Le 5 septembre, les russes du général Madatov battent les Perses sur les bords de la rivière Shamkhor. Abbas Mirza est ensuite battu par Paskevitch près de Ganja. Les Perses regagnent l'Iran. En 1827, Paskevitch prend Erevan et l'Arménie (1er octobre). Le 15 octobre, Eristov entre à Tabriz, forçant le Shah à solliciter la paix. En dépit de la nouvelle guerre russo-turque de 1828-1829, le Shah doit céder. Le traité de Turkmentchaï (2 février 1828) conclut la guerre. Les khanats d'Erevan et de Nakhichevan (l'Arménie persane) passent sous le contrôle de la Russie, ce qui assure la domination russe sur la Transcaucasie devenue la vice-royauté du Caucase. L'Araxe devient la frontière entre la Russie et la Perse. L'Angleterre n'a pas bougé d'un pouce en faveur de la Perse.

Abbas Mirza meurt en 1833 et Fath Ali le 23 octobre 1834. Mohammad Mirza, fils d'Abbas Mirza, lui succède. Il se heurte aux manipulations de l'Angleterre sur Hérat et l'Afghanistan mais aucun conflit majeur ne marque cette période. Mohammad Shah se rapproche de Louis-Philippe et obtient des instructeurs français en 1839. Il meurt en 1848 de la goutte.

On pourra noter que certaines armées contre les russes dans les guerres de 1804 et 1811, contre les afghans en 1813 et contre les ottomans en 1821 se composaient exclusivement de troupes montées, sous la direction de chefs comme le Prince Mohammed Ali Mirza dans le Caucase, ou Zulfacar Khan dans l'Est.

Garde

La Garde du Shah consiste en unités d'élite généralement menées par l'Empereur lui-même ou un de ses fils.

Infanterie

- Les principaux bataillons d'infanterie de la Garde sont les Bagaderan, un bataillon d'élite composée de déserteurs russes et le Régiment du Prince héritier ‘Veli Ahd’.
- Les autres régiments d'infanterie de la Garde sont les Keshicksi et les Nasaktchises, mais ils ne sont pas modernisés.

Cavalerie

- Le principal régiment à cheval de la Garde est celui des Gholam-Shah
- Le régiment des Gholam-tofagnchi est le second par ordre de prestige. Excellents cavaliers, ils combattent souvent à pied avec des sortes de Jezail à 2 canons, d'où la possibilité de les jouer en infanterie montée comme des dragons.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Artillerie

- Une unité d'artillerie à cheval de la Garde moderne a été créée en même temps que l'artillerie à cheval moderne de la ligne.
- Une unité d'artillerie à chameaux Zamboureks de la Garde a été créée également.

Infanterie

Fath'ali Shah a créé des troupes à l'imitation des armées européennes, souvent avec des instructeurs européens, les Sarbaz. Ils sont aussi les premiers à disposer de baïonnettes sur leurs fusils.

Infanterie de ligne

- Les Sarbaz, l'infanterie à l'européenne variait en qualité d'excellente à une foule exécrationnelle. On a donc différents Sarbaz selon leur entraînement et efficacité.
- Il y a encore beaucoup d'infanterie tribale, plus ou moins volontaire et donc susceptible de replis intempestifs.
- Les Tofangchi, infanterie tribale organisée et payée par l'Etat et donc mieux entraînés et résistants, n'ont pas tous été transformés en Sarbaz.
- Les Janbaz, infanterie d'Etat particulièrement choisie et qui atteint à l'élite, non plus.

Infanterie légère

- On commence à avoir des Sarbaz d'infanterie légère.
- L'infanterie tribale, souvent, combat plutôt en ordre lâche, avec toujours des tribus particulièrement guerrières comme les Ghilans. Certains sont même fanatiques.
- Les Jazairichis et les Shamkhalchis sont des troupes légères combattant en tirailleurs avec des fusils rayés de type Jezail.

Infanterie de milice

- En cas de besoin, on faisait encore appel à des levées urbaines et autres appelés Eelajauree. Leur valeur militaire et leur résistance sont faibles.
- De même, on faisait appel aux tribus dans des Milices tribales. Une fois entraînées, certaines d'entre elles correspondent à l'infanterie tribale ci-dessus.

Cavalerie

La base des armées est la grande quantité de cavalerie dont beaucoup de nomades tribaux. Les troupes d'état, cavalerie lourde et de la Garde, sont maintenant entraînés à combattre les troupes européennes.

Cavalerie lourde

- Une partie de la cavalerie tribale peut être considérée comme de la cavalerie lourde, avec ses parties de lancier et d'élite ;
- La Cavalerie de choc des Joushan-pushan, dont une partie était équipée de la lance, était une cavalerie d'état, entraînée à l'occidentale.
- Les gardes de cavaliers lourds des princes secondaires et des chefs régionaux à l'imitation des Gholam-Shah.

Cavalerie légère

- La cavalerie tribale forme le gros de la cavalerie perse. Une partie est équipée de lances et certaines unités peuvent être considérées comme de l'élite.

Artillerie

- L'artillerie perse avait une bonne réputation et avait été modernisée. Elle se compose de pièces lourdes, de pièces légères à pied et à cheval et de pièces très légères sur pivot ;
- Le train d'artillerie de siège accompagnait souvent les armées mais ces pièces très lourdes n'étaient pas très utiles sur le champ de bataille ;
- La cavalerie était aussi souvent accompagnée de zamboureks, petites pièces à pivot montées sur les selles de chameaux

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 8 unités
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 2 sous-généraux
0	90	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 5 unités
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 2 colonels
0	12	Sarbaz	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	8	Sarbaz de deuxième ligne	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	
0	15	Sarbaz de réserve	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	17	
0	8	Sarbaz de faible qualité	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
0	4	Sarbaz de faible qualité entraînés	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	27	1 pour 2 des précédentes
0	40	Infanterie tribale	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	12	
0	20	Infanterie tribale volontaire	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Impétueux 3 plaq	15	1 pour 2 des précédentes
0	15	Tofangchi	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	17	
0	8	Janbaz	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
0	4	Janbaz entraînés	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	27	1 pour 2 des précédentes
0	4	Sarbaz légers	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	4	Sarbaz légers fusils rayés	Infanterie légère fusils rayés Normal 3 plaq	28	
0	40	Infanterie tribale	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	20	Infanterie tribale volontaire	Infanterie légère Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	18	1 pour 2 des précédentes
0	6	Tribus guerrières comme Ghilans	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	6	Tribus guerrières fanatiques	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	17	Remplacent précédents
0	4	Jazairichis	Infanterie légère fusils rayés Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	20	
0	2	Shamkhalchis	Infanterie légère fusils rayés Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	24	
0	10	Levées urbaines et Eelajauree	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	9	
0	20	Milices tribales	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	12	
0	10	Milices tribales entraînées	Infanterie lourde Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	17	1 pour 2 des précédentes
2	25	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie lourde Recrues Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	21	
0	25	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	33	Remplacent précédents
0	8	Cavalerie tribale ou de milice d'élite	Cavalerie lourde Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	40	Kurdes ou Circassiens – 1 pour 3 des précédents
0	6	Cavalerie tribale ou de milice avec lance	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	37	1 pour 4 des cavaliers lourds tribaux
0	2	Lanciers tribaux ou de	Lanciers lourds Elite Irréguliers +	44	1 pour 3 des précédents

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

		milice d'élite	Impétueux 3 plaq		
0	4	Cavalerie de choc des Joushan-pushan	Cavalerie lourde Normal Impétueux 3 plaq	39	
0	4	Cavalerie de choc des Joushan-pushan lanciers	Lanciers lourds Normal Impétueux 3 plaq	44	Remplacent précédents
0	4	Ghulams des princes ou provinciaux	Cavalerie lourde Recrues 3 plaq	29	
4	40	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	Arab, Qajar, Turkoman, Kurd, Lurs, Ashfar, Lesghis etc
0	40	Cavalerie tribale ou de milice	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	29	Remplacent précédents
0	10	Cavalerie tribale ou de milice d'élite	Cavalerie légère Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	37	1 pour 3 des précédents
0	15	Cavalerie tribale ou de milice avec lance	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	33	1 pour 4 des cavaliers légers tribaux
0	4	Lanciers tribaux ou de milice d'élite	Lanciers légers Elite Irréguliers + Impétueux 3 plaq	40	1 pour 3 des précédents
0	2	Pièces de siège	Artillerie très lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	1 pour 5 unités d'infanterie
0	3	Artillerie moderne	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	1 pour 5 unités d'infanterie
0	3	Canons légers	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 5 unités d'infanterie
0	2	Canons sur pivots	Artillerie très légère Normal 3 plaq	46	1 pour 5 unités
0	3	Artillerie à cheval	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	1 pour 4 unités de cavalerie
0	2	Zambureks	Artillerie très légère sur chameaux Normal 3 plaq	54	1 pour 4 unités de cavalerie
Seulement sous le même général si le Shah ou un Prince du sang					
0	1	Bataillon Bagaderan	Infanterie lourde Elite Entêtés 3 plaq	38	
0	2	Régiment du Prnce héritier 'Veli Ahed'	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	
0	2	Keshicksi	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Entêtés 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Nasaktchis	Infanterie lourde Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	28	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Gholam-tofagnchi en infanterie montée	Infanterie lourde fusils rayés montée Elite 3 plaq	46	Remplacent Gholam-tofagnchi en cavalerie
0	1	Gholam-Shah	Cavalerie lourde Elite 3 plaq	46	1 si 2 unités de cavalerie ou lanciers lourds
0	2	Gholam-tofagnchi en cavalerie	Cavalerie lourde Elite 3 plaq	46	1 si 2 unités de cavalerie ou lanciers lourds
0	1	Artillerie à cheval de la Garde	Artillerie légère à cheval Elite 3 plaq	77	1 pour 2 unités de cavalerie de la Garde
0	1	Zambureks de la Garde	Artillerie très légère sur chameaux Elite 3 plaq	62	1 pour 2 unités de cavalerie de la Garde

S2.3 – Perse Qadjar tardive de Nassereddine Chah 1848 - 1896

Après la mort de Mohammad Mirza Shah le 13 septembre 1848, son fils Nassereddine Chah lui succède. Il essaye de reconquérir une partie de la Perse orientale, particulièrement Hérat, mais les Britanniques le contrent à Bouchehr et il doit se retirer. Il est forcé de signer la déclaration de Paris qui donne définitivement ces anciens territoires perses à l'Afghanistan. A partir de là, il ne fait plus de guerres extérieures, tout en assurant son trône à l'intérieur, surtout après qu'un babi essaie de l'assassiner en 1852. Il visite l'Europe en 1871, en 1873 et finalement en 1889. Impressionné par la technologie qu'il a vue en Europe, il cherche à moderniser son pays et son armée. Il est assassiné le 1er mai 1896 à Téhéran. Les perses essaient alors de se maintenir en équilibre dans le « Grand Jeu » entre Anglais et Russes jusqu'à leur accord du 31 août 1907.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

Les Perses ont réformé leurs forces armées en créant des troupes « régulières » imitant les européens avec l'aide de missions européennes ou de flibustiers ayant des compétences à louer. Ces réformes ont souvent été ralenties par les structures de pouvoir et la pensée religieuse traditionnelles, mais Nassereddine Chah y parvint. En particulier, il fonde en 1873 une brigade cosaque persane après sa visite en Russie.

Garde

La Garde du Shah consiste en unités d'élite généralement menées par l'Empereur lui-même ou un de ses fils.

Infanterie

La Garde comprend plusieurs unités d'infanterie entraînées à l'europpéenne dont les Bagaderan, un bataillon d'élite composée de déserteurs russes et les bataillons du Prince héritier 'Veli Ahed', les Keshicksi et les Nasaktchises.

Cavalerie

On a deux régiments de cavalerie de la Garde, cavalerie lourde entraînée à l'europpéenne ; les Gholam-Shah et les Gholam-tofagnchi. Ceux-ci ne combattent plus come des dragons. En revanche, l'usage de la lance se généralise.

Artillerie

L'artillerie de la Garde est adaptée à ses composants. On a :

- Une unité d'artillerie à cheval de la Garde.
- Une unité d'artillerie lourde à pied de la Garde.
- Une unité d'artillerie à chameaux Zamboueks de la Garde dont le rôle est surtout de parade.

Infanterie

L'infanterie de ligne et légère à l'europpéenne s'est généralisée et les troupes tribales ne sont plus qu'un appoint éventuel. Les levées urbaines ou tribales ne sont plus appelées.

Infanterie de ligne

- Les Sarbaz, l'infanterie à l'europpéenne variait en qualité d'excellente à une foule exécrationnelle. On a donc différents Sarbaz selon leur entraînement et efficacité. Après les visites en Europe, ils commencent à être équipés de fusils rayés, voire de fusils à chargement par la culasse.
- Les Janbaz sont devenu des Sarbaz d'élite.

Infanterie légère

- La base sont des Sarbaz d'infanterie légère, maintenant équipés de fusils rayés.
- L'infanterie tribale n'est plus appelée qu'en appoint. Certaines troupes légères combattant en tirailleurs ont encore des fusils rayés de type Jezall..

Cavalerie

Même si, en cas de guerre, une grande partie de l'armée reste constituée de cavalerie dont beaucoup de nomades tribaux, la cavalerie lourde et de la Garde est complètement entraînée à combattre les troupes européennes.

Cavalerie lourde

- On a quelques unités de cavalerie lourde, notamment les régiments qui sont nominalement ceux des princes secondaires et des chefs régionaux. ;
- La Cavalerie de choc des Joushan-pushan, entraînée à l'occidentale, était alors entièrement équipée de la lance.

Cavalerie légère

- La cavalerie tribale qui sert pour le butin reste une grande partie de la cavalerie perse.
- On a quelques unités de cavalerie légère à l'imitation des chasseurs à cheval occidentaux.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

- En 1873, Nassereddine Chah fonde une brigade cosaque persane, rapidement entièrement équipés de lances.

Artillerie

- L'artillerie perse avait une bonne réputation. Elle se compose de pièces lourdes et de pièces légères à pied et à cheval. Les pièces très lourdes ne sont plus utilisées que dans les places.
- La cavalerie était encore souvent accompagnée de zamboureks, petites pièces à pivot mais plus souvent fusils de rempart, montées sur les selles de chameaux

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 8 unités
0	3	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 2 sous-généraux
0	90	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 5 unités
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 2 colonels
0	20	Sarbaz	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	20	Sarbaz à fusils rayés	Infanterie lourde fusils rayés Normal 3 plaq	35	Remplacent précédents
0	15	Sarbaz de réserve	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	
0	10	Sarbaz de faible qualité	Infanterie lourde Recrues Irréguliers 3 plaq	14	
0	8	Janbaz (Sarbaz d'élite)	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	1 pour 3 Sarbaz
0	10	Sarbaz légers	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	10	Sarbaz légers fusils rayés	Infanterie légère fusils rayés Normal 3 plaq	28	
0	40	Infanterie tribale	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	20	Infanterie tribale emportée	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	17	1 pour 2 des précédentes
0	4	Infanterie tribale Jazairichis	Infanterie légère fusils rayés Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	20	
0	6	Ghulams des princes ou provinciaux	Cavalerie lourde Normal 3 plaq	38	1 pour 2 cavaliers tribaux
0	3	Cavalerie de choc des Joushan-pushan	Lanciers lourds Elite Impétueux 3 plaq	53	1 pour 4 cavaliers tribaux
6	40	Cavalerie tribale	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux 3 plaq	29	Arab, Qajar, Turkoman, Kurd, Lurs, Ashfar, Lesghis etc
0	10	Cavalerie tribale fanatique	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	28	1 pour 3 des précédents
0	3	Artillerie moderne	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	1 pour 5 unités d'infanterie
0	3	Canons légers	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 5 unités d'infanterie
0	3	Artillerie à cheval	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	1 pour 4 unités de cavalerie
0	2	Zambureks	Artillerie très légère sur chameaux Normal 3 plaq	54	1 pour 4 unités de cavalerie
0	2	Pièces de place	Artillerie très lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	Seulement en garnison, si ville
Seulement sous le même général si le Shah ou un Prince du sang					
0	1	Bataillon Bagaderan	Infanterie lourde Normal solides 4 plaq	39	1 pour 4 unités d'infanterie
0	1	Régiment du Prince héritier 'Veli Ahed'	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie
0	1	Keshicksi	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie
0	1	Nasaktchis	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	2	Gholam-Shah	Cavalerie lourde Elite 3 plaq	46	1 si 2 unités de cavalerie ou lanciers lourds
0	2	Gholam-tofagnchi	Cavalerie lourde Elite 3 plaq	46	1 si 2 unités de cavalerie ou lanciers lourds
0	1	Artillerie de la Garde	Artillerie lourde Elite 3 plaq	91	1 pour 3 unités d'infanterie de la Garde
0	1	Artillerie à cheval de la Garde	Artillerie légère à cheval Elite 3 plaq	77	1 pour 2 unités de cavalerie de la Garde
0	1	Zambureks de la Garde	Artillerie très légère sur chameaux Normal solides 4 plaq	85	1 pour 2 unités de la Garde

S3 – Les caucasiens

Les états caucasiens étaient devenus indépendants mais ils étaient encore souvent les alliés des ottomans, notamment de Trébizonde et du Gürcistan.

L'infanterie caucasienne

C'étaient des troupes d'infanterie, souvent de plusieurs milliers d'hommes, parfois de l'infanterie montée. Parmi eux, il y a des fanatiques prêts à combattre jusqu'à la mort.

Archers caucasiens

Des troupes d'archers légers étaient encore utilisées dans les régions reculées.

Les cavaliers caucasiens

Les cavaliers du Caucase étaient de très bon cavaliers, mais souvent avec des procédés de combat archaïques, certains avec des armures médiévales, souvent avec la lance

Artillerie

L'artillerie est assez ancienne et rare.

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	Au moins 10 unités
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	50	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
4	100	Infanterie caucasienne	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	50	Infanterie caucasienne montée	Infanterie légère montée Normal Irréguliers 3 plaq	20	A la place des précédents
0	3	Fanatiques	Infanterie légère Enrôlés Très faibles Irréguliers + Entêtés 1 plaq	2	
0	6	Archers caucasiens	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement 3 plaq	19	
0	12	Cavaliers caucasiens lourds	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 3 cavaliers caucasiens légers
0	12	Lanciers caucasiens lourds	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	A la place du précédent
0	4	Cavaliers caucasiens très lourds	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	1 pour 3 cavaliers caucasiens lourds
0	4	Lanciers caucasiens très lourds	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs	37	A la place du précédent

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			3 plaq		
0	36	Cavaliers caucasiens	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	36	Lanciers caucasiens	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	A la place du précédent
0	2	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Enrôlés Très faibles Irréguliers 1 plaq	4	1 pour 3 cavaliers caucasiens légers
1	8	Artillerie à pied	Artillerie lourde Recrues 3 plaq	77	1 pour 8 unités
Si allés					
0	3	Sous-Général	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le même comme allié
0	50	Colonel	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
4	100	Infanterie caucasienne	Infanterie légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	50	Infanterie caucasienne montée	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	3	Fanatiques	Infanterie légère Enrôlés Très faibles Irréguliers + Entêtés + allié 1 plaq	2	Remplace le même comme allié
0	6	Archers caucasiens	Infanterie légère Normal Irréguliers + Harcèlement + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	12	Cavaliers caucasiens lourds	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	12	Lanciers caucasiens lourds	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	33	Remplace le même comme allié
0	4	Cavaliers caucasiens très lourds	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	4	Lanciers caucasiens très lourds	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	36	Cavaliers caucasiens	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	36	Lanciers caucasiens	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	2	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Enrôlés Très faibles Irréguliers + allié 1 plaq	3	Remplace le même comme allié
1	8	Artillerie à pied	Artillerie lourde Recrues Allié 3 plaq	62	Remplace le même comme allié

S4 – L'Asie centrale

Après la grande aventure mongole du 13ème siècle et l'éclatement du grand empire, toute une série d'états se constituèrent dont les plus connus furent les khanats de la Horde d'Or, de la Horde Blanche, de Crimée, de Kazan, d'Astrakan, de Sibérie, de Herat (Perse), les Ilkhanides.... En Asie centrale et orientale, des peuples turcs et mongols se succédèrent et souvent se mélangèrent en turco-mongols. Tamerlan (Amir Timour 1336-1405) y bâtit à son tour un vaste empire mais celui-ci se délita par la suite.

Les principaux peuples des steppes d'Asie centrale sont les Ouzbeks, les Kazakhs, les Zungar, les Kirghize, les Tadjiks d'origine persane, les Turkmènes... La plupart de ces peuples sont musulmans, de différentes obédiences.

Jusqu'au 19ème siècle, leur histoire militaire se traduit par des guerres entre eux et leurs voisins, notamment la Perse et la Chine. Mais au 19ème siècle, ils se trouvèrent pris dans la compétition

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

coloniale entre la Russie et le Royaume Uni pour dominer les routes vers l'Extrême Orient les richesses de l'Asie du sud et de l'Est. C'est ce qu'on a appelé le « grand Jeu ». Tandis que le Royaume Uni progressait à partir de ses bases du Proche-Orient et des Indes, notamment vers la Perse, l'Afghanistan et les pays himalayens, le Russie progressait par voie de terre par la Sibérie. C'est donc généralement la Russie qui soumit les steppes d'Asie Centrale mais cela resta une zone de conflit et de révoltes permanentes.

Dans les grands états de la région on peut citer les trois vassaux musulmans méridionaux du Khanat dzoungar bouddhiste, qui s'étendait en Asie centrale de part et d'autre de l'Altaï : les khanats de Kokand, de Boukhara et de Khiva. Ces khanats s'émancipèrent à partir de 1700 quand le Khanat dzoungar se disloqua sous les coups de l'aïmak mongol de Tsetsen khan.

Le plus important était le Khanat de Kokand, créé en 1709 à partir du Khanat de Boukhara. Vassal de la dynastie Qing en Chine de 1774 à 1798, son khan réunit une armée mercenaire de montagnards tadjiks et a conquis Tachkent. Sous le règne de Mohammed Ali Madali Khan après 1822, le Khanat de Kokand atteignit sa plus grande étendue territoriale mais l'émir Nasrullah Khan de Boukhara envahit le Khanat en 1842 et exécuta Madali Khan, ce qui déclencha une guerre civile. Les khanats continuèrent à se disputer tandis que la Russie poursuivait sa progression. Elle se heurte au début des années 1860 à la résistance des Kazakhs qui refusaient leur annexion surtout pour des raisons culturelles mais les russes prennent Tachkent le 29 juin 1865 puis Khujand (ou Khodjent), la principale ville du nord tadjik, en 1867, concluant la prise de l'est de l'Ouzbékistan. En 1868 c'est la chute du khanat de Boukhara tandis que Kokand devient par traité vassal de la Russie. En 1873, les russes annexent le khanat ouzbek de Khiva. En 1875, la population de Kokand, mécontente des prérogatives des russes dans le khanat et attisée par les imams, renverse le Khan. La forteresse de Makhram, siège des partisans du Kypchak Abd'ul Rakhman Abd'ul Bachi dit « Abdourakhman », est prise par les forces du général von Kaufmann. Le nouveau khan, Nasruddin Khan, fortement anti-russe, provoque six mois de combats acharnés et l'annexion de Kokand par les généraux Konstantin von Kaufman et Mikhail Skobelev. En janvier 1876, le tsar Alexandre II abolit le Khanat de Kokand, incorporé dans le Turkestan russe.

Il reste encore le sud du territoire kirghiz, pris par les russes en 1876 et une partie des turkmènes. En 1879, l'armée russe « transcaspienne » du général Lomakin subit une défaite écrasante de la tribu turkmène des Teke retranchés dans la forteresse de Gök-Tepe mais en janvier 1881, les russes du général Mikhaïl Skobelev assiègent avec 13 000 soldats et prennent cette forteresse après 23 jours de siège. Les russes étendent encore leur pouvoir et s'emparent en 1895 des principautés du Pamir, atteignant la limite entre le Tadjikistan et l'Afghanistan, la limite sud de leur expansion. En 1899, les russes achèvent le chemin de fer transcaspien de Krasnovodsk à Tachkent, qui comme le transibérien, seront les voies de la domination des tsars sur ces régions.

A noter qu'en 1865 le Khan de Kokand avait envoyé Yakub Beg , ancien seigneur de Tachkent, à Kashgar où les musulmans Hui étaient en révolte contre les Chinois. Après la chute de Tachkent, de nombreux soldats kokandiens ont rejoint Yaqub Beg, l'aidant à établir sa domination dans tout le bassin du Tarim jusqu'en 1877, lorsque les Qing ont reconquis la région.

Infanterie

L'infanterie est peu nombreuse car elle a longtemps été l'appanage des vassaux et des miséreux. Cependant, les seigneurs ont développé des gardes à pied très prestigieuses qu'ils ont, avec le temps, équipé des meilleures armes disponibles, et aussi des troupes de forteresse pour tenir les points stratégiques..

- Infanteries des Sujets armés de lances ou d'armes de traite.

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

- Dans les zones désertiques, certains sont montés sur chameaux.
- Milices locales levées pour défendre les villes.
- Troupes de forteresse pour défendre les places.
- Gardes à pied des seigneurs
- Les auxiliaires dont le rôle n'est pas de combattre mais d'assurer la logistique et le transport, voire simplement suivre l'armée pour profiter des dépouilles. Ce ne sont pas des combattants mais souvent ils se retrouvent pris dans les combats ou utilisés comme bouclier.

Cavalerie

- Les cavaliers sont la base de ces armées. Certains sont des fanatiques mais la plupart sont plutôt des maîtres dans le harcèlement, redoutables pour toute troupe en déroute.
- Les nobles et les riches forment une cavalerie d'élite, souvent lourde et encore parfois dotés d'armures.
- Dans les zones désertiques, des chameaux remplacent parfois les chevaux.

Artillerie

Il n'y a quasiment pas d'artillerie sauf en garnison ou très légère pour pouvoir suivre les rapides cavaliers ou les méharistes.

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	Au moins 10 unités
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	100	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	10	Troupes de forteresse	Infanterie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	20	En forteresses
0	2	Troupes de forteresse d'élite	Infanterie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	25	1 pour 5 des précédentes
0	2	Troupes de forteresse d'élite avec armes rayées	Infanterie lourde fusils rayés Elite Irréguliers 3 plaq	34	Remplacent les précédents à volonté après 1860
0	90	Infanterie des sujets lanciers	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	11	
0	45	Infanterie des sujets archers	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	10	1 pour 2 des précédentes
0	30	Infanterie des sujets avec armes de traite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	1 pour 3 des lanciers
0	45	Infanterie des sujets archers montés sur chameaux	Infanterie légère montée chameaux Recrues Irréguliers + Hésitants 3 plaq	14	remplacent les archers en zone de déserts
0	30	Infanterie des sujets avec armes de traite montés sur chameaux	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	20	remplacent les tireurs avec armes de traite en zone de déserts
0	2	Gardes à pied des seigneurs	Infanterie légère Elite Irréguliers 3 plaq	22	1 pour 5 unités d'infanterie
0	2	Gardes à pied des seigneurs avec armes rayées	Infanterie légère fusils rayés Elite Irréguliers 3 plaq	28	Remplacent les précédents à volonté après 1860
0	40	Milices locales levées pour défendre les villes lanciers	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	5	
0	20	Milices locales levées pour défendre les villes avec armes de traite	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fuyants 3 plaq	9	1 pour 3 des lanciers
0	10	Auxiliaires	Infanterie lourde non-tireurs Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique 3	2	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			plaq		
0	18	Cavaliers lourds nobles et riches	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 5 cavaliers légers
0	18	Lanciers lourds	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	A la place des précédents à volonté
0	4	Cavaliers très lourds	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	A la place des précédents à volonté
0	4	Lanciers très lourds	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	A la place du précédent
0	1	Cavaliers de la Garde	Cavalerie très lourde Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	Sile khan est présent
0	1	Lanciers de la Garde	Lanciers très lourds Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	44	A la place du précédent
6	90	Cavaliers	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants 3 plaq	28	
0	45	Lanciers	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 2 des précédents
0	30	Cavaliers fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces 3 plaq	32	1 pour 3 cavaliers normaux
0	15	Lanciers fanatiques	Lanciers légers Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces 3 plaq	35	1 pour 2 des précédents
0	20	Lanciers méharistes	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	remplacent des lanciers légers
0	30	Cavalerie vassaux	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	
0	15	Lanciers vassaux	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	1 pour 2 des précédents
0	10	Lanciers méharistes vassaux	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique 3 plaq	24	remplacent des lanciers vassaux
0	4	Pièces de garnison	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	1 pour 5 unités d'infanterie
0	4	Batteries de canons légers rayés	Artillerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	50	Après 1865 – 1 pour 5 unités
0	2	Canons sur pivots	Artillerie très légère Normal Irréguliers 3 plaq	36	1 pour 5 unités de cavalerie
0	2	Zanburaks	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers 3 plaq	44	1 pour 4 unités sur chameaux
Si allés					
0	3	Sous-Général	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié
0	3	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le même comme allié
0	50	Colonel	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	5	Troupes de forteresse alliés	Infanterie lourde Normal Irréguliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Troupes de forteresse d'élite alliés	Infanterie lourde Elite Irréguliers + allié 3 plaq	19	Remplace le même comme allié
0	2	Troupes de forteresse d'élite avec armes rayées alliés	Infanterie lourde fusils rayés Elite Irréguliers + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	45	Infanterie des sujets lanciers alliés	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	6	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

0	25	Infanterie des sujets archers alliés	Infanterie légère Recrues Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	15	Infanterie des sujets avec armes de traite alliés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	25	Infanterie des sujets archers montés sur chameaux alliés	Infanterie légère montée chameaux Recrues Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	15	Infanterie des sujets avec armes de traite montés sur chameaux alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Gardes à pied des seigneurs alliés	Infanterie légère Elite Irréguliers + allié 3 plaq	17	Remplace le même comme allié
0	2	Gardes à pied des seigneurs avec armes rayées alliés	Infanterie légère fusils rayés Elite Irréguliers + allié 3 plaq	21	Remplace le même comme allié
0	20	Milices locales levées pour défendre les villes lanciers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Recrues Irréguliers + Fuyants + allié 3 plaq	2	Remplace le même comme allié
0	10	Milices locales levées pour défendre les villes avec armes de traite alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Fuyants + allié 3 plaq	5	Remplace le même comme allié
0	5	Auxiliaires alliés	Infanterie lourde non-tireurs Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique + allié 3 plaq	0	Remplace le même comme allié
0	10	Cavaliers lourds nobles et riches alliés	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers lourds alliés	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	33	Remplace le même comme allié
0	2	Cavaliers très lourds alliés	Cavalerie très lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	2	Lanciers très lourds alliés	Lanciers très lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	45	Cavaliers alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Agressifs + Hésitants + allié 3 plaq	22	Remplace le même comme allié
0	25	Lanciers alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	15	Cavaliers fanatiques alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers fanatiques alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Fanatiques + Tenaces + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers méharistes alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	15	Cavalerie vassaux alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	10	Lanciers vassaux alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	5	Lanciers méharistes vassaux alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Hésitants + Panique + allié 3 plaq	18	Remplace le même comme allié
0	4	Pièces de garnison alliés	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique + allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	2	Batteries de canons légers	Artillerie légère Normal Irréguliers	38	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

		rayés alliés	+ allié 3 plaq		
0	2	Canons sur pivots alliés	Artillerie très légère Normal Irréguliers + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	2	Zanburaks alliés	Artillerie très légère sur chameaux Normal Irréguliers + allié 3 plaq	34	Remplace le même comme allié

S5 – Afghanistan 1747 - 1870

L'Afghanistan, que les Grecs nommaient Bactriane, avait été annexé à la Perse par Darius Ier vers 500 av. J.-C., puis conquis comme le reste de la Perse par Alexandre le Grand (329-327 av. J.-C.). Après les Séleucides et les Parthes, la région fut disputée tout à tour par des tribus hindoues puis perses, arabes et turques. Convertis à l'islam, les Afghans furent la base de grands conquérants. Au début du XI^{ème} siècle, les Turcs du Turkestan afghan menés par Mahmoud de Ghazni (ville du sud de l'Afghanistan) conquièrent une bonne partie d'Asie centrale, la Perse et l'Inde du Nord et fondent la dynastie des Ghaznévides qui fait momentanément de l'Afghanistan le centre de l'hégémonie et de la civilisation islamiques. Puis c'est Mohammed de Ghor qui conquiert l'Inde du nord et créa la dynastie des Ghûrides qui installa le sultanat de Delhi. Après le passage dévastateur des Mongols de Gengis Khan puis le règne des Timurides de Hérat (actuelle ville de l'ouest afghan), Babur chah de Kaboul, lointain descendant de Tamerlan, conquiert le nord de l'Inde et fonde la puissante dynastie appelée Baburide, connue sous le nom des Grands Moghols de l'Inde. Après une nouvelle période mouvementée, le prince afghan de Kandahar, Mirwais Khan Hotaki et son fils Mahmoud Hotaki vont en 1707 repousser les Perses Séfévides dont Mahmoud devient empereur en 1722 mais les afghans seront chassés de Perse en 1739 par Nader Chah Afshar, un Turkmène persan.

C'est en 1747 que les Pachtous ou Pachtounes fondent la première dynastie afghane indépendante. Après la mort de Nader Shah de Perse, le général Ahmad Khan Abdali, devenu padichah Ahmad Chah Durrani, s'empare de la région de Kandahar puis Ghazni et Kaboul. Dès 1749, il avait pris aux Moghols une grande partie du nord-ouest de l'Inde et Herat aux Perses de Shahrokh Shah. Il prit ensuite le nord de l'Hindu Kush et envahit l'Inde à quatre reprises, prenant le contrôle du Cachemire et de la région du Pendjab. Au début de 1757, il pilla Delhi, mais laissa la dynastie moghole sous contrôle nominal aussi longtemps que le dirigeant reconnaissait la suzeraineté d'Ahmad Shah sur le Pendjab, le Sind et le Cachemire. Le 14 janvier 1761, il remporta avec son armée levée dans les tribus pachtounes et baloutches la troisième bataille de Panipat contre l'armée de 100 000 Marathes commandés par Sadashivrao Bhau et le peshwâ Bâlâjî Râo, soutenus par les Français et les sikhs, le long des rives de la rivière Yamuna.

Ahmad Shah Durrani régna sur l'Afghanistan jusqu'en 1772, l'année de sa mort, laissant son empire à son fils Timour. Il est appelé « Bâbâe Mélat » qui, en pachto, signifie père de la Nation. Timour Shah Durrani régna 21 ans. Ayant été gouverneur de Lahore, de Multan et de Herat et vice-roi du Penjab, sa priorité fut de contenir son Empire dans ses limites de l'époque, ce qui était déjà extrêmement complexe. Son règne débuta par des troubles de succession car les chefs de tribus, surtout les Ghilzai, adversaires traditionnels des Durrani, préféraient un Padichah facilement contrôlable et mirent en avant en 1773 le prince Sulayman Khan Durrani, frère cadet de Timour. Celui-ci prit Kandahar, se fit couronner Padishah de l'Empire afghan et transféra la capitale à Kaboul en 1776 après une nouvelle révolte des nobles en 1774, Peshawar étant la capitale d'hiver. Timour Shah Durrani fut finalement assassiné, probablement par empoisonnement le 18 mai 1793.

La mort subite de Timour Shah Durrani ouvre une ère de guerre et de déchirures pour la succession au trône. Son 5^{ème} fils Zaman Shah fut couronné Empereur en 1793 mais ses vingt-deux frères réclamaient le trône aussi. Ce fut alors le début d'une guerre civile qui déchira le pays pendant plusieurs années et une instabilité qui durera deux siècles et que les Britanniques sauront exploiter

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

au détriment des Afghans tout au long du XIXe siècle.

C'est finalement Shuja Shah Durrani, un des fils de Timour Shah, gouverneur d'Herat et de Peshawar de 1798 à 1801, qui s'installe sur le trône le 13 juillet 1803 en déposant son demi-frère Mahmud Shah. Le 7 juin 1809, il signe un traité avec les Britanniques, le premier pacte afghan avec une puissance européenne. Il prévoyait le refus du passage de toutes troupes étrangères sur le territoire et une action commune en cas d'agression franco-persane contre les dominions afghans ou britanniques. Quelques semaines seulement après la signature de l'accord, Shuja fut destitué par son prédécesseur, Mahmud. Tandis que Shuja Shah était en exil en Inde, où il dut céder le diamant Koh-i-Nor qu'il possédait pour recouvrer la liberté, une grande partie du territoire afghan tomba aux mains de ses voisins. En 1818, la tribu des Sadozai qui avait succédé aux Durrani ne contrôlaient guère plus que Kaboul et le territoire environnant dans un rayon de 160 kilomètres.

En 1834, Dost Mohammad, émir de Kaboul, établit une nouvelle dynastie. En 1838, les Russes venaient d'annexer les grandes villes de Samarcande et Boukhara. Les Britanniques inquiets décidèrent d'annexer l'Afghanistan pour les contrer et envoyèrent une petite armée pour prendre le contrôle de la passe de Khyber et des grandes villes. C'est la première guerre d'Afghanistan. Ils s'appuyèrent sur l'ancien empereur Shuja Shah qu'ils remirent sur le trône le 8 mai 1839. Dost Mohamed se rendit en novembre 1839 mais Shuja, exilé de son pays depuis trois décennies, était peu populaire. La révolte éclate le 2 novembre 1841. Le Résident anglais Burnes est massacré à Kaboul et les troupes anglaises trouvent refuge dans la citadelle en dehors de la ville. Le 6 janvier 1842, les Britanniques, environ 12 000 civils escortés par 4 500 soldats cipayes de la Compagnie des Indes et 700 Européens dont le 44e régiment d'infanterie, évacuèrent la ville vers Jalalabad. Confrontés tant au froid qu'à des attaques incessantes des tribus afghanes, surtout des Ghilzai, ils sont presque tous massacrés. Le 13 janvier au matin, 45 soldats et 20 officiers survivants, encerclés en haut de la colline de Gandamak sont tous tués, sauf deux ou trois soldats qui sont capturés et le docteur William Brydon qui put fuir à cheval. Shuja Shah est assassiné en avril 1842. Deux de ses fils ont également régné pendant une brève période en 1842, ce qui termine la dynastie Durrani.

En dépit d'une nouvelle expédition en octobre qui libéra un certain nombre de prisonniers, les Britanniques laissèrent Dost Mohamed régner jusqu'à sa mort en 1863. Ils ne tenteront plus d'imposer un dirigeant qui ne soit pas accepté par les tribus et en particulier les Pachtounes majoritaires. Mais en 1878 les Britanniques déclenchent la 2ème guerre afghane. Le Général Roberts conquiert Kaboul et Kandahar. Mais les Britanniques se rendent compte qu'ils ne pourront y rester sans une guerre longue. Ils préfèrent obtenir un Afghanistan neutre dans les rivalités entre grandes puissances, notamment avec la Russie. C'est ce qui leur est reconnu au traité de Gandamak du 26 mai 1879. Les Anglais obtiennent la surveillance de la passe stratégique de Khyber et un droit de regard sur la politique étrangère. Cela est confirmé au traité anglo-russe de 1907 et au traité de Rawalpindi en 1921 après la 3ème guerre afghane de 1919.

Contrairement à beaucoup de leurs voisins, les Afghans ne réformèrent aucunement leur armée qui, sur toute la période, demeura profondément traditionnelle et tribale. L'armée reste valable jusqu'aux environs de 1870 où des armes à chargement par la culasse sont introduites et où apparaissent les premiers essais de troupes "régulières". Les adversaires sont les Britanniques, les Russes, les Perses mais la liste peut aussi servir pour les nombreuses guerres civiles du pays.

Composition

Infanterie

- Les guerriers Pachtounes étaient armés de lances et de sabres et combattaient avec courage et férocité, soit en ordre serré soit plus souvent plus dispersés. Certains d'entre eux sont plus

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

entraînés mais d'autres sont des fanatiques.

- Les Pashtounes sont aussi renommés pour leurs tireurs redoutables mais leurs armes anciennes leur donnent un tir lent. Ils n'utilisent pas de baïonnettes. Certains utilisent des Jezails, long fusils rayés un peu comparables aux Kentucky rifles.

Cavalerie

Les Afghans sont d'excellents cavaliers mais la nature du terrain en restreint souvent l'emploi. On trouve des cavaliers en groupes compacts mais plus souvent en ordre dispersé. En outre, ils emploient des cavaliers comme éclaireurs afin de surprendre l'ennemi.

Artillerie

Il y avait peu d'artillerie, surtout à cause du terrain. Les Afghans avaient donc des canons assez légers mais efficaces. Ils avaient aussi de petites pièces à pivot montées sur les selles de chameaux à la mode perse, les Zambouraks.

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	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	50	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
6	60	Guerriers Pashtounes	Infanterie lourde non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	15	
0	20	Guerriers Pashtounes d'élite	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers 3 plaq	19	1 pour 4 des précédents
0	5	Guerriers Pashtounes fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Elite Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	15	Remplacent les simples guerriers à volonté
0	40	Tireurs Pashtounes avec mousquet	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Tireurs 3 plaq	19	
0	10	Tireurs Pashtounes avec jezail	Infanterie lourde fusils rayés Recrues Irréguliers + Tireurs 3 plaq	28	1 pour 2 des précédents
0	60	Guerriers Pashtounes	Infanterie légère non-tireurs Normal Irréguliers 3 plaq	13	Remplacent l'infanterie lourde correspondante
0	20	Guerriers Pashtounes d'élite	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers 3 plaq	17	Remplacent l'infanterie lourde correspondante
0	5	Guerriers Pashtounes fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Elite Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	14	Remplacent l'infanterie lourde correspondante
0	40	Tireurs Pashtounes avec mousquet	Infanterie légère Normal Irréguliers + Tireurs 3 plaq	22	Remplacent l'infanterie lourde correspondante
0	10	Tireurs Pashtounes avec jezail	Infanterie légère fusils rayés Normal Irréguliers + Tireurs 3 plaq	28	Remplacent l'infanterie lourde correspondante
0	4	Tireurs Pashtounes d'élite avec mousquet	Infanterie légère Elite Irréguliers + Tireurs 3 plaq	28	1 pour 3 Pashtounes avec mousquet
0	4	Tireurs Pashtounes d'élite avec jezail	Infanterie légère fusils rayés Elite Irréguliers + Tireurs 3 plaq	35	2 pour 3 Pashtounes avec jezail
2	12	Cavaliers	Cavalerie lourde Normal Irréguliers 3 plaq	32	
0	2	Cavaliers d'élite	Cavalerie lourde Elite Irréguliers 3 plaq	39	1 pour 4 des précédents
0	8	Cavaliers Fanatiques	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	31	1 pour 2 des cavaliers normaux
0	12	Cavaliers légers	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	Remplacent la cavalerie lourde correspondante
0	2	Cavaliers légers d'élite	Cavalerie légère Elite Irréguliers 3 plaq	35	Remplacent la cavalerie lourde correspondante
0	8	Cavaliers légers Fanatiques	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques 3 plaq	28	Remplacent la cavalerie lourde correspondante
0	3	Eclaireurs	Cavalerie légère Normal Irréguliers	31	

La Règle “JOMINI” - Tome 2 – Listes d'Armées

			+ Insaisissables 3 plaq		
0	3	Artillerie	Artillerie légère Recrues 3 plaq	56	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Zanbourak (Artillerie légère sur chameaux)	Artillerie très légère sur chameaux Normal 3 plaq	54	