

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

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 XVIII^e 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 Dariyah ou Diriyah, à une dizaine de kilomètres au nord de Riyad, au cœur du Nadjd.

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

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

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 Nadjd, 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.

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

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

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
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	

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

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 plaq	18	Remplace le même en allié
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

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

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 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.

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

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 guerroient 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..

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

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

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.

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

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

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 des bagages	Infanterie lourde non-tireurs Enrôlés Irréguliers + Fuyants + Panique 3 plaq	2	
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 lourds Normal Irréguliers +	36	Remplace les précédents à

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

		lanciers fanatiques	Impétueux + Fanatiques 3 plaq		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
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	20	

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

			+ Hésitants + allié 3 plaq		
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 chiites, 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.

A 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 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

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

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.

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
-----	-----	-----	-------------	------	-------------------

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

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	Lanciers lourds Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	40	Remplace les précédents à 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	Lanciers légers Normal Irréguliers +	37	Remplace les précédents à

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

		côtières lanciers	Impétueux + Agressifs 3 plaq		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
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	33	1 pour 4 unités de Cavalerie de la Garde

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

			3 plaq		
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