

# La Règle “JOMINI”

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**

#### **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 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 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,

# La Règle “JOMINI”

fil 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 Mulaïda dans la région de Qassim par les Al Rachid, soutenus par les Ottomans et les Égyptiens qui avancent à nouveau jusque sur les rives 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 troupes bédouines. On trouvera ainsi de petits canons sur pivot destinés 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 +	22	1 pour 4 fantassins

## La Règle “JOMINI”

		Hésitants 3 plaq				
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		
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	

## La Règle “JOMINI”

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
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	13	Remplace le même en allié

## La Règle “JOMINI”

			+ Fanatiques + allié 3 plaq		
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