

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

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

L'État qasimide ou imamats zaïdite du Yémen a existé de 1597 à 1872 dans l'actuel Yémen. Il est fondé au tournant des XVI^e et XVII^e siècles 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 16^{ème} 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 18^{ème} 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.

La Règle “JOMINI”

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 restaibilisent 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 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.

La Règle “JOMINI”

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
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	18	Remplace les précédents à volonté

La Règle “JOMINI”

			3 plaq		
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 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 lourds Elite Irréguliers +	48	Remplace les précédents à

La Règle “JOMINI”

		lanciers	Impétueux + Agressifs 3 plaq		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 + 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	Cavalerie légère Normal Irréguliers	20	1 pour 4 unités de tribale

La Règle “JOMINI”

		noble	+ Hésitants + allié 3 plaq		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