

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

S1-3 – 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.

La Règle “JOMINI”

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.

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.

La Règle “JOMINI”

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	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

La Règle “JOMINI”

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
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 lourds Normal Irréguliers +	40	Remplace les précédents à

La Règle “JOMINI”

		lanciers	Impétueux + Agressifs 3 plaq		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