

Liste BAB - Arabie – Bédouins des Déserts **(1600 à 1918)**

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

Histoire

Les Bédouins désignent des nomades arabes vivant de l'élevage des caprins, des ovins et des camélidés, principalement dans les déserts d'Arabie, de Syrie et du Sinaï. Historiquement, les Bédouins pratiquaient l'élevage nomade, l'agriculture et parfois la pêche dans la steppe syrienne depuis 6000 avant notre ère. Vers 850 avant JC, un réseau complexe de colonies et de camps était établi. Une source importante de revenus pour ces personnes était la taxation des caravanes et les hommages collectés auprès des colonies non bédouines. Ils tiraient également un revenu en transportant des marchandises et des personnes dans des caravanes de chameaux domestiqués à travers le désert. La rareté de l'eau et des terres pastorales permanentes les obligeait à se déplacer constamment.

A l'époque de la Renaissance, des bédouins nomades, éleveurs de chameaux et amateurs de raids de pillage habitaient le désert d'Arabie centrale, la Libye, la Syrie, l'Irak et la Nubie. Quand ils ne pillaient pas les civilisations sédentaires frontalières, ils s'alliaient avec l'une pour piller l'autre. Un pillage et un massacre de la caravane du Hajj par des membres d'une tribu bédouine eut lieu en 1757, dirigés par Qa'dan al-Fa'iz de la tribu Bani Saqr. On estime que 20 000 pèlerins ont été tués dans ce raid ou sont morts de faim ou de soif en conséquence. Bien que les raids bédouins sur les caravanes du Hajj aient été assez courantes, le raid de 1757 a représenté le sommet de ces attaques.

Quand le flambeau du pouvoir politique et militaire de l'islam passe de La Mecque et Médine à Damas à la fin du VIIe siècle (Omayyades), puis à Bagdad (Abbassides), le rôle de l'Arabie en particulier l'Arabie centrale, désertique, entame un déclin de plusieurs siècles. La majeure partie de l'Arabie demeure une zone frontalière, isolée et fragmentée en tribus rivales. 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. L'intérieur de la péninsule connaît alors une évolution séparée qui mène à l'émergence de la famille Al Saoud au 18ème siècle.

Cependant, de nombreux clans tels que les Al Rachid ont continué à mener une vie au moins semi-indépendante. L'on aura ainsi des rassemblement temporaires de tribus avec ou contre les

Listes d'Armées pour les 18ème et 19ème siècles

différentes puissances de la région jusqu'à la fin du 19ème siècle.

L'armée

Les troupes sont celles des tribus, réparties entre celles de la tribu du général en chef et celles de tribus alliées. Il est fréquent que toute l'armée soit montée, sur chevaux dans les zones les plus fertiles, sur dromadaires dans les zones désertiques. 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 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.
- Certains, notamment lors de raids, sont particulièrement féroces.
- Une bonne partie peuvent être armés de fusils rayés de type Jezail ou, plus tard dans le 19ème siècle, de fusils occidentaux rayés mais, mal entretenus et utilisés, ceux-ci ne sont pas plus efficaces.
- Enfin, la population peut se lever soit en opération de djihad soit pour défendre les camps.

Cavalerie

- Le gros des troupes sera toujours des troupes montées, cavaliers dans les zones fertiles, dromadaires dans les déserts.
- La plupart combattent en tiraillant mais certains recherchent le combat de près à la lance.
- Enfin, les plus puissants et riches pourront être équipés plus lourdement pour combattre au plus près.

Artillerie

Il n'y a quasiment pas d'artillerie sauf très légère pour pouvoir suivre les rapides troupes bédouines, petites pièces accompagnant l'infanterie ou canons très légers sur bâts pour accompagner des chevaux ou des camélidés.

Les alliés n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 6 unités
0	8	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 3 unités
0	8	Infanterie tribale	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	17	
0	8	Infanterie tribale montée	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	20	Remplace les précédents à volonté
0	8	Infanterie tribale en raid ou en djihad	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	14	Remplace à volonté l'infanterie tribale normale
0	8	Infanterie tribale montée en raid ou en djihad	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	16	Remplace les précédents à volonté
0	4	Infanterie tribale fusil rayé	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	22	Remplace 1 unité d'infanterie tribale normale sur 2
0	4	Infanterie tribale fusil rayé montée	Infanterie légère fusils rayés montée Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	25	Remplace les précédents à volonté
0	4	Infanterie tribale fusil rayé en raid ou en djihad	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	18	Remplace à volonté l'infanterie tribale fusils rayés normale

Listes d'Armées pour les 18ème et 19ème siècles

0	4	Infanterie tribale montée fusil rayé en raid ou en djihad	Infanterie légère fusils rayés montée Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	4	Membres de la tribu au camp	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	11	Uniquement au camp et si attaqués
0	1	Cavalerie tribale noble	Cavalerie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	39	1 pour 5 cavaliers tribaux
0	1	Cavalerie tribale noble lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	42	Remplace les précédents à volonté
4	8	Cavalerie tribale	Cavalerie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	
0	2	Cavalerie tribale lanciers	Lanciers légers Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	1 pour 4 cavaliers tribaux
0	8	Cavalerie tribale en raid ou en djihad	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	Remplace les cavaliers tribaux ordinaires à volonté
0	2	Cavalerie tribale lanciers en raid ou en djihad	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 des précédents
0	2	Artillerie légère	Artillerie très légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	27	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie légère de cavalerie	Artillerie très légère à cheval Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 unités de cavalerie
Modifications obligatoires si tribu de zone désertique					
0	8	Infanterie tribale méhariste	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	22	Remplace obligatoirement l'infanterie montée sur chevaux
0	8	Infanterie tribale méhariste en raid ou en djihad	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	4	Infanterie tribale fusil rayé méhariste	Infanterie légère fusils rayés montée chameaux Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	28	Remplace obligatoirement l'infanterie montée sur chevaux fusils rayés
0	4	Infanterie tribale méhariste fusil rayé en raid ou en djihad	Infanterie légère fusils rayés montée chameaux Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	23	Remplace les précédents à volonté
0	1	Chamellerie tribale noble	Chameliers Cavalerie lourde Irréguliers Elite 3 plaq	42	Remplace obligatoirement la cavalerie tribale noble
0	1	Chamellerie tribale noble lanciers	Chameliers Lanciers lourds Irréguliers Elite 3 plaq	46	Remplace les précédents à volonté
4	8	Chamellerie tribale	Chameliers Cavalerie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	Remplace obligatoirement la cavalerie tribale
0	2	Chamellerie tribale lanciers	Chameliers Lanciers légers Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 chameliers tribaux
0	8	Chamellerie tribale en raid ou en djihad	Chameliers Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	36	Remplace les chameliers tribaux ordinaires à volonté
0	2	Chamellerie tribale lanciers en raid ou en djihad	Chameliers Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	40	1 pour 4 des précédents
0	2	Artillerie légère méhariste	Chameliers légers avec artillerie très légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	31	Remplace obligatoirement l'artillerie légère de cavalerie
Pour chaque tribu alliée ou soumise (peut-être multiplié par autant de tribus)					
1	1	Sous-Général	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	Obligatoire
0	1	Sous-Général médiocre	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	Peut remplacer le précédent à volonté
0	2	Colonel	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 3 unités
0	2	Infanterie tribale de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	12	
0	2	Infanterie tribale montée de la tribu alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal	14	Remplace les précédents à volonté

Listes d'Armées pour les 18ème et 19ème siècles

			Agressifs+Hésitants 3 plaq		
0	2	Infanterie tribale en raid ou en djihad de la tribu alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	8	Remplace à volonté l'infanterie tribale normale
0	2	Infanterie tribale montée en raid ou en djihad de la tribu alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	9	Remplace les précédents à volonté
0	1	Infanterie tribale fusil rayé de la tribu alliée	Infanterie légère fusils rayés Alliés Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	16	Remplace 1 unité d'infanterie tribale normale sur 2
0	1	Infanterie tribale fusil rayé montée de la tribu alliée	Infanterie légère fusils rayés montée Alliés Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	1	Infanterie tribale fusil rayé en raid ou en djihad de la tribu alliée	Infanterie légère fusils rayés Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	11	Remplace à volonté l'infanterie tribale fusils rayés normale
0	1	Infanterie tribale montée fusil rayé en raid ou en djihad de la tribu alliée	Infanterie légère fusils rayés montée Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	12	Remplace les précédents à volonté
0	1	Membres de la tribu au camp de la tribu alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	7	Uniquement au camp et si attaqués
0	2	Cavalerie tribale de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	
0	1	Cavalerie tribale lanciers de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	22	1 pour 2 cavaliers tribaux
0	2	Cavalerie tribale en raid ou en djihad de la tribu alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	27	Remplace les cavaliers tribaux ordinaires à volonté
0	1	Cavalerie tribale lanciers en raid ou en djihad de la tribu alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	1 pour 2 des précédents
0	1	Artillerie légère de la tribu alliée	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	19	1 pour 4 unités d'infanterie
0	1	Artillerie légère de cavalerie de la tribu alliée	Artillerie très légère à cheval Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	23	1 pour 4 unités de cavalerie
Modifications obligatoires si tribu alliée de zone désertique					
0	2	Infanterie tribale méhariste de la tribu alliée	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	17	Remplace obligatoirement l'infanterie montée sur chevaux
0	2	Infanterie tribale méhariste en raid ou en djihad de la tribu alliée	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	13	Remplace les précédents à volonté
0	1	Infanterie tribale fusil rayé méhariste de la tribu alliée	Infanterie légère fusils rayés montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	21	Remplace obligatoirement l'infanterie montée sur chevaux fusils rayés
0	1	Infanterie tribale méhariste fusil rayé en raid ou en djihad de la tribu alliée	Infanterie légère fusils rayés montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	15	Remplace les précédents à volonté
0	2	Chamellerie tribale de la tribu alliée	Chameliers Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	22	Remplace obligatoirement la cavalerie tribale
0	1	Chamellerie tribale lanciers de la tribu alliée	Chameliers Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	1 pour 2 chameliers tribaux
0	2	Chamellerie tribale en raid ou en djihad de la tribu alliée	Chameliers Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	Remplace les chameliers tribaux ordinaires à volonté
0	1	Chamellerie tribale lanciers en raid ou en djihad de la tribu alliée	Chameliers Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	1 pour 2 des précédents
0	1	Artillerie légère méhariste de la tribu alliée	Chameliers légers avec artillerie très légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	23	Remplace obligatoirement l'artillerie légère de cavalerie