

Liste BAD - Arabie – Grand Émirat de Diriyah / Premier État saoudien (1744–1818)

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

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, tandis qu'à l'intérieur se situe 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.

En 1517, les Turcs Ottomans conquièrent l'Égypte et établissent leur pouvoir sur les lieux saints. 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. Au 18ème siècle, du fait de la baisse de la puissance ottomane, les routes caravanières qui faisaient la prospérité des habitants subissent les attaques répétées de bandes armées. Ce sera la chance des Saoud, tribu de quelques centaines de personnes qui tiennent l'oasis de Dariya ou Diriyah, à une dizaine de kilomètres au nord de Riyad, au cœur du Nadjd.

En 1744, un réformateur religieux, Mohammed ben Abdelwahhab (dit « Ibn Abdelwahhab »), fondateur du wahhabisme, avait été chassé par les imams de la Mecque qui ne pouvaient tolérer son enseignement. Il chercha refuge auprès de l'émir de Dariya, Mohammed ben Saoud (dit « Ibn Saoud »), avec lequel il conclut un pacte visant à répandre cette croyance et à unifier les clans d'Arabie sous une même bannière. Sous le commandement de Mohammed ben Saoud, les deux prirent le contrôle de la région de Dariya. Après la mort de Mohammed en 1765, son fils Abdelaziz prit sa suite, unit les tribus du Nejd et s'empara de Riyad en 1773.

Les deux chefs, et leurs successeurs étendirent leur pouvoir à une grande partie de la péninsule Arabique, notamment sur la côte orientale depuis le Koweït jusqu'aux frontières de l'Oman. Ils perpétrèrent des raids sur les frontières de l'Irak et la Syrie, qui aboutirent à la mise à sac de la ville sainte de Kerbala qui abrite le tombeau des saints chiites en 1802. Saoud, le fils d'Abdelaziz, lui succéda en 1803. Les Saoudiens conquièrent ensuite les plateaux de l'Asir et la région du Hedjaz, et

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

les deux villes saintes de Médine et de La Mecque. Prônant un monothéisme strict, ils détruisirent les différentes idoles et les tombeaux de saints. Vers 1810, les deux cités-États du Qatar et du Koweït, fondées au milieu du 18ème 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. Elles sèment la terreur jusqu'en Syrie ottomane.

La tâche de détruire les Wahhabites fut confiée par le sultan au vice-roi d'Égypte, Méhémet Ali. En 1811, celui-ci envoie des troupes traverser la mer Rouge et conquérir le Hedjaz. Son fils, Ibrahim Pacha reconquit la région ville par ville entre 1816 et 1818, depuis les villes côtières de la mer Rouge jusqu'à Qatif sur le golfe Persique. Enfin, il atteignit la capitale saoudienne, Dariya, et la plaça en état de siège pendant plusieurs mois jusqu'à ce qu'elle cède en septembre 1818. Ibrahim Pacha expulsa la plupart des membres des familles Al Saoud et Al Abdwahhab en Égypte et à Constantinople, et ordonna la destruction systématique de Dariya, dont les ruines sont restées pratiquement inchangées depuis. Le petit-fils de Mohammed ben Abdelwahhab fut fusillé par ses propres troupes. Le dernier chef saoudien, l'imam Abdallah ben Saoud ben Abdelaziz, après avoir été humilié et couvert de chaînes, fut exécuté dans la capitale ottomane, et sa tête jetée dans les eaux du Bosphore.

Cette expédition laisse derrière elle une péninsule ravagée. Les égyptiens détruisent les cités caravanières et les oasis du Nadjd, cœur du royaume saoudien, mais, faute d'une reprise en main plus serrée de la région, que Constantinople continue à sous-administrer, les racines religieuses et nationales du pouvoir des Saoud n'ont pas été éradiquées. Tourki ben Abdallah Al Saoud, petit-fils de Mohammed ben Saoud, parvient à se réfugier auprès des bédouins dans le désert. Après 1821, les Saoud repartent à la conquête.

L'armée

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.

Les alliés ou les tribus soumises n'obéissent qu'à leurs propres chefs.

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

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	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 6 unités
0	25	Officier	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 3 unités
2	12	Fantassins de Dariya	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	17	
0	12	Fantassins de Dariya montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	20	Remplace les précédents à volonté
0	3	Fantassins de Dariya chameliers	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Agressifs+Hésitants 3 plaq	22	Remplace le 4ème fantassins de Dariya
0	12	Fantassins wahhabites de Dariya	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	14	Remplace les mêmes non fanatiques à volonté
0	12	Fantassins wahhabites de Dariya montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	16	Remplace les mêmes non fanatiques à volonté
0	2	Fantassins wahhabites de Dariya chameliers	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	19	Remplace les mêmes non fanatiques à volonté
0	6	Troupes de garnison	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	5	Levées	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	11	
0	4	Levées troupes légères	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	13	
0	4	Levées troupes légères montées	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	15	Remplace les précédents à volonté
0	4	Auxiliaires du camp et des bagages	Infanterie lourde Irréguliers Enrôlés Fuyants+Panique 3 plaq	4	
0	6	Cavaliers nobles et riches	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	1 pour 5 unités de cavaliers ou de lanciers légers
0	2	Lanciers nobles et riches	Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	32	1 pour 3 des précédents
0	6	Cavaliers nobles et riches fanatiques wahhabites	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	25	Remplace les cavaliers Nobles et riches à volonté
0	2	Lanciers nobles et riches fanatiques wahhabites	Lanciers légers Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	27	1 pour 3 des précédents
4	23	Cavalerie de Dariya	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	7	Lanciers de Dariya	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 3 des précédents
0	23	Cavalerie de Dariya wahhabites	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	Remplace les cavaliers de Dariya ordinaires à volonté
0	7	Lanciers de Dariya wahhabites	Lanciers légers Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	Remplace les lanciers de Dariya ordinaires à volonté
0	4	Cavaliers de levée et de garnison	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	20	
0	4	Cavaliers de levée et de garnison wahhabites	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Fanatiques+Changeants+Panique 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	4	Artillerie sur pivots	Artillerie très légère à cheval Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 unités de cavalerie
0	4	Zanboureks	Chameliers légers avec artillerie très légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	31	1 pour 4 unités de cavalerie ou de méharistes
0	2	Artillerie de garnison	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	25	1 pour 4 unités de garnison
Pour chaque tribu bédouine alliée (peut-être multiplié par autant de tribus)					
1	1	Sous-Général	Sous-général Alliés 1 plaq	96	Obligatoire

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

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 Agressifs+Hésitants 3 plaq	14	Remplace les précédents à volonté
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	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	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