

Liste BAM - Arabie – Les Mecquains (1700-1803)

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

Après la mort de Mahomet en 632, l'islam s'est étendu et La Mecque est devenue la capitale religieuse, mais, si elle est devenue une grande cité commerciale, elle n'a jamais été un centre politique, ni même la capitale d'un quelconque califat, y compris pendant la période ottomane. À partir de la fin du IXème siècle, elle devient peu à peu un bastion du hanbalisme, l'école juridique la plus rigoriste de l'islam sunnite, source originelle dont se réclament toujours la doctrine wahhabite intransigente prônée par l'Arabie saoudite actuelle.

Après avoir été pillée en 930 par les Qarmates, elle devient à partir de 1201 un chérifat chiite zāidite dirigé par les hassanides (des descendants de Hassan, le petit-fils de Mahomet). Avec la chute du calife abbasside en 1258, l'autorité sur les lieux saints du Hedjaz passe entre les mains de l'Égypte mamelouk. Après la Peste noire au 14ème siècle, le chérif de La Mecque, Barakat II ibn Muhammad al-Hachimi, reconnaît en 1517 la souveraineté du nouveau calife ottoman Sélim Ier, mais obtient un fort degré d'autonomie locale. Les représentants du sultan (les walis) sont à La Mecque et à Bagdad. C'est également autour de cette période que les hassanides passent du chiisme zāidite au rite shāfi'ite de l'islam sunnite. C'est donc au nom de l'Empire Ottoman que les Mecquains interviennent en Egypte contre les français de Bonaparte : ils participent à la bataille des Pyramides le 20 juillet 1799 puis ont combattu Dessaix en Haute Egypte.

Ainsi, le Hedjaz et les lieux saints, La Mecque et Médine, faisaient partie de l'Empire Ottoman, quoique aux franges de cet empire, mais l'intérieur et le sud de la péninsule arabique n'en faisaient pas partie, ayant souvent choisi de verser un tribut symbolique. La création du premier État saoudien en 1744 avait ébranlé cette situation, qui dura jusqu'en 1803, quand les Wahhabites s'emparèrent de La Mecque, jusqu'à ce que Méhémet Ali, le vice-roi d'Égypte, reprenne son contrôle en 1813. À partir de ce moment, les lieux saints seront dans l'orbite du pouvoir égyptien ou ottoman.

L'armée

Les troupes du Hedjaz se composeront de 3 parties : les habitants des villes, les tribus des zones côtières et les tribus bédouines alliées. Les tribus bédouines alliées sont le plus souvent montées, infanterie montée ou cavaliers, sur chevaux dans les zones les plus fertiles, sur dromadaires dans les

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

zones désertiques, leurs sous-généraux, leurs officiers et leurs troupes sont considérées comme des alliés. Les tribus des zones côtières sont pour la plupart des troupes montées sur chevaux. En revanche, les troupes des villes sont essentiellement de l'infanterie, souvent fanatisée. Si le commandement des tribus est faible, ce n'est pas le cas de celui des villes.

On séparera donc les 3 parties de l'armée avec leurs sous-généraux et officiers propres, seuls les gens des villes ne comptant pas comme des alliés.

Habitants des villes

- Les troupes régulières des villes, équipées de mousquets.
- Des milices locales des villes, très motivées parce qu'elles s'opposaient fanatiquement aux intrus.
- Des levées sont faites pour défendre les places en cas d'invasion.
- Les marins, assez nombreux et entraînés au combat corps à corps, sont souvent pirates à l'occasion.
- Les cavaliers des villes, aussi motivés que leurs milices urbaines.
- L'artillerie des villes sera de l'artillerie de garnison et des fusils de rempart.
- Occasionnellement, on peut avoir des canons lourds voire très lourds statiques à la mode ottomane.

Tribus des zones côtières

- 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 cavaliers des tribus côtières, semblables aux cavaliers des tribus et dont les nobles sont souvent les mieux équipés, avec des bardes matelassées sur les chevaux et souvent mêmes avec des cottes de maille, armés de la lance ou parfois du javelot.
- Il n'y a quasiment pas d'artillerie sauf de tout petits canons pour accompagner l'infanterie ou la cavalerie
- Ces troupes peuvent avoir leurs propres officiers mais ne sont pas des alliés et peuvent donc se mêler avec les troupes des cités.

Tribus bédouines alliées

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 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 tirillant 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.

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

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	2	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 8 unités
0	1	Sous-Général entraîné	Sous-général 1 plaq	120	Peut remplacer le 2ème précédent
0	17	Officier	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 4 unités
0	8	Officier entraîné	Colonel 1 plaq	10	Remplace le 2ème des précédents
0	1	Officier charismatique	Colonel bon 1 plaq	13	Peut remplacer le 5ème officier
6	20	Troupes régulières des cités	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	
0	5	Troupes régulières les plus entraînées	Infanterie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	20	1 pour 4 des précédentes
0	20	Troupes régulières des cités fanatiques	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	15	Remplacent les troupes régulières des cités à volonté
0	5	Troupes régulières fanatiques les plus entraînées	Infanterie lourde Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	19	1 pour 4 des précédentes
0	3	Marins	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	
0	12	Volontaires fanatisés	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	
2	8	Milices Civiques	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	17	
0	10	Levées de garnison	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	1	Cavalerie noble de la cité	Lanciers lourds Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	32	1 pour 2 cavaliers légers de la cité
0	4	Cavalerie de la cité	Cavalerie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	32	
0	2	Lanciers de la cité	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	22	1 pour 2 cavaliers légers de la cité
0	2	Artillerie légère de Garnison	Infanterie lourde fusil de rempart Irréguliers Recrues 3 plaq	31	1 pour 4 unités de Milices Civiques ou Levées de garnison
0	1	Artillerie des troupes des cités	Artillerie légère Irréguliers Recrues 3 plaq	36	1 pour 4 unités de Troupes régulières des cités
0	1	Artillerie navale légère	Artillerie très légère Irréguliers Normal 3 plaq	31	1 pour 2 unités de marins
0	1	Artillerie de Garnison	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	25	1 pour 4 unités de Milices Civiques ou Levées de garnison, uniquement en défense de la cité
0	1	Artillerie de Garnison	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	32	Peut remplacer la précédente
Alliés des Tribus côtières (peut-être multiplié par autant de tribus)					
1	1	Sous-Général de la tribu côtière	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	Obligatoire
0	11	Officier de la tribu côtière	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 3 unités
0	8	Infanterie tribale de la tribu côtière alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	12	
0	8	Infanterie tribale montée de la tribu côtière alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	13	Remplace les précédents à volonté
0	8	Infanterie tribale en raid ou en djihad de la tribu côtière	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	8	Remplace à volonté l'infanterie tribale normale

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

		alliée			
0	8	Infanterie tribale montée en raid ou en djihad de la tribu côtière alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	9	Remplace les précédents à volonté
0	1	Tireurs d'élite de la tribu côtière alliée	Infanterie légère Alliés Irréguliers Elite Impétueux+Hésitants 3 plaq	15	1 pour 6 unités de l'infanterie tribale de la tribu côtière alliée
0	1	Tireurs montés de la tribu côtière alliée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Elite Impétueux+Hésitants 3 plaq	17	Remplace les précédents à volonté
0	4	Membres de la tribu au camp de la tribu côtière alliée	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	7	Uniquement au camp et si attaqués
0	4	Serviteurs de l'infanterie et des bagages de la tribu côtière alliée	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Enrôlés Fuyants+Panique 3 plaq	0	
0	2	Nobles des tribus côtières	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	1 pour 4 unités de cavalerie des tribus côtières
0	2	Nobles des tribus côtières lanciers	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	2	Nobles des tribus côtières fanatiques	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	25	Remplace les Nobles normaux à volonté
0	2	Nobles des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers lourds Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	27	Remplace les précédents à volonté
0	10	Cavalerie tribale de la tribu côtière alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	
0	10	Cavalerie tribale lanciers de la tribu côtière alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	10	Cavalerie tribale en raid ou en djihad de la tribu côtière alliée	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	27	Remplace les cavaliers des tribus côtières normaux à volonté
0	10	Cavalerie tribale lanciers en raid ou en djihad de la tribu côtière alliée	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	Remplace les précédents à volonté
0	2	Artillerie légère de la tribu côtière alliée	Artillerie très légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	19	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie légère de cavalerie de la tribu côtière alliée	Artillerie très légère à cheval Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	23	1 pour 4 unités de cavalerie
		Pour chaque tribu bédouine alliée (peut-être multiplié par autant de tribus)			
1	1	Sous-Général	Sous-général Alliés 1 plaq	96	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 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	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	18	Remplace les précédents à volonté

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

			Agressifs+Hésitants 3 plaq		
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