

Liste BAN - Arabie – Émirat de Nedjd / **Deuxième État saoudien (1824–1891)**

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 Nedjd 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.

Sous l'autorité des Ottomans à partir de 1517, les lieux saints du Hedjaz ont été pris par les troupes wahhabites des saoudiens de Dariya en 1803 pour La Mecque et en 1805 pour Médine. En 1811, le sultan ottoman demande au vice-roi d'Égypte, Méhémet-Ali, de reconquérir le Hedjaz et de détruire le Grand Émirat de Diriyah. Le fils de Méhémet-Ali, Ibrahim Pacha, détruisit Diriyah et les oasis du Nedjd en 1818. Cependant, Tourki ben Abdallah Al Saoud, petit-fils de Mohammed ben Saoud, parvient à se réfugier auprès des bédouins dans le désert.

Après la capture et la mort de Mishari ibn Saoud, frère du dernier dirigeant de Diriyah, Tourki ben Abdallah ben Mohammed Al Saoud expulsa les forces égyptiennes et leurs alliés locaux de Riyad et de ses environs. Il y installa sa capitale et fit appel aux services de nombreux proches qui avaient échappé à la captivité en Égypte, dont son fils Faisal ibn Turki Al Saoud, et créa le nouvel Émirat de Nejd, le Deuxième État saoudien. En 1834, Turki est assassiné par un cousin éloigné, Mishari ibn Abdul-Rahman. Mishari a été bientôt assiégé à Riyad puis exécuté par Faisal, qui regagne les territoires perdus à l'exception du Hedjaz et de l'Émirat de Haïl où le clan Al Rachid prend le pouvoir en 1835. 4 ans plus tard, en 1838, les égyptiens reviennent, la population ne veut pas résister et Faisal, vaincu, est emmené prisonnier en Egypte pour la deuxième fois tandis que les Égyptiens installent Khalid ibn Saoud, dernier frère survivant d'Abdullah ibn Saoud ibn Abdul-Aziz et ayant passé de nombreuses années à la cour égyptienne, comme dirigeant à Riyad.

En 1840, les Égyptiens doivent retirer toutes leurs troupes d'Arabie. Khalid, considéré comme un

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

gouverneur égyptien, est rapidement renversé par Abdullah ibn Thunayan, lui-même renversé par Faisal qui reprend Riyad. À la mort de Faisal en 1865, son fils Abdallah prend le pouvoir, bientôt contesté par son frère Saoud, ce qui déclenche une longue guerre civile, Riyad changeant plusieurs fois de mains. Un vassal des Saoudiens, Muhammad ibn Abdallah ibn Rashid de Ha'il, en profite pour développer son pouvoir sur la majeure partie du Nedjd et prendre la capitale saoudienne, Riyad en 1887. En 1891, Ibn Rashid remporte la bataille de Mulayda sur Abderrahmane ben Fayçal, le dernier dirigeant saoudien, qu'il expulse hors du Nedjd. Les Saoud s'exilent au Koweït.

L'armée

Les troupes sont essentiellement des bédouins, très souvent fanatisés, mais beaucoup moins qu'au 18ème siècle. Il est possible que toute l'armée soit montée, surtout s'il s'agit d'un raid de pillage. L'armée est une force de mobilisation dynastique et tribale, une coalition de partisans, de combattants locaux et de contingents tribaux, mobilisée pour des campagnes précises, mais les sources ne permettent pas d'établir des effectifs fiables ni un ordre de bataille détaillé.

A noter qu'au vu de l'intervention égyptienne de 1838, la population n'est plus aussi guerrière et fanatique qu'avant. De plus, comme tous les adversaires sont des musulmans sunnites, il devient de plus en plus difficile de lancer le djihad, remplacé, pour les bédouins par la recherche du 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, très souvent de l'infanterie montée sur chevaux ou sur chameaux. Ils étaient volontaires mais mal armés et étaient surtout efficaces contre les peuplades moins civilisées.
- Quelques troupes proches de Faisal Al Saoud peuvent être armées d'armes modernes obtenues par la contrebande.
- 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 destinés à l'appui immédiat de troupes rapides, portées sur 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 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 du Nedjd	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	12	Fantassins du Nedjd montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	17	Remplace les précédents à volonté

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

0	3	Fantassins du Nedjd chameliers	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	Remplace le 4ème des fantassins du Nedjd
0	4	Fantassins wahhabites du Nedjd	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	14	Remplace le 3ème des Fantassins du Nedjd
0	4	Fantassins wahhabites du Nedjd montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	16	Remplace les précédents à volonté
0	1	Fantassins wahhabites du Nedjd chameliers	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	19	Remplace le 4ème fantassins wahhabites du Nedjd
0	4	Fantassins du Nedjd avec fusil rayé	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	1 pour 3 fantassins du Nedjd
0	4	Fantassins du Nedjd avec fusil rayé montés	Infanterie légère fusils rayés montée Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	22	Remplace les précédents à volonté
0	1	Fantassins du Nedjd avec fusil rayé chameliers	Infanterie légère fusils rayés montée chameaux Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	Remplace le 4ème fantassins du Nedjd
0	1	Fantassins wahhabites du Nedjd avec fusil rayé	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	18	1 pour 3 fantassins wahhabites du Nedjd
0	1	Fantassins wahhabites du Nedjd avec fusil rayé montés	Infanterie légère fusils rayés montée Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	6	Troupes de garnison	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	2	Troupes de garnison avec fusil rayé	Infanterie lourde fusils rayés Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	17	Remplace le 3ème des précédents à volonté
0	5	Levées	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Hésitants+Panique 3 plaq	11	
0	4	Levées troupes légères	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants+Panique 3 plaq	13	
0	4	Levées troupes légères montées	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Hésitants+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	3	Lanciers nobles et riches	Lanciers légers Irréguliers Normal 3 plaq	32	Peuvent remplacer des cavaliers nobles et riches
0	2	Cavaliers nobles et riches fanatiques wahhabites	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	25	Remplace le 3ème des cavaliers nobles et riches
0	1	Lanciers nobles et riches fanatiques wahhabites	Lanciers légers Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	27	1 pour 3 des précédents
4	30	Cavalerie du Nedjd	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Panique 3 plaq	27	
0	10	Lanciers du Nedjd	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Panique 3 plaq	30	Remplace le 3ème des précédents
0	10	Cavalerie du Nedjd wahhabites	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Aggressifs 3 plaq	33	Remplace le 3ème des cavaliers du Nedjd
0	3	Lanciers du Nedjd wahhabites	Lanciers légers Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	Remplace le 3ème des précédents
0	4	Cavaliers de levée et de garnison	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Hésitants+Panique 3 plaq	20	
0	4	Artillerie à cheval	Artillerie très légère à cheval Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 unités de cavalerie
0	2	Artillerie à cheval plus moderne	Artillerie très légère rayée Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	39	Remplace le 2ème des précédents
0	4	Zanboureks	Chameliers légers avec artillerie très légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	31	1 pour 4 unités de cavalerie ou de méharistes

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

0	2	Artillerie de garnison	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	25	1 pour 3 unités de garnison
		Garde de l'Emir			
0	2	Fantassins de la Garde avec fusil rayé	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Elite Fanatiques+Hésitants 3 plaq	21	1 pour 6 fantassins de l'armée de tous types
0	2	Fantassins de la Garde avec fusil rayé montés	Infanterie légère fusils rayés montée Irréguliers Elite Fanatiques+Hésitants 3 plaq	23	Remplace les précédents à volonté
0	1	Fantassins de la Garde avec fusil chargé par la culasse	Infanterie légère fusils rayés Irréguliers Elite Fanatiques+Hésitants 3 plaq	21	Remplace le 2ème des Fantassins de la Garde
0	1	Fantassins de la Garde avec fusil chargé par la culasse montés	Infanterie légère fusils rayés montée Irréguliers Elite Fanatiques+Hésitants 3 plaq	23	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavaliers lourds de la Garde	Cavalerie légère Irréguliers Elite Fanatiques+Hésitants 3 plaq	29	1 pour 3 unités de cavalerie lourde
0	4	Cavalerie de la Garde	Cavalerie légère Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	40	1 pour 4 unités de cavalerie légère
		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 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 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 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 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 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 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

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

		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 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 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 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 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