

Liste BAO - Sultanat d'Oman (1749 à 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

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 soutiennent 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.

À 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.

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

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.

L'armée

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, composée de 3 corps, la Garde baloutche, la Garde noire et la Garde Omanaise. Les deux premières servent surtout dans les palais, la troisième dans les points sensibles et donc est 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 omanais 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

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

occidentaux.

Les tribus soumises ou alliées 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 6 unités
0	40	Officier	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 3 unités
0	10	troupes régulières Omanis,	Infanterie lourde Irréguliers Recrues 3 plaq	14	
3	30	Tribus omanaises côtières sujettes	Infanterie légère Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	16	
0	30	Tribus omanaises côtières montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	30	Tribus omanaises côtières méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	21	Remplace les précédents à volonté
0	10	Tribus omanaises côtières fanatisés	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	14	1 pour 3 Tribus omanaises côtières normaux
0	10	Tribus omanaises côtières montés fanatisés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	16	Remplace les précédents à volonté
0	10	Tribus omanaises côtières méharistes fanatisés	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus omanaises côtières tireurs d'élite	Infanterie légère Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	16	1 pour 5 Tribus omanaises côtières normaux
0	6	Tribus omanaises côtières tireurs montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus omanaises côtières tireurs méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	21	Remplace les précédents à volonté
0	12	Marins et infanterie de marine	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	
0	6	Guerriers venus de l'Empire africain d'Oman	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Fuyants 3 plaq	6	
0	4	Archers venus de l'Empire africain d'Oman	Infanterie légère Irréguliers Recrues Fuyants 3 plaq	7	
0	2	Mousquetaires venus de l'Empire africain d'Oman	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	13	Remplace le 2ème archers noirs
0	10	Citadins en « kattara »	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Fanatiques 3 plaq	10	Uniquement dans les villes
0	5	Milices Civiques	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	17	1 pour 2 citadins omanais
0	5	Levées de garnison	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	4	Serviteurs de l'infanterie et des bagages	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Enrôlés Fuyants+Panique 3 plaq	2	
0	10	Nobles des tribus côtières	Cavalerie lourde Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie des tribus côtières
0	10	Nobles des tribus côtières lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	40	Remplace les précédents à volonté
0	10	Nobles des tribus côtières fanatiques	Cavalerie lourde Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les Nobles normaux à volonté
0	10	Nobles des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	36	Remplace les précédents à volonté
2	40	Cavalerie des tribus côtières sujettes des imams	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	40	Cavalerie des tribus	Lanciers légers Irréguliers Normal	37	Remplace les précédents à

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

		côtières lanciers	Impétueux+Agressifs 3 plaq		volonté
0	40	Cavalerie des tribus côtières fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	30	Remplace les cavaliers des tribus côtières normaux à volonté
0	40	Cavalerie des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	10	Cavaliers des villes	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	28	Uniquement dans les villes
0	10	Cavaliers des villes fanatisés	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	25	Remplace les précédents à volonté
0	6	Artillerie en positions fixes	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	25	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie lourde en positions fixes	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	32	remplace la 3ème des précédentes
0	3	Artillerie navale en position	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	53	Dans les ports – 1 pour 2 unités de marins
0	5	Artillerie en positions de garnison	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	25	1 pour 4 unités de milices urbaines et de citoyens
0	2	Artillerie lourde en positions de garnison	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	32	remplace la 2ème des précédentes
0	4	Artillerie sur pivots et Fusils de Rempart en campagne	Artillerie très légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	27	1 pour 4 unités d'infanterie des tribus côtières
0	4	Artillerie navale légère sur pivots	Artillerie très légère Irréguliers Normal 3 plaq	31	1 pour 2 unités de marins
0	4	Artillerie très légère et fusils de remparts à cheval	Artillerie très légère à cheval Irréguliers Recrues 3 plaq	31	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	4	Artillerie sur pivots et Fusils de Rempart en garnison	Artillerie très légère à cheval Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	34	1 pour 2 unités de milices urbaines et de citoyens
0	3	Artillerie moderne entraînée par des étrangers	Artillerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	42	1 pour 4 unités après 1820
0	1	Artillerie lourde moderne entraînée par des étrangers	Artillerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	56	remplace la 3ème des précédentes
Seulement si le Sultan est présent					
0	1	Garde baloutche du Sultan	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Elite 3 plaq	19	
0	1	Garde noire du Sultan	Infanterie lourde Irréguliers Normal solides 4 plaq	31	
0	2	Infanterie omanaise de la Garde	Infanterie légère Irréguliers Elite 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 Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	Remplace les précédents à volonté
0	2	Infanterie omanaise de la Garde méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	1	Marins de la Garde	Infanterie légère Irréguliers Elite Agressifs 3 plaq	25	
0	4	Cavalerie de la Garde	Cavalerie lourde Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie des tribus côtières
0	4	Cavalerie de la Garde lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	40	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie de la Garde très lourds	Cavalerie très lourde Irréguliers Normal 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 Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	Remplace les précédents à volonté
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 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
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	Chameliers Lanciers légers Alliés	33	1 pour 2 des précédents

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

		lanciers en raid de la tribu alliée	Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq		
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