

Liste BAY - Les Qasimides du Yemen (1597 à 1872)

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

L'État qasimide ou imamat zaïdite du Yémen a existé de 1597 à 1872 dans l'actuel Yémen. Il est fondé au tournant des XVIe et XVIIe siècle par les imams zaïdites, branche de la lignée alide issue des Rasides du Moyen Âge, qui professe une forme locale du chiisme.

Après la conquête du sultanat mamelouk d'Égypte en 1517, l'Empire ottoman étend sa souveraineté sur les pays de la mer Rouge jusque-là vassaux des Mamelouks. En 1525, ils occupent Zabid puis Mokha mais abandonnent le pays en 1527. Yahya Sharaf al-Din, un imam zaïdite de Sanaa, contrôle temporairement une grande partie du pays. En 1538, les Ottomans reviennent et s'emparent de Ta'izz, puis en 1547 de Sanaa. Al-Mutahhar, le fils de Yahya Sharaf al-Din, mène la guérilla jusqu'en 1552 où il se reconnaît vassal des Ottomans avec le titre de sandjakbey. Une alternance de guerres et de trêves dure jusqu'à la fin du 16ème siècle. Les Ottomans gardent seulement le contrôle de la côte.

En 1597, Qasim ben Muhammad prend le titre d'imam zaïdite au Jabal Qara, près de Saada, et lance une nouvelle révolte contre les Ottomans. Al-Mansur al-Qasim meurt en 1620 et son fils Al-Mu'ayyad Muhammad lui succède. En 1632, celui-ci envoie 1000 hommes conquérir la Mecque : ils prennent la ville mais sont expulsés par une armée d'Égypte. La guerre continue jusqu'à ce que les Ottomans évacuent leurs dernières places au Yemen, Zabid et Mokha, en 1635. Al-Mu'ayyad Muhammad établit un pouvoir dynastique stable qui durera jusqu'à la seconde conquête ottomane en 1872. Sous le règne de son frère Al-Mutawakkil Isma'il (1644-1676), l'imamat étend son autorité jusqu'à Aden et à l'Hadramaout. L'imam s'assure de la fidélité des tribus en leur versant des subsides. L'économie est prospère grâce au développement de la culture du café originaire d'Éthiopie, dont le Yémen garde pratiquement le monopole jusqu'au milieu du 18ème siècle. C'est aussi le rétablissement de la primauté religieuse chiite aux dépens des sunnites et surtout des Juifs yéménites qui, surtout après 1676, connaissent une période de persécution, étant déportés en 1679-1680 à Mawza près de Ta'izz.

En 1728 ou 1731, un chef de Lahij, dans le sud, se rend indépendant et s'empare d'Aden ; en 1740, il fonde le sultanat de Lahij. À partir de 1803, le mouvement politico-religieux radical des

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

Wahhabites se répand dans la péninsule arabique et menace à la fois l'autorité de l'Empire ottoman et celle des imams qasimides. En 1804, les Wahhabites s'emparent de Médine et La Mecque. Plusieurs chefs bédouins comme Makrami, le cheikh de Najran, ou Abd-el Hakal, le chef des Banou Asir, font allégeance au wahhabisme et guerroyent contre les imams du Yémen. Hodeïda et Lohaya sont pillées par les Wahhabites, Bait al Faqih paie une forte contribution pour échapper au même sort.

En 1809, Ahmad, le fils aîné de l'imam Al-Mansur Ali, prend le pouvoir et reprend l'offensive. Devenu imam sous le nom d'al-Mutawakkil Ahmad, il remporte plusieurs victoires qui restaibilisent le pouvoir. En 1818, le général égyptien Ibrahim Pacha, fils du pacha d'Égypte Méhémet Ali, mène au nom des ottomans une campagne victorieuse contre les wahhabites. En 1819, les troupes égyptiennes évacuent le Yémen en remettant les villes prises, Konfoda et Lohaya, sous l'autorité de l'imam tandis que les bédouins se reconnaissent vassaux des Ottomans en 1823. Un visiteur britannique, en 1823, décrit le gouvernement de l'imam comme excessivement faible et obligé d'acheter la paix aux chefs de tribu en leur versant des subsides.

Au cours de la guerre égypto-ottomane de 1831-1833, un commandant égyptien, Mohammed Agha dit Turkchi Bilmas, s'empare en 1832 de plusieurs places yéménites, Hodeïda puis Zabid et Mokha et se réclame du sultan ottoman. Le général égyptien Ahmed Pacha est envoyé par Méhémet Ali avec 15 000 hommes en mars 1833 pour reprendre en main la province en faisant alliance avec l'imam de Sanaa. Ali ibn Meyethel, émir d'Asir, assiège Mokha bloquée du côté de la mer par la flotte égyptienne. Les soldats de Turkchi Bilmas, affolés, capitulent. Mokha est pillée par les Bédouins d'Asir puis rendue à Ahmed Pacha. Entre 1837 et 1840, les dissensions au sein de la famille régnante qasimide permettent aux Égyptiens d'occuper Ta'izz. L'imam An-Nasir Abdallah refuse de se soumettre à Méhémet Ali et, en 1840, la deuxième guerre égypto-ottomane entraîne une intervention des puissances européennes qui ordonnent à Méhémet Ali d'évacuer toutes ses conquêtes en Syrie et en Arabie. Les garnisons égyptiennes évacuent le Yémen.

Le 16 janvier 1839, les Britanniques occupent Aden et signent en juin un traité avec le sultan de Lahij qui garantit la sécurité de l'arrière-pays. En novembre, 5000 membres de sa tribu ont tenté de reprendre la ville mais ont été repoussés et 200 ont été tués.

Entre octobre et décembre 1840, une révolte survient dans la région de Ta'izz à l'appel de Fakih Saïd, un agitateur religieux qui se présente comme le Mahdi el-Monteher ou « régénérateur de la foi », envoyé par Dieu pour rétablir la pureté de la religion, abolir les impôts et chasser les Britanniques d'Aden. Il promet à ses fidèles de les rendre invulnérables. L'imam envoie contre lui une armée de 20 000 hommes ; les tribus qui s'étaient ralliées au Mahdi font défection et il est tué dans une bataille à Denwah. L'imam est nominalement vassal de la Porte ottomane bien qu'il se donne sur ses monnaies le titre de commandeur des croyants. L'armée régulière compte 6 000 hommes faiblement encadrés, sans uniforme et presque sans armes à feu, bien qu'il y ait des mousquets fabriqués localement et de qualité médiocre..

Après 1849, le régime zaidi sombra dans le chaos qui dura des décennies. Les Ottomans débarquent une fois de plus au Yémen. Ils occupent Hodeïda en avril 1849 et Sanaa en juillet, à la demande de l'imam zaïdite qui veut se mettre sous leur protection. Mais ses sujets n'acceptent pas ce qu'ils considèrent comme une trahison : ils se révoltent et obligent les troupes ottomanes à se retirer de Sanaa. En 1872, des notables de Sanaa, mécontents de l'incompétence de l'émir zaïdite, demandent aux Ottomans d'intervenir. L'imam Al-Mutawakkil al-Muhsin n'a pu rassembler que quelques centaines d'hommes pour défendre l'indépendance du pays. La soumission n'est que provisoire et des émirs locaux rétablissent dès 1904 des semi-indépendances jusqu'à la Première Guerre mondiale où le Yémen reste neutre. En novembre 1918, l'imam Yahya Mohammed se fait reconnaître souverain du royaume mutawakkilite du Yémen qui durera jusqu'en 1962.

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

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. On a aussi beaucoup de montagnards servant comme mercenaires. Les troupes de l'Imam sont très souvent fanatisées. 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 mais aussi celles de la région d'Aden, traditionnellement adversaire de Sanaa, 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

- Des milices locales des villes, très motivées parce qu'elles s'opposaient fanatiquement aux intrus chrétiens et au pillage des Bédouins
- 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 montagnards mercenaires.
- 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 peu nombreux mais entraînés au combat corps à corps... et souvent pirates à l'occasion.
- 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 des tribus côtières, le plus souvent sujettes des imams, semblables aux cavaliers des tribus.
- Les cavaliers des villes, aussi motivés que leurs milices urbaines.
- La cavalerie tribale bédouine dont les nobles sont souvent 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 où l'on trouve de lourds canons archaïques et des fusils de rempart. Tardivement, de petits canons ont été acquis des occidentaux.

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 yéménite	Sous-général médiocre 1 plaq	96	1 pour 6 unités
0	1	Sous-Général entraîné à l'étranger	Sous-général 1 plaq	120	A la place du précédent après 1820
0	17	Officier	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 3 unités
4	30	Tribus côtières sujettes des imams	Infanterie légère Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	16	
0	30	Tribus côtières montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	30	Tribus côtières méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal	21	Remplace les précédents à volonté

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

			Impétueux+Hésitants 3 plaq		
0	10	Tribus côtières fanatisés	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	14	1 pour 3 Tribus côtières normaux
0	10	Tribus côtières montés fanatisés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	16	Remplace les précédents à volonté
0	10	Tribus côtières méharistes fanatisés	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus côtières tireurs d'élite	Infanterie légère Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	16	1 pour 5 Tribus côtières normaux
0	6	Tribus côtières tireurs montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	6	Tribus côtières tireurs méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	21	Remplace les précédents à volonté
0	8	Montagnards	Infanterie légère non-tireurs Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants+Panique 3 plaq	9	
0	4	Montagnards avec armes à feu	Infanterie légère Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants+Panique 3 plaq	14	Remplace le 2ème montagnards
0	4	Montagnards tirailleurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants+Insaisissables 3 plaq	17	
0	3	Marins et infanterie de marine	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	
0	10	Citadins	Infanterie lourde non-tireurs Irréguliers Recrues Agressifs+Hésitants 3 plaq	11	Uniquement dans les villes
0	5	Milices Civiques	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Agressifs 3 plaq	17	1 pour 2 citadins
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	5	Nobles des tribus côtières	Cavalerie lourde Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie des tribus côtières
0	5	Nobles des tribus côtières lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	40	Remplace les précédents à volonté
0	5	Nobles des tribus côtières fanatiques	Cavalerie lourde Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les Nobles normaux à volonté
0	5	Nobles des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	36	Remplace les précédents à volonté
3	30	Cavalerie des tribus côtières sujettes des imams	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	30	Cavalerie des tribus côtières lanciers	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	Remplace les précédents à volonté
0	30	Cavalerie des tribus côtières fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	30	Remplace les cavaliers des tribus côtières normaux à volonté
0	30	Cavalerie des tribus côtières lanciers fanatiques	Lanciers légers Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	5	Cavaliers des villes	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	28	Uniquement dans les villes
0	5	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

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

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 citadins
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 garnison	Infanterie lourde fusil de rempart Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	15	1 pour 2 unités de milices urbaines et de citadins
1	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 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	3	Artillerie moderne entraînée par étrangers	Artillerie très légère Irréguliers Normal 3 plaq	31	1 pour 4 unités après 1820
0	1	Artillerie lourde moderne entraînée par étrangers	Artillerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	42	remplace la 3ème des précédentes
0	1	Artillerie navale en position	Artillerie très lourde Irréguliers Normal Artillerie statique 3 plaq	35	Dans les ports – 1 pour 2 unités de marins
0	1	Artillerie navale légère sur pivots	Artillerie très légère Irréguliers Normal 3 plaq	31	1 pour 2 unités de marins
Seulement si le Sultan est présent					
0	1	Garde noire de Sanaa	Infanterie lourde Irréguliers Normal solides 4 plaq	31	Uniquement à Sanaa
0	2	Infanterie yéménite de la Garde	Infanterie légère Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	27	1 pour 4 unités d'infanterie des tribus côtières
0	2	Infanterie yéménite de la Garde montés	Infanterie légère montée Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	30	Remplace les précédents à volonté
0	2	Infanterie yéménite de la Garde méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	Remplace les précédents à volonté
0	1	Cavalerie de la Garde	Cavalerie lourde Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	44	1 pour 2 unités de cavalerie nobles
0	1	Cavalerie de la Garde lanciers	Lanciers lourds Irréguliers Elite Impétueux+Agressifs 3 plaq	48	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
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 Agressifs+Hésitants 3 plaq	18	Remplace les précédents à volonté
0	1	Infanterie tribale fusil rayé en raid ou en djihad de la	Infanterie légère fusils rayés Alliés Irréguliers Normal	11	Remplace à volonté l'infanterie tribale fusils rayés normale

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

		tribu alliée	Fanatiques+Hésitants 3 plaq		
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