

# La Règle “JOMINI”

Ces listes calculées selon le budget consistent toutes en un certain nombre d'unités obligatoires et des unités complémentaires soumises à des conditions. 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)

## **O – Empire Ottoman**

### **O4 – Les régences du Maghreb**

Ce sont les armées des régences de Tripoli, Tunis et Alger et de leurs subordonnée semi-indépendants. Le Pacha de Tripoli gouvernait surtout la mince bande côtière mais il sut organiser son armée. Il avait entre autre une garde d'esclaves noirs armés de tromblons qui lui était fanatiquement dévouée. Le Pacha de Tunis avait une armée petite mais efficace, secondée par des masses d'indigènes mal armés.

La Régence d'Alger, fondée par Kheir-ed-Din, dit Barberousse, était gouvernée depuis 1671 par le dey, nommé à vie et qui exerça une sorte de dictature, tempérée par les révoltes sanglantes des janissaires. Au dix-huitième siècle, tout est en décadence, même la course. La population est décimée par des pestes et des famines presque périodiques ; les révoltes d'esclaves, de Koulougli<sup>1</sup>, de Kabyles, sont continuelles. En 1815, Ali Khodja élimina les janissaires avec l'aide des Kabyles et des Koulougli. Le dernier dey, Hussein (1818-1830), fut un des meilleurs souverains de la Régence mais dut lutter contre diverses révoltes avant l'expédition française de 1830.

Au Maghreb, le territoire était partagé entre plusieurs éléments différents :

- le territoire directement administré par les turcs. Dans la Régence d'Alger, c'était le dar-es-soltane qui relevait directement du Dey et les trois beyliks du Sud (bey de Titteri qui résidait à Médéa et était quasiment aux ordres du cheikh des Ouled-Moktar), de l'Ouest (Mascara puis Oran après 1792) et de l'Est (Constantine, le plus puissant des 3). Ce territoire ne représentait qu'une faible partie du tout, en Algérie, environ un sixième. Sur ces territoires les turcs avaient organisé les populations en tribus artificielles, les Zmoul (pluriel de Zmala, Smala) et les Douaïr ou Deïras, auxquelles le gouvernement d'Alger concédait des terres, à charge pour elles de protéger les soldats et les voyageurs, d'assurer la sécurité dans un cercle assez étendu autour de leur territoire, de garder certains passages.
- Les zones tribales se partageaient entre les tribus dites raïas qui cultivaient et élevaient, et les tribus dites maghzen ou makhzen, comparables aux foederati du Bas-Empire romain, qui recevaient du souverain la domination sur une ou plusieurs tribus raïas (en particulier sur les revenus) en échange du service militaire, à savoir défendre le pays contre les voisins et fournir des troupes si le suzerain menait la guerre. La principale différence avec le système

---

<sup>1</sup> Fils de Turcs et de femmes indigènes, très bons soldats, qui étaient enrôlés en cas de danger. Mais en temps ordinaire, on les écartait le plus possible et leur inscription sur les contrôles était une faveur qu'ils devaient acheter par des présents.

# La Règle “JOMINI”

européen est que le domaine concédé n'était pas du territoire, qui ne comptait pas pour ces peuples nomades, mais des gens et des troupeaux. La tribu maghzen, outre le service militaire, devait lever l'impôt pour le suzerain, qui en récupérait une part plus ou moins grande. Les grandes tribus du 12<sup>ème</sup> siècle qui faisaient et défaisaient les rois n'étaient plus au dix-huitième que des bandes analogues aux Grandes Compagnies.

- Enfin il y avait des zones complètement indépendantes, qui ne reconnaissaient aucune suzeraineté mais servaient souvent comme mercenaires dans les armées en cas de besoin. Dans la Régence d'Alger, c'étaient par exemple les montagnards de la Kabylie, de l'Aurès et du Dahra ou les populations du Grand Sud

Chaque beylik comprenait un certain nombre de tribus, groupées en outhans qu'administrait un caïd turc ou arabe. Dans diverses régions dominaient de grands seigneurs comme le Cheikh-el-Arab de la région de Biskra, le cheikh des Hanencha et beaucoup d'autres. Les turcs tirèrent parti du manque d'homogénéité des populations indigènes, utilisèrent les haines qui existaient de tribu à tribu, dans la tribu même et dans la moindre fraction de tribu. Cette politique n'était pas généreuse, mais elle n'était pas maladroite. Elle permettait à quelques milliers de Turcs de dominer un pays très étendu, très difficile et qui les détestait.

Il n'y avait pas de Kapikullari mais leur imitation locale existait. Ces troupes régulières avaient un très faible effectif. Dans la Régence d'Alger, un tiers de ces troupes restait à Alger, au repos (khezour), un second tiers tenait garnison (nouba) dans certaines villes de l'intérieur comme Constantine, Tébessa, Bougie, Mascara, Tlemcen, Mostaganem. Le reste formait les trois colonnes ou mehallas qui, tous les ans, à la fin du printemps, sortaient d'Alger pour prêter main-forte aux beys en vue du recouvrement de l'impôt. La campagne durait environ quatre mois. Les tribus makhzen leur apportaient leur concours et chaque caïd devait recouvrer à l'avance la contribution due par le groupe qu'il commandait. Les beys fermiers de l'impôt étaient responsables de sa rentrée et en faisaient parvenir le produit au dey, sans que celui-ci s'occupât des moyens employés pour le faire rentrer. Tous les trois ans, le bey se rendait à Alger en personne, accompagné de ses tambours et de sa musique, de ses sept drapeaux, pour y porter le denouch ou tribut. Il distribuait des sacs de pièces d'or à tous les grands officiers du divan et même aux employés de moindre importance, suivant une hiérarchie savamment graduée. Lorsque cette distribution était terminée, il restait peu de chose pour le dey.

Les troupes « turques » :

## Infanterie

- Les janissaires, copie de ceux de Constantinople mais à la solde du Dey ou du Bey. Beaucoup n'étaient plus qu'une simple garnison mais certaines unités restaient une élite, notamment les unités d'infanterie montée qui formaient le cœur des collectes d'impôts ou ceux de Tunis. Ils ont été éliminés par les dirigeants, ceux d'Alger en 1815.
- Certains dirigeants créent une troupe d'infanterie à l'imitation de la Nouvelle Armée ottomane mais, par manque de fonds et peur des janissaires, ces expériences sont sans lendemain.

## Cavalerie

- On a des Sipahis salariés permanents, tous de la cavalerie légère. Ils forment le gros des expéditions bisannuelles de collecte des impôts auprès des vassaux.
- Et l'on a des unités de cavaliers éclaireurs.

## Artillerie

- La plupart des pièces d'artillerie sont de grosses pièces traditionnelles à tir lent, du type ottoman ou des pièces de marine sur des affûts très lourds et peu manœuvrables, utilisés généralement en garnison ou en positions fixes.

# La Règle “JOMINI”

- Il y a avait aussi des mortiers et des pièces de siège relevant du « Humbaraci ocagi ».
- Enfin, en Tunisie ou à Tripoli et à Alger sur la fin, on a un peu d'artillerie moderne mais que l'on ne sait pas bien employer en campagne.

Le gros de l'armée est composées de troupes locales Kapihalki et d'alliés. En troupes locales, on a :  
Infanterie

- Les principales troupes semi-permanentes en dehors des janissaires sont les « tâ'ifat al ru'sâ » (milices de capitaines corsaires). Ce sont les marins et troupes de marine des corsaires et des navires des ports. Ils jouèrent un grand rôle dans l'élimination des janissaires mais la fin de la Course les ruina. En 1830, il ne restait que 24 capitaines corsaires à Alger. Outre les troupes d'intervention tout au long du littoral, ils formaient une bonne partie des garnisons des grandes villes-ports.
- A Tripoli on a la garde d'esclaves noirs du Pacha, armés de tromblons, et les Mousquetaires de Tripoli qui soutiennent et surveillent les janissaires.
- Il y avait aussi les troupes levées parmi les Zmoul et les Douaïr.
- Enfin, il y avait les milices locales levées pour les garnisons, assez peu motivées généralement sauf les « Koulougli » qui formaient les garnisons de certaines villes secondaires comme Tlemcen.

## Cavalerie

- En dehors des Sipahis, la meilleure cavalerie non alliée est celle des « Koulougli ».
- On y ajoute les cavaliers des Douaïr berbères et arabes.

## Artillerie

Nous avons vu l'artillerie plus haut. Certains beys ou vassaux avaient aussi :

- Des unités de « Topgis » en positions fixes de garnison.
- Des unités de mortiers et pièces de siège maniées par les « Bombarjis » (bombardiers) ;
- Des unités d'artillerie moderne maniées par des transfuges européens.

Les alliés sont des grandes tribus plus ou moins vassales et des mercenaires des tribus indépendantes, voire des tribus de l'ennemi détachées par des promesses mais donc à la loyauté vacillante.

## Infanterie

Les tribus maghzen ou mercenaires, arabes et berbères, fournissent de l'infanterie, très souvent de l'infanterie montée sur chevaux ou sur chameaux. Volontaires mais mal armés, ils étaient surtout efficaces contre leurs homologues.

## Cavalerie

Les mêmes tribus fournissent une cavalerie tribale et même, parfois, une chamellerie encore que les méharistes combattent plutôt à pied.

## Artillerie

Les vassaux n'ont quasiment pas d'artillerie et ne la risqueraient pas dans ces cas-là...

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 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	40	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 5 unités
0	1	Hampas de Tripoli (gardes noirs du Pacha)	Infanterie lourde Normal solides Irréguliers 4 plaq	31	A Tripoli

## La Règle “JOMINI”

1	12	Janissaires ordinaires	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	
0	12	Janissaires ordinaires montés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	15	Remplacent les précédents à volonté
0	3	Janissaires d'élite	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	1 pour 4 unités de janissaires ordinaires
0	3	Janissaires d'élite montés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	Remplacent les précédents à volonté
0	3	Janissaires du Bey de Tunis	Infanterie légère Normal solides Irréguliers 4 plaq	26	Remplacent tous les autres janissaires – A Tunis
0	3	Mousquetaires de Tripoli	Infanterie légère montée Normal Irréguliers 3 plaq	20	Seulement en Libye
0	20	« tâ'ifat al ru'sâ » (milices de capitaines corsaires)	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	Seulement sur les côtes et dans les ports
3	40	Auxiliaires des Zmoul ou des Douaïr	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	15	
0	40	Auxiliaires des Zmoul ou des Douaïr montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	17	Remplace les précédents à volonté
0	6	Troupes de garnison	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	11	Uniquement en garnison
0	10	Garnisons « Koulouglis »	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Agressifs 3 plaq	17	Uniquement en garnison
1	30	Sipahis salariés	Cavalerie légère Normal Irréguliers 3 plaq	28	
0	3	Eclaireurs	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Insaisissables + Changeants 3 plaq	28	
3	40	Cavaliers auxiliaires des Zmoul ou des Douaïr	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	25	
0	10	Cavaliers auxiliaires des Zmoul ou des Douaïr fanatisés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	1 pour 4 cavaliers auxiliaires des Zmoul ou des Douaïr
0	10	Cavaliers Koulouglis	Cavalerie légère Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	39	1 pour 4 unités de cavaliers des tribus
0	6	Grosses pièces en position	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 3 unités d'infanterie
0	2	Très grosses pièces en position	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	remplace la 3ème des précédentes
0	6	Grosses pièces en garnison	Artillerie lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	31	Dans les places – 1 pour 3 unités d'infanterie de garnison
0	2	Très grosses pièces en garnison	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	remplace la 3ème des précédentes
0	2	Artillerie moderne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	Après 1815 – 1 pour 4 unités
0	2	Artillerie à cheval moderne	Artillerie légère à cheval Recrues 3 plaq	63	Après 1815 – 1 pour 4 unités de cavalerie
0	2	Artillerie de siège	Artillerie très lourde Recrues Irréguliers + Artillerie statique 3 plaq	39	Mortiers et pièces de siège – 1 pour 4 unités d'infanterie
0	5	Artillerie très légère	Artillerie très légère Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	32	1 pour 4 unités d'infanterie légère
0	5	Artillerie d'accompagnement des cavaleirs	Artillerie très légère à cheval Normal Irréguliers + Hésitants 3 plaq	37	1 pour 4 unités de cavalerie
Troupes alliées, vassaux, voisins, voire transfuges					
0	3	Sous-Général allié	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	1 pour 6 unités d'alliés
0	40	Officier allié	Colonel médiocre Allié 1 plaq	6	1 pour 3 unités d'alliés
0	60	Infanterie alliée	Infanterie légère Normal Irréguliers	11	

## La Règle “JOMINI”

			+ Changeants + allié 3 plaq		
0	40	Infanterie alliée montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	12	Remplace les précédents à volonté
0	10	Infanterie alliée chameliers	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq	15	1 pour 4 fantassins alliés
0	15	Infanterie alliée fanatisés	Infanterie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	11	1 pour 4 infanterie alliée
0	10	Infanterie alliée montés fanatisés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	13	Remplace les précédents à volonté
0	4	Infanterie alliée méharistes fanatisés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	16	1 pour 4 fantassins alliés fanatisés
0	40	Cavalerie tribale Alliés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	20	
0	10	Cavalerie tribale lanciers alliés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	1 pour 4 cavaliers tribaux alliés
0	10	Cavalerie tribale Alliés fanatisés	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	21	1 pour 4 cavaliers tribaux alliés
0	2	Cavalerie tribale lanciers alliés fanatisés	Lanciers légers Normal Irréguliers + Fanatiques + allié 3 plaq	23	1 pour 4 cavaliers tribaux alliés fanatisés
0	3	Chamellerie tribale Alliés	Chameliers Cavalerie légère Normal Irréguliers + Hésitants + allié 3 plaq	22	1 pour 3 méharistes alliés