

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)

P01 – Maroc

Place forte de l'Islam depuis la conquête arabo-musulmane au début du VIII^e siècle, le Maroc a été surtout dirigé par des dynasties berbères à partir de la grande révolte de 739. Les Almohades ont participé aux opérations contre les croisés puis ont pris l'habitude de servir comme mercenaires au Moyen-Orient, notamment en Egypte. En 1664, les Alaouites, émirs du Tafilalet, s'imposent comme Sultans. L'armée est composée de milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale et du pachalik marocain de Tombouctou, des tribus arabes guich (système féodal comparable aux tribus magzen d'Alger) et de troupes levées parmi les Rifains, réputés pour leurs qualités guerrières.

Le Sultan mène une guerre continuelle contre les tribus rebelles du Moyen et du Haut-Atlas (qu'il finit par soumettre) mais aussi contre les ennemis extérieurs : les Espagnols qui occupent Larache et Assilah, les Anglais de la colonie britannique de Tanger jusqu'en 1684, et les Ottomans du dey d'Alger qui convoitent Oujda et les provinces orientales. Il étend son autorité sur la Mauritanie jusqu'au fleuve Sénégal. En 1701, un traité avec les Ottomans fixe la frontière entre l'Empire chérifien et la Régence d'Alger sur l'Oued Tafna. Mohammed III (1757-1790) restaure l'unité du pays après une crise dynastique. La mort de Yazid Ier en 1792 amène une nouvelle crise résolue par la réunification en 1797. Moulay Sulayman (1792-1822) mène une politique isolationniste mais s'oppose à de nombreuses révoltes. Les Berbères du Moyen-Atlas se regroupent sous la direction du chef de guerre mystique Boubker Amhaouch et forment une grande coalition tribale à laquelle se joignent les Rifains et la puissante zaouïa d'Ouezzane. Durant les années 1810, l'armée makhzen essuie ainsi de lourdes défaites, notamment à la bataille de Lenda en 1818, entraînant la chute de Fès, et le repli du sultan sur les provinces côtières atlantiques qui lui sont restées fidèles. Le sultan parvient à écarter sur le plan extérieur les velléités de pression exercées par Napoléon Ier et par son frère Joseph Bonaparte, roi d'Espagne à Madrid, et affiche une neutralité bienveillante à l'égard des Britanniques. En direction de l'Orient, Sulayman noue des relations diplomatiques avec Saoud ben Abdelaziz, prince de l'Émirat saoudien du Najd en Arabie, unis par leurs sentiments anti-ottomans. Moulay Sulayman parvient à expulser définitivement les troupes ottomanes du bey d'Oran qui occupaient l'Est marocain.

Le sultan abdique en 1822 après la lourde défaite infligée à l'armée makhzen par la zaouïa Cherradia près de Marrakech. Moulay Abd ar-Rahman (1822-1859) essaie de sortir l'Empire chérifien de son isolement extérieur, mais son règne correspond à la conquête de l'Algérie par la France, dans laquelle le Maroc se trouve impliqué en apportant son soutien à l'émir Abd el-Kader, et en dépêchant le prince Moulay Ali (cousin du sultan) prendre la tête de Tlemcen et de la province oranaise alors que les populations de cette région avaient fait allégeance au souverain chérifien

La Règle “JOMINI”

après le départ des Ottomans. L'armée marocaine menée par le prince Sidi Mohammed ben Abd ar-Rahman (fils du sultan) est défaite à la bataille d'Isly par les troupes du maréchal Bugeaud tandis que la flotte française commandée par le prince de Joinville, fils du roi Louis-Philippe Ier, bombarde Tanger puis Mogador. L'Empire chérifien est contraint de signer avec la France le traité de Lalla Maghnia en 1845, qui impose une délimitation frontalière entre le Maroc et les possessions françaises d'Algérie. La guerre hispano-marocaine de 1859-1860 se conclut par l'humiliant traité de Wad-Ras, et l'occupation de Tétouan par le corps expéditionnaire espagnol sous les ordres du général Leopoldo O'Donnell jusqu'en 1862.

P01-1 - Composition de l'armée

Infanterie

L'infanterie marocaine est essentiellement un mélange de milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale et du pachalik marocain de Tombouctou, des tribus arabes guich (système féodal comparable aux tribus magzen d'Alger) et de troupes levées parmi les Rifains, réputés pour leurs qualités guerrières.

Les milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale

Traditionnels soldats des armées marocaines depuis le moyen-âge, ils combattent généralement en ordre serré. En outre, ils ont été équipés et entraînés à l'occidentale. Parmi eux, les meilleurs entrent dans la Garde du Sultan, les Abid al-Bukhari ou Bouakhers de la Garde noire sultanienne, soldats d'élite dévoués exclusivement à la personne du souverain et comparables aux mamelouks orientaux, aux janissaires de l'Empire ottoman, ou encore aux gholams de la Perse séfévide.

Les Rifains

Réputés pour leurs qualités guerrières, ces montagnards berbères forment les troupes d'assaut.

L'infanterie des tribus arabes guich

Ces tribus situées autour des villes principales fournissent généralement le gros de l'armée, cavalerie mais aussi infanterie. C'est parfois de l'infanterie montée.

Les auxiliaires arabes et berbères

Ce sont des volontaires souvent mal armés, surtout efficaces contre les peuplades peu civilisées. C'est souvent de l'infanterie montée, y compris sur chameaux aux alentours du Sahara.

Les levées urbaines

C'était toute la population d'une ville levée en autodéfense.

Les milices de capitaines corsaires

Particulièrement actifs au départ de Salé et Tétouan, ils ne seront engagés que dans les zones côtières.

Cavalerie

Cavalerie des tribus arabes guich

C'est une armée irrégulière de cavaliers légers avec des cavaliers nobles plus lourds. C'est parmi eux qu'est souvent recrutée la Garde Montée du Sultan

Cavalerie arabe tribale

Equivalent en cavalerie légère de l'infanterie tribale.

Cavalerie du Niger

Cavalerie légère composée d'esclaves noirs ou de volontaires venus du pachalik marocain de Tombouctou, ils étaient aussi équipés de la lance.

Artillerie

L'artillerie du Sultan était équipée de matériel occidental, souvent ancien dont, pour les côtes, de l'artillerie de marine.

La Règle “JOMINI”

P01-2 - Liste d'armée

Si le Sultan ou un de ses fils est présent, il est obligatoirement général en chef.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	1	Sous-Général peu compétent	Sous-général médiocre 1 plaq	96	A la place du précédent
0	100	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	6	Milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
4	10	Infanterie des tribus arabes guich	Infanterie légère Normal Irréguliers 3 plaq	17	
0	6	Infanterie montée des tribus arabes guich	Infanterie légère montée Normal Irréguliers 3 plaq	20	
0	10	Rifains	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	
0	80	auxiliaires arabes et berbères	Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	15	
0	20	auxiliaires arabes et berbères montés	Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	17	Remplacement des précédents
0	6	auxiliaires chameliers arabes et berbères	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq	20	Remplacement des précédents
0	2	Marins de navires corsaires	Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	20	
0	8	Garnisons	Infanterie lourde Normal faibles Irréguliers 2 plaq	11	Garnisons de certaines villes
0	3	Levées urbaines	Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Changeants + Panique 3 plaq	11	Levées de masse dans des villes
0	2	Nobles des tribus arabes guich	Cavalerie lourde Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 cavaliers légers Guich
2	30	Cavalerie des tribus arabes guich	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	40	Cavalerie arabe tribale	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	33	
0	5	Cavalerie du Niger	Cavalerie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	32	
0	5	Lanciers du Niger	Lanciers légers Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq	35	A la place des précédents
1	8	Artillerie	Artillerie lourde Recrues 3 plaq	77	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie de siège	Artillerie très lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	63	Mortiers et pièces de siège – A la place du précédent
0	6	Artillerie légère et de montagne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Artillerie à cheval	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	1 pour 5 unités de cavalerie
Si le Sultan ou un de ses fils est présent (et général en chef)					
0	1	Bouakhers de la Garde noire sultanienne	Infanterie lourde Normal solides 4 plaq	39	
0	1	Garde du Sultan	Cavalerie lourde Elite Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq	44	1 pour 4 cavaliers légers Guich
0	2	Cavaliers de la Garde	Cavalerie légère Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq	39	1 pour 5 cavaliers légers
Si allés					
0	3	Sous-Général alliés	Sous-général Allié 1 plaq	96	Remplace le même comme allié

La Règle “JOMINI”

0	3	Sous-Général peu compétent alliés	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le même comme allié
0	100	Colonel alliés	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	6	Milices d'esclaves originaires d'Afrique occidentale alliés	Infanterie lourde Normal Allié 3 plaq	20	Remplace le même comme allié
0	10	Infanterie des tribus arabes guich alliés	Infanterie légère Normal Irréguiliers + allié 3 plaq	13	Remplace le même comme allié
0	6	Infanterie montée des tribus arabes guich alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguiliers + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	10	Rifains alliés	Infanterie légère Normal Irréguiliers + Agressifs + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	80	auxiliaires arabes et berbères alliés	Infanterie légère Normal Irréguiliers + Changeants + allié 3 plaq	11	Remplace le même comme allié
0	20	auxiliaires arabes et berbères montés alliés	Infanterie légère montée Normal Irréguiliers + Changeants + allié 3 plaq	12	Remplace le même comme allié
0	6	auxiliaires chameliers arabes et berbères alliés	Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguiliers + Changeants + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	2	Marins de navires corsaires alliés	Infanterie légère Normal Irréguiliers + Agressifs + allié 3 plaq	15	Remplace le même comme allié
0	8	Garnisons alliés	Infanterie lourde Normal faibles Irréguiliers + allié 2 plaq	8	Remplace le même comme allié
0	3	Levées urbaines alliés	Infanterie lourde Recrues Irréguiliers + Changeants + Panique + allié 3 plaq	7	Remplace le même comme allié
0	2	Nobles des tribus arabes guich alliés	Cavalerie lourde Normal Irréguiliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	30	Remplace le même comme allié
0	30	Cavalerie des tribus arabes guich alliés	Cavalerie légère Normal Irréguiliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	40	Cavalerie arabe tribale alliés	Cavalerie légère Normal Irréguiliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq	27	Remplace le même comme allié
0	5	Cavalerie du Niger alliés	Cavalerie légère Normal Irréguiliers + Agressifs + allié 3 plaq	25	Remplace le même comme allié
0	5	Lanciers du Niger alliés	Lanciers légers Normal Irréguiliers + Agressifs + allié 3 plaq	28	Remplace le même comme allié
0	8	Artillerie alliés	Artillerie lourde Recrues Allié 3 plaq	62	Remplace le même comme allié
0	2	Artillerie de siège alliés	Artillerie très lourde Normal 0 + allié 3 plaq	84	Remplace le même comme allié
0	6	Artillerie légère et de montagne alliés	Artillerie légère Normal Allié 3 plaq	50	Remplace le même comme allié
0	2	Artillerie à cheval alliés	Artillerie légère à cheval Normal Allié 3 plaq	56	Remplace le même comme allié