

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)

P02 – Les Princes du Maghreb

Les régences ottomanes ne gouvernaient quasiment que la mince bande côtière, surtout le Pacha de Tripoli et celui de Tunis. En fait, ce sont surtout des villes fortifiées dont les alentours sont disputés avec des tribus souvent officiellement soumises. Dans la régence d'Alger, c'est un peu plus compliqué du fait de l'existence des Beys d'Oran et Constantine. Cependant, l'intérieur des terres est sous le joug de tribus plus ou moins puissantes, avec une distinction entre les tribus dites maghzen ou makhzen et les tribus dites raïas. Les tribus maghzen sont comparables aux foederati du Bas-Empire romain, voire des féodaux du haut moyen âge. Elles se voyaient concéder par un souverain la suzeraineté sur une partie du domaine (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 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.

Ainsi, le suzerain offrait à la tribu maghzen la suzeraineté sur une ou plusieurs tribus raïas, parfois agriculteurs, le plus souvent éleveurs, sédentaires ou semi-nomades. La tribu maghzen, outre le service militaire, devait lever l'impôt pour le suzerain, qui en récupérait une part plus ou moins grande. Avec le temps étaient venues les surenchères pour détacher une tribu maghzen de son suzerain, parfois en pleine bataille, et les scissions de tribus. Les grandes tribus du 12^{ème} siècle qui faisaient et défaisaient les rois n'étaient plus au dix-huitième que des bandes analogues aux Grandes Compagnies.

La perception de l'impôt se faisait sans rôle et n'était constatée, quand elle l'était, que par un simple enregistrement. Les collecteurs de taxes, caïds et cheikhs, se payaient sur le produit de l'impôt. Les redevances étaient inégales, vexatoires, arbitraires ; les populations payaient des impôts d'autant plus élevés qu'elles étaient plus pauvres, parce qu'elles offraient moins de résistance. Le Maghreb était ainsi divisé en makhzen et raïas ou, comme on disait d'une manière expressive, en mangeurs et mangés. A part les tribus maghzen et raïas, on trouvait les Zmoul (pluriel de Zmala, Smala), des tribus artificielles 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. D'autres tribus du même genre étaient appelées Douaïr ou Deïras.

Les tribus étaient autant de petits États, de forces très diverses et de constitutions très disparates. La famille obéit à son chef naturel, l'ancêtre, le cheikh. Un assemblage de familles parentes entre elles formait le clan, la karouba des Kabyles. Au-dessus du clan venait le village (thaddert) chez les

La Règle “JOMINI”

sédentaires, le douar chez les nomades. L'assemblée des cheikhs, des chefs de famille constituait la djemaa, qui régissait la petite communauté. La tribu était donc un ensemble de villages ou de douars. Les chefs militaires étaient appelés djouad ou douaouda, les chefs religieux étaient les marabouts et les cheurfas. La noblesse militaire dominait surtout dans le beylik de Constantine, où certaines familles exerçaient un véritable pouvoir souverain.

Il est inutile d'essayer de faire des armées pour la plupart des tribus, beaucoup trop petites pour cela. Cependant, il y avait des tribus ou des agrégats de tribus sous le commandement d'un chef militaire ou religieux qui ont pu lever des milliers voire des dizaines de milliers de combattants. Parmi eux on peut citer les Beni-Abbès qui se révoltèrent contre le dey Hussein, les montagnards de la Kabylie, de l'Aurès ou du Dahra, les Ouled-Mokhtar dont le cheikh dominait le bey ottoman du Titteri, le Cheikh-el-Arab de la région de Biskra, le cheikh des Hanencha et beaucoup d'autres grands seigneurs, et bien sûr, après la conquête française, l'Emir (auto-nommé) Abd-el-Kader et aussi son opposant, l'agha Mustapha Ben Ismaël, chef des Douairs et Zmela, et son neveu Ismaël Ould el Kadi.¹

La tactique de base des troupes ottomanes était le tir pour affaiblir l'ennemi suivi soit d'un repli pour le harceler soit d'une charge à fond, sans soutien ni réserves, pour enfoncer l'ennemi affaibli ou désorganisé. Cette tactique ne pouvait plus avoir le même effet sur des troupes organisées et habituées à manœuvrer sous le feu. De plus, les meilleures troupes rejetaient les armes longues comme la pique et la baïonnette au profit des armes de contact comme le sabre. De ce fait, les troupes ottomanes sont défavorisées par rapport aux troupes, cavalerie comme infanterie, qui attaquent en ordre serré. Seules les troupes des Balkans, habituées au contact avec les occidentaux, en sont dispensées. En revanche, elles ont beaucoup d'allant à l'attaque.

P02-1 – Description des troupes

Infanterie

Les fantassins des tribus

Ce sont les guerriers des tribus qui combattent à pied ou montés, montés sur chameaux aux alentours du Sahara.

Les tireurs

Le tir était un point essentiel de la façon de combattre de ces troupes mais certains étaient particulièrement entraînés.

Les gardes des caravanes

Ces troupes, essentiellement de l'infanterie montée, souvent sur chameaux, sont entraînés à combattre pour protéger les caravanes des bandits.

Les pillards

Ce sont les membres non entraînés des tribus qui accompagnent les armées pour profiter des dépouilles.

Les garnisons urbaines

Ce sont généralement des milices d'infanterie peu efficaces qui défendent les villes.

La levée en masse

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

Les réguliers d'Abd El Kader

Cette infanterie de ligne a été organisée par Abd El Kader à l'inspiration des troupes européennes, équipée de fusils européens avec baïonnettes.

¹ La plupart de ces éléments sont tirés en résumé du livre de Geneviève de Ternant « Maître Sauzède et le bureau du Maréchal Clauzel » Editions Gandini (2007)

La Règle “JOMINI”

Cavalerie

La cavalerie tribale

La base des armées des chefs tribaux était les cavaliers, cavalerie légère souvent très efficace mais très indisciplinée.

Les « réguliers rouges »

Cette cavalerie légère a été organisée par Abd El Kader sous l'inspiration des troupes européennes.

Artillerie

Les pièces d'artillerie étaient rares et proches du type ottoman « Balyemez » (pièces traditionnelles lourdes à tir lent – sans doute 8 livres ou équivalent). Abd El Kader a organisé une petite artillerie moderne à l'imitation des français mais l'a rapidement perdue suite à ses défaites.

P02-2 – Listes d'armées

Seul un sous-général pourra être de la famille du général en chef et donc considéré comme un subordonné normal. Tous les autres sous-généraux, leurs officiers et leurs troupes seront systématiquement des alliés.

Si Abd El Kader ou un de ses lieutenants est présent, il est 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 | Au moins 10 unités |
| 0 | 100 | Colonel | Colonel 1 plaq | 10 | 1 pour 7 unités |
| 4 | 40 | Fantassins des tribus | Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq | 20 | |
| 0 | 20 | Fantassins montés des tribus | Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq | 22 | Remplacement des précédents |
| 0 | 8 | Fantassins chameliers des tribus | Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Agressifs 3 plaq | 25 | Remplacement des précédents |
| 0 | 2 | Les tireurs | Infanterie légère Normal Irréguliers + Tireurs 3 plaq | 22 | |
| 0 | 8 | Les gardes des caravanes Montés | Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq | 17 | |
| 0 | 4 | Les gardes des caravanes Chameliers | Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq | 20 | Remplacement des précédents |
| 0 | 10 | Les pillards | Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants 3 plaq | 15 | |
| 0 | 4 | Les garnisons urbaines | Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Panique 3 plaq | 12 | |
| 0 | 6 | La levée en masse | Infanterie lourde Recrues faibles Irréguliers + Changeants + Panique 2 plaq | 6 | |
| 4 | 100 | Cavalerie tribale | Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs 3 plaq | 33 | |
| 0 | 4 | Artillerie traditionnelle | Artillerie lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq | 46 | 1 pour 10 unités d'infanterie ou de cavalerie |
| 0 | 2 | Artillerie | Artillerie lourde Recrues 3 plaq | 77 | remplace la 2ème précédente |
| Uniquement pour Abd el Kader | | | | | |
| 0 | 10 | Réguliers d'Abd el Kader | Infanterie lourde Normal Agressifs 3 plaq | 28 | |
| 0 | 10 | Les « réguliers rouges » | Cavalerie légère Elite Irréguliers + Agressifs 3 plaq | 39 | 1 pour 3 cavaliers légers |
| 0 | 2 | Artillerie | Artillerie légère Normal 3 plaq | 63 | 1 pour 4 unités d'Abd el Kader |
| Si allés | | | | | |

La Règle “JOMINI”

| | | | | | |
|---|-----|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------|
| 0 | 3 | Sous-Général allié | Sous-général Allié 1 plaq | 96 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 100 | Colonel allié | Colonel Allié 1 plaq | 8 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 40 | Fantassins des tribus alliés | Infanterie légère Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq | 15 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 20 | Fantassins montés des tribus alliés | Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq | 17 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 8 | Fantassins chameliers des tribus alliés | Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Agressifs + allié 3 plaq | 20 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 2 | Les tireurs alliés | Infanterie légère Normal Irréguliers + Tireurs + allié 3 plaq | 17 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 8 | Les gardes des caravanes Montés alliés | Infanterie légère montée Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq | 12 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 4 | Les gardes des caravanes Chameliers alliés | Infanterie légère montée chameaux Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq | 15 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 10 | Les pillards alliés | Infanterie légère Normal Irréguliers + Changeants + allié 3 plaq | 11 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 4 | Les garnisons urbaines alliés | Infanterie lourde Recrues Irréguliers + Panique + allié 3 plaq | 9 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 6 | La levée en masse alliés | Infanterie lourde Recrues faibles Irréguliers + Changeants + Panique + allié 2 plaq | 4 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 100 | Cavalerie tribale alliés | Cavalerie légère Normal Irréguliers + Impétueux + Agressifs + allié 3 plaq | 27 | Remplace le même comme allié |
| 0 | 4 | Artillerie traditionnelle alliée | Artillerie lourde Recrues Artillerie statique + allié 3 plaq | 31 | 1 pour 10 unités d'infanterie ou de cavalerie |
| 0 | 2 | Artillerie alliés | Artillerie lourde Recrues Allié 3 plaq | 62 | Remplace le même comme allié |