

Liste CMGT1711 – La régence de Tripoli de 1711 à 1835

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)*

La régence de Tripoli ou vilayet de Tripoli était une province plus ou moins autonome de l'Empire ottoman, fondée au XVI^e siècle et correspondant à l'ouest du territoire de l'actuelle Libye. Elle joint à une étroite bande plus ou moins fertile le long du littoral de grandes étendues désertiques parsemées d'oasis où errent les tribus nomades et les caravanes mais c'est surtout le passage entre l'Egypte, fille du Nil, et le Magreb, « l'île d'Occident ».

Au 16^e siècle, la ville a été successivement dirigée par les espagnols de Charles Quint, les chevaliers de Malte et les ottomans de Soliman le Magnifique, qui la confient à des pachas plus ou moins soumis à leurs janissaires. Comme toutes ces régences, le pouvoir du dirigeant sur le reste du pays est essentiellement nominal et repose sur la perception des impôts auprès des tribus, compensés par les interventions militaires de l'armée au profit de telle ou telle dynastie locale tribale. La richesse de la Régence vient d'une part du commerce de son port avec les pays à l'Ouest et à l'Est et avec les pays d'occident, et avec les tribus de l'intérieur, et d'autre part de l'activité corsaire en mer Méditerranée de ses « raïs », les capitaines corsaires. Toutes les régions de Méditerranée, et Gênes en particulier, sont à la fois les proies et les partenaires commerciaux.

En juillet 1711, Ahmad, chef de la famille Karamanli, soutenu par un mouvement populaire et par le divan de Tripoli, élimine le pacha envoyé par Constantinople et obtient les titres de beylerbey et de pacha de la part du sultan Ahmed III. Les trois premiers souverains de la dynastie Karamanli sont efficaces et conduisent le pays sur la voie d'une certaine prospérité. La guerre de course existe toujours, mais est tempérée par les traités conclus entre le pacha et les puissances européennes. Tripoli est un centre commercial florissant, échangeant notamment avec Marseille jusqu'à la Révolution française. Outre Tripoli et Benghazi, les ports de Misrata et Derna se développent et deviennent des étapes commerciales importantes.

Vers 1790, Yousouf Karamanli renverse son père Ali et ses frères Hassan, qu'il assassine, et Ahmad. En mai 1801, le pacha exigea des États-Unis une augmentation de l'impôt (83 000 \$) que le gouvernement américain payait depuis 1796 pour protéger son commerce de la piraterie, ce qui fut refusé : le dey déclara la guerre aux États-Unis, ce fut la guerre de Tripoli (1801-1805). Une petite force navale US vint bloquer Tripoli mais, en 1803, la frégate USS Philadelphia de 36 canons

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

s'échoua et ne put être renflouée tandis que ses marins furent capturés. Les Tripolitains réussirent à renflouer le navire et à le ramener dans leur port. Un commando mené par le capitaine Stephen Decatur l'incendia le 16 février 1804. Finalement, les Américains s'emparèrent de Derna et y amenèrent d'Alexandrie Ahmad, le frère de Youssouf, ce qui amena celui-ci à traiter le 3 juin 1805 : le pacha régnant abandonnait ses exigences, mais recevait 60 000 \$ de rançon pour les prisonniers du Philadelphia. Il y eut une nouvelle expédition US en 1815.

À partir de 1816, la régence est parcourue par des révoltes internes, d'abord dans le Djebel Akhdar, puis dans le sud. Le pacha Youssouf finit par abdiquer en 1832 en faveur de l'un de ses fils. Devant le désordre régnant, et craignant que les Français, qui ont alors déjà conquis l'ancienne régence d'Alger en 1830, ne mettent également la main sur Tripoli, le gouvernement ottoman décide de reprendre le contrôle direct du pays en 1835 : la Régence devient un vilayet de l'Empire ottoman.

Comme toutes les régences du Maghreb, le territoire – et donc les tribus - se partageait en 3 :

- le territoire directement administré par le Pacha. Pour Tripoli, c'était surtout la mince bande côtière. Ce territoire ne représentait qu'une faible partie du tout. Les turcs avaient organisé les populations en tribus artificielles, les Zmoul (pluriel de Zmala, Smala), auxquelles le gouvernement 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 des tribus sujettes sur lesquelles le Pacha levait l'impôt. Ces tribus 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 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 zones plus périphériques des tribus alliées, complètement indépendantes et qui ne reconnaissaient aucune suzeraineté mais servaient souvent comme mercenaires dans les armées en cas de besoin.

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.

Les armées de la régence de Tripoli est donc l'armée du Pacha, plutôt petite mais efficace, et l'ensemble des troupes tribales plus ou moins indépendantes. Pour se libérer de la tutelle des janissaires et des « raïs », le Pacha de Tripoli sut organiser son armée. Il avait entre autres une garde d'esclaves noirs armés de tromblons qui lui était fanatiquement dévouée. Le reste des troupes régulières servaient de garnison (nouba) à Tripoli et dans certaines villes de l'intérieur ou formaient des colonnes d'intervention ou mehallas. Ce sont ces colonnes qui, tous les ans, à la fin du printemps, procédaient auprès des tribus au recouvrement de l'impôt.

Troupes « turques » et locales Kapihalki

Infanterie

- La garde d'esclaves noirs fanatiques
- les Mousquetaires de Tripoli qui soutiennent et surveillent les janissaires.
- Les janissaires de garnison, de faible valeur militaire.
- Les janissaires d'élite, unités d'infanterie montée qui formaient le cœur des collectes

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

d'impôts.

- Les « tâ'ifat al ru'sâ » (milices de capitaines corsaires), les marins et troupes de marine des corsaires et des navires des ports. Ils servaient de troupes d'intervention tout au long du littoral et formaient une bonne partie des garnisons des grandes villes-ports.
- les milices locales levées pour les garnisons, assez peu motivées généralement.

Cavalerie

- Des Sipahis salariés permanents, tous de la cavalerie légère. Ils forment le gros des expéditions bisannuelles de collecte des impôts auprès des vassaux.
- 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.
- Il y a avait aussi des mortiers et des pièces de siège.
- Sur la fin, un peu d'artillerie moderne, souvent maniées par des transfuges européens, mais que l'on ne sait pas bien employer en campagne.

Troupes tribales, sujettes ou alliées

Les sujets et 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.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Agha (commandant 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	0	Colonel	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités
0	7	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	Peut remplacer un précédent à volonté
0	1	Hampas de Tripoli (gardes noirs du Pacha)	Infanterie lourde Alliés Normal solides Fanatiques 4 plaq	30	
0	3	Mousquetaires de Tripoli	Infanterie légère montée Irréguliers Normal 3 plaq	20	
0	3	Janissaires d'élite	Infanterie légère Irréguliers Normal solides Agressifs 4 plaq	39	1 pour 4 unités de janissaires ordinaires
0	3	Janissaires d'élite montés	Infanterie légère Irréguliers Normal solides Agressifs 4 plaq	39	Remplacent les précédents à volonté
0	3	Janissaires ordinaires montés sur dromadaires	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal solides 4 plaq	42	Remplacent les précédents à volonté dans le sud
0	10	« tâ'ifat al ru'sâ » (milices de capitaines corsaires)	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Seulement sur les côtes et dans les ports
0	12	Janissaires de garnison	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	10	Levées et garnisons	Infanterie lourde Irréguliers Recrues	14	Uniquement en garnison

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

			Changeants+Panique 3 plaq		
1	30	Sipahis	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	3	Eclaireurs	Cavalerie légère Irréguliers Normal Changeants+Insaisissables 3 plaq	28	
0	1	Mamelouks montés de la garde du Bey	Cavalerie légère Irréguliers Elite Agressifs 3 plaq	46	1 pour 4 unités de cavaliers des tribus
0	6	Artillerie traditionnelle	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	46	1 pour 3 unités d'infanterie
0	2	Très grosses pièces d'Artillerie traditionnelle	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	remplace la 3ème des précédentes
0	2	Artillerie de campagne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 6 unités après 1815
0	1	Artillerie de campagne batterie lourde	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	1 pour 8 unités après 1815
0	1	Artillerie à cheval moderne	Artillerie légère à cheval Recrues 3 plaq	63	Après 1815 – 1 pour 5 unités de cavalerie non des tribus
0	2	Artillerie de siège	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	Mortiers et pièces de siège – 1 pour 4 unités d'infanterie
0	2	Grosses pièces en garnison	Artillerie lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq	46	Dans les places – 1 pour 3 unités d'infanterie de garnison
0	2	Très grosses pièces en garnison	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	Remplacent les précédentes à volonté
Tribus sujettes					
0	8	Cheikh (officier supérieur)	Colonel 1 plaq	10	1 pour 6 unités des tribus
0	8	Cheikh peu compétent	Colonel médiocre 1 plaq	8	Peut remplacer un précédent à volonté
0	10	Levées de volontaires	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	14	
0	10	Levées de volontaires troupes légères	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	13	Remplacent les précédents à volonté
0	10	Levées de volontaires troupes légères montées	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	15	Remplace les précédents à volonté
0	5	Levées de volontaires troupes légères méharistes	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	15	1 pour 2 des précédents dans le sud
0	30	Cavaliers auxiliaires des tribus	Cavalerie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	
Troupes alliées, vassaux, voisins, voire transfuges					
0	3	Chef de tribus allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 si 1 unité utilisée puis 1 pour 8 unités
0	3	Chef de tribus allié peu compétent	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	Peut remplacer un précédent à volonté
0	24	Cheikh (officier supérieur) Allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	1 pour 6 unités des tribus
0	24	Cheikh peu compétent Allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	Peut remplacer un précédent à volonté
0	30	Levées de volontaires Alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	11	
0	30	Levées de volontaires troupes légères Alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	8	Remplacent les précédents à volonté
0	30	Levées de volontaires troupes légères montées Alliés	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	10	Remplace les précédents à volonté
0	15	Levées de volontaires troupes légères méharistes Alliés	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	10	1 pour 2 des précédents dans le sud
0	90	Cavaliers auxiliaires des tribus Alliés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	