

Liste CMGT1835 – Le vilayet de Tripoli de 1835 à 1912

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 ».

Depuis 1711, le pays était plus que semi-indépendant. Le Beylerbey a aussi titre de Pacha et la soumission à la Sublime Porte est toute théorique. Cependant, avec le déclin de la Course et les guerres avec les occidentaux, le pouvoir s'affaiblit. À partir de 1816, la régence est parcourue par des révoltes internes. 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 : un nouveau pacha turc, investi des pouvoirs de vice-roi, est nommé et la Régence devient un vilayet de l'Empire ottoman, dont dépend aussi le sandjak de Cyrénaïque, le Fezzan, et les oasis de Ghadames et Ghat. Des tentatives de rébellion ont lieu : Abd el-Gelil, qui avait menacé l'autorité de Yousouf pacha, est vaincu en 1842. Jusque dans les années 1880, des révoltes, menées notamment par des tribus touaregs, doivent être périodiquement réprimées. A partir de 1840 apparaît la puissante zaouïa des Sanoussi ou Senoussi, originaires de Mostaganem, qui vont dominer d'abord la Cyrénaïque puis le Fezzan, le Sahara central et le Djebel Akhdar. A la suite de la guerre italo-turque de 1911-1912, le pays deviendra une colonie italienne.

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

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

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. Le nouveau Pacha dispersa les janissaires et mis au pas les derniers « raïs ». Il constitua une armée régulière à l'exemple de l'armée ottomane, équipée peu à peu à l'occidentale.

Troupes « turques » et locales Kapihalki

Infanterie

- Les troupes régulières à l'imitation de la « Nouvelle Armée ».
- Les troupes de garnison et milices locales, de faible valeur militaire.
- Les marins et troupes de marine qui formaient une bonne partie des garnisons des grandes villes-ports.

Cavalerie

- Les Sipahis de la cavalerie légère.
- Des unités de cavaliers éclaireurs.

Artillerie

- Une artillerie moderne, souvent maniées par des transfuges européens, mais en faible nombre.
- Des pièces d'artillerie traditionnelles à tir lent ou des pièces de marine sur des affûts très lourds et peu manœuvrables, utilisés en garnison ou en positions fixes.
- Il y a avait aussi des mortiers et des pièces de siège.
- De petites pièces à tir rapide pour accompagner la cavalerie ou les méharis.

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.

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

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
-----	-----	-----	-------------	------	-------------------

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

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
2	10	Unités régulières de ligne	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	10	Unités régulières de ligne armes rayées	Infanterie lourde fusils rayés Normal 3 plaq	35	Remplace le précédent après 1860
0	5	Unités régulières de ligne chargement culasse	Infanterie lourde fusils rayés chargés culasse Normal 3 plaq	42	Remplace le 2ème précédent après 1875
0	2	Garde du Bey	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	1 pour 3 unités régulières après 1828
0	2	Garde du Bey après 1860	Infanterie lourde fusils rayés Elite 3 plaq	42	Remplace le précédent après 1860
0	1	Garde du Bey après 1875	Infanterie légère fusils rayés chargés culasse Elite 3 plaq	42	Remplace le 2ème précédent après 1875
0	4	Unités régulières de ligne	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	
0	4	Unités régulières de ligne armes rayées	Infanterie légère fusils rayés Normal 3 plaq	28	Remplace le précédent après 1860
0	2	Unités régulières de ligne chargement culasse	Infanterie légère fusils rayés chargés culasse Normal 3 plaq	35	Remplace le 2ème précédent après 1875
0	10	Milices, levées et garnisons	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	14	Uniquement en garnison
0	4	Milices de marins	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	Seulement sur les côtes et dans les ports
1	5	Sipahis	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	
0	1	Garde du Bey	Cavalerie légère Elite Agressifs 3 plaq	46	1 pour 4 unités de cavaliers des tribus
0	4	Cavaliers réguliers	Cavalerie légère Normal 3 plaq	34	
0	3	Eclaireurs	Cavalerie légère Irréguliers Normal Changeants+Insaisissables 3 plaq	28	
0	5	Artillerie très légère	Artillerie très légère Normal Hésitants 3 plaq	41	1 pour 4 unités d'infanterie
0	5	Artillerie très légère armes rayées	Artillerie très légère rayée Normal Hésitants 3 plaq	60	Remplace le précédent après 1860
0	2	Artillerie de campagne	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 6 unités après 1840
0	2	Artillerie de campagne armes rayées	Artillerie légère rayée Normal 3 plaq	84	Remplace le précédent après 1860
0	2	Artillerie de campagne chargement culasse	Artillerie légère rayée chargés culasse Normal 3 plaq	91	Remplace le précédent après 1875
0	1	Artillerie de campagne batterie lourde	Artillerie lourde Normal 3 plaq	84	1 pour 6 unités après 1840
0	1	Artillerie de campagne batterie lourde armes rayées	Artillerie lourde rayée Normal 3 plaq	105	Remplace le précédent après 1860
0	1	Artillerie de campagne batterie lourde chargement culasse	Artillerie lourde rayée chargés culasse Normal 3 plaq	112	Remplace le précédent après 1880
0	1	Artillerie de campagne à cheval	Artillerie légère à cheval Normal 3 plaq	70	1 pour 4 unités de cavalerie
0	1	Artillerie de campagne à cheval armes rayées	Artillerie légère à cheval rayée Normal 3 plaq	91	Remplace le précédent après 1860
0	1	Artillerie de campagne à cheval chargement culasse	Artillerie légère à cheval rayée chargés culasse Normal 3 plaq	98	Remplace le précédent après 1880
0	2	Fusils lourds de cavalerie	Artillerie très légère à cheval Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	37	1 pour 3 unités de cavalerie

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

0	2	Fusils lourds sur dromadaires	Artillerie très légère sur chameaux Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	39	1 pour 4 unités de cavalerie
0	2	Fusils lourds de cavalerie armes rayées	Artillerie très légère à cheval rayée Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	51	Remplace le précédent après 1860
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
0	2	Grosses pièces rayées en garnison	Artillerie lourde rayée Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	Remplacent l'équivalent en pièces lisses à volonté après 1860
0	2	Très grosses pièces rayées en garnison	Artillerie très lourde rayée Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	71	Remplacent l'équivalent en pièces lisses à volonté après 1860
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
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 chameaux Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	17	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 chameaux Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	12	1 pour 2 des précédents dans le sud
0	90	Cavaliers auxiliaires des tribus Alliés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	
Troupes des Senoussis après 1840					
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

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

0	20	Levées de volontaires Alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Changeants+Panique 3 plaq	11	
0	30	Guerriers Alliés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	
0	30	Guerriers Alliés armes rayées	Infanterie légère fusils rayés Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	14	Remplace le précédent après 1860
0	15	Guerriers Alliés chargement culasse	Infanterie légère fusils rayés chargés culasse Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	Remplace le 2ème précédent après 1875
0	30	Guerriers montés Alliés	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	Remplace des guerriers à pied à volonté
0	30	Guerriers montés Alliés armes rayées	Infanterie légère fusils rayés montée Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	15	Remplace le précédent après 1860
0	15	Guerriers montés Alliés chargement culasse	Infanterie légère fusils rayés montée éléphants chargés culasse Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	23	Remplace le 2ème précédent après 1875
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 Alliés armes rayées	Infanterie légère fusils rayés Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	11	Remplace le précédent après 1860
0	30	Levées de volontaires troupes légères montées Alliés	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	10	Remplace des volontaires à pied à volonté
0	30	Levées de volontaires troupes légères montées Alliés armes rayées	Infanterie légère fusils rayés montée Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	13	Remplace le précédent après 1860
0	30	Levées de volontaires troupes légères méharistes Alliés	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	12	Remplace des volontaires à pied à volonté
0	30	Levées de volontaires troupes légères méharistes Alliés armes rayées	Infanterie légère fusils rayés montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	16	Remplace le précédent après 1860
0	90	Cavaliers auxiliaires Alliés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	
0	2	Artillerie de campagne	Artillerie légère Alliés Normal 3 plaq	50	1 pour 6 unités après 1840
0	2	Artillerie de campagne armes rayées	Artillerie légère rayée Alliés Normal 3 plaq	67	Remplace le précédent après 1860
0	2	Artillerie de campagne chargement culasse	Artillerie légère rayée chargés culasse Alliés Normal 3 plaq	73	Remplace le précédent après 1875
0	1	Artillerie de campagne batterie lourde	Artillerie lourde Alliés Normal 3 plaq	67	1 pour 6 unités après 1840
0	1	Artillerie de campagne batterie lourde armes rayées	Artillerie lourde rayée Alliés Normal 3 plaq	84	Remplace le précédent après 1860
0	1	Artillerie de campagne batterie lourde chargement culasse	Artillerie lourde rayée chargés culasse Alliés Normal 3 plaq	90	Remplace le précédent après 1880
0	1	Artillerie de campagne à cheval	Artillerie légère à cheval Alliés Normal 3 plaq	56	1 pour 4 unités de cavalerie
0	1	Artillerie de campagne à cheval armes rayées	Artillerie légère à cheval rayée Alliés Normal 3 plaq	73	Remplace le précédent après 1860
0	1	Artillerie de campagne à cheval chargement culasse	Artillerie légère à cheval rayée chargés culasse Alliés Normal 3 plaq	78	Remplace le précédent après 1880
0	2	Fusils lourds sur dromadaires	Artillerie très légère sur chameaux Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	34	1 pour 4 unités de méharistes