

Liste CEG1700 - Égypte ottomane des Mamelouks (1700 - 1798)

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)*

Les ottomans s'emparent de l'Égypte après avoir battu les Mamelouks à la bataille de Ridaniya, le 22 janvier 1517. L'Égypte devient pour plusieurs siècles une province ottomane, au moins théoriquement. Les pachas désignés par Constantinople ont le pouvoir théorique, mais le pouvoir réel appartient aux mamelouks et aux janissaires qui se le disputent. Un bey des mamelouks, Ali Bey al-Kabir, utilise son armée de 3 000 mamelouks pour éliminer les autres beys mamelouks de 1767 à 1770. Maître de l'Égypte, il soumet les bédouins Hawwara de la Haute-Égypte en 1769 et met au pas les janissaires. Il n'hésite pas à faire battre monnaie où son nom figure à côté de celui du sultan ottoman. Il reste pourtant fidèle au pouvoir de Constantinople et lui fournit des contingents de troupes pour la guerre russo-turque de 1768-1774.

Ali Bey, qui se donne le titre d'Aziz Misr (le puissant d'Égypte), lève une armée importante avec des conseillers européens pour entreprendre la conquête de la Palestine et de la Syrie sous prétexte de mettre fin à la tyrannie du gouverneur de Damas Othman Pacha al-Kurji et rétablir la sécurité du pèlerinage de La Mecque. Son commandant, Abû Dhahâb, avance en 1772 jusqu'à Damas, fait demi-tour et marche sur le Caire en accusant Ali Bey d'avoir trahi au profit des Russes. Ali Bey doit fuir l'Égypte laissant le pouvoir à Abû Dhahâb. En février 1773, Ali Bey prend Jaffa avec l'aide de la flotte russe d'Alexeï Orlov puis marche sur l'Égypte. Abû Dhahâb fait appel à l'union des musulmans contre un chef allié des Russes. Ali Bey est battu et meurt de ses blessures le 8 février 1773.

En 1798, l'Égypte est dirigée par le bey Ibrahim et Mourad est son principal général. En mai 1798, Bonaparte persuade le Directoire d'entreprendre la conquête et la colonisation de l'Égypte. L'armée expéditionnaire, forte de 36 000 hommes dont 2 500 cavaliers, presque tous soldats de l'armée d'Italie, de cent vingt-deux savants et artistes et de 10 000 marins, s'embarqua à Toulon le 19 mai. Le 10 juin, Malte fut prise après un simulacre de défense. Les troupes débarquèrent le 2 juillet à 4 lieues d'Alexandrie, rapidement prise. Bonaparte marcha sur Le Caire, battit Mourad avec ses 1 200 Mamelouks et 500 Arabes le 13 juillet à Chébreïs. Le 21, c'est la fameuse bataille d'Embâbeh ou des Pyramides. Bonaparte entra au Caire le 22 juillet, déclara aux habitants qu'il venait comme allié de la Porte ottomane pour les délivrer de la domination des Mamelouks, donna un gouvernement municipal à la ville, respecta les propriétés, les mœurs, la religion des habitants, établit des

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

manufactures, entoura Le Caire d'une ceinture de forts et fonda l'Institut d'Egypte.

Mourad avait fui dans la Haute-Egypte, poursuivi par Dessaix Le 21 octobre, une insurrection terrible éclata au Caire dans laquelle périrent 300 Français et qui ne fut apaisée qu'après une bataille de deux jours. Pendant ce temps, Dessaix avec 4 000 hommes et les généraux Davout, Belliard et Friant finissait par rejeter Mourad en Nubie. Le 25 août 1798, Dessaix part vers le Fayoum. Il remporte les batailles de Sediman le 7 octobre puis de Medinet el Fayoum, de Saouaqui le 3 janvier 1799 puis de Tahtah, de Samhoud, le 22 janvier, de Redecieh le 11 février contre les cavaliers d'Osman-Bey, de Keneh le 13 février, de Aboumanah le 17 février. Le 3 mars 1799, Belliard atteignait Philae. Après la destruction de la flottille à Benout par Hassan, le Mecquain le 3 mars, Belliard l'y écrase le 8. Le 29 mai, Dessaix occupe le port de Qoseir, sur la mer Rouge puis le 2 avril il remporte la bataille de Bir el Bar contre Hassan et il écrase une révolte le 16 avril à Beni Adin.

Bonaparte prépare son expédition vers la Syrie. Mourad se rallie et les autres beys ne sont plus une nuisance. C'est la fin de l'armée des mamelouks.

(L'armée opposée à Bonaparte dans la campagne de Saint-Jean d'Acre et les deux armées ottomanes battues à Aboukir et Héliopolis ne relèvent pas de cette liste mais de celles de l'Empire Ottoman parce que, réunies à Rhodes et à Damas, elles étaient composées de troupes du Moyen-Orient et des Balkans.)

On rappelle que les armées ottomanes se composaient de 4 types de troupes :

- Les « Kapikullari », troupes régulières soldées par le sultan ;
- Les « Kapihalki », troupes provinciales qui dépendent des autorités locales (gouverneurs des provinces, vice-rois), auxquelles s'ajoutent les mercenaires (« Toprakli ») payés par les mêmes autorités ;
- Les troupes fournies par les tribus sujettes, commandées par des généraux locaux mais avec leurs propres officiers ;
- Les troupes des tribus alliées, combattant sous leurs propres chefs.

En Egypte, il n'y avait pas de Kapikullari : ni les égyptiens, ni la Sublime Porte ne veulent que celle-ci envoie des troupes permanentes. La base de l'armée sera donc les troupes locales Kapihalki dont le cœur est la cavalerie des mamelouks, complétées de troupes étrangères, mercenaires venus du Maghreb ou du Levant ou infanterie fanatique venant d'Arabie, notamment contre les français. La population égyptienne, en revanche, n'est ni très guerrière ni très volontaire en dehors de quelques bandes fanatisées pour des raisons religieuses. Quand aux troupes tribales, on trouvera les mêmes troupes qu'elles soient sujettes ou alliées.

Troupes Kapihalki

Infanterie

- Les Janissaires égyptiens, copie de ceux du Sultan, très agressifs au début ou contre les infidèles mais devenus une infanterie secondaire sous les beys mamelouks. C'est souvent une infanterie montée sur chevaux ou, parfois, sur dromadaires.
- Les mercenaires qui seront des « levens » du Levant et ou des « Maghribis » du Maghreb.
- Des troupes locales et des paysans levés dans une région, souvent plus troupe de pillards que combattants mais parfois enflammés au djihad.
- Les milices locales levées en garnison pour défendre les places. Elles seront en général peu motivées sauf les milices du Caire à la Bataille des Pyramides ou pour la révolte du Caire du 21 octobre 1798 alors fanatisées.
- Les marins et troupes de marine sont le pendant des précédentes dans les grandes villes-ports mais pourront de plus être employées en débarquement sur les zones côtières.

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

- Dans certains cas, on lève toute la population d'une ville, particulièrement les musulmans, armés de n'importe quoi.

Cavalerie

- La base de toute l'armée est le corps prestigieux des « mamelouks », cavalerie légère pour la plupart, souvent équipés de lances, mais dont beaucoup portaient des armures et parfois des armures de maille complètes, du moins jusqu'à la Bataille des Pyramides. Ensuite, leur nombre décroîtra.
- Ils sont appuyés par des unités de sipahis timariotes, corps traditionnel de cavaliers légers, mais en pleine décadence.
- Les mercenaires cavaliers seront surtout des « Maghribis » (du Maghreb).
- On pourra avoir des cavaliers paysans de levée, à la valeur militaire douteuse.

Artillerie

- En campagne, l'artillerie est constituée de grosses pièces traditionnelles à tir lent, du type ottoman « Balyemez » ou « Sahi », installées en positions fixes généralement fortifiées. Après les Pyramides, les armées de Haute-Egypte seront complètement dépourvues d'artillerie.
- Sinon on a des pièces de défense côtière ou de défense des villes et forts. Là aussi ce seront de grosses pièces traditionnelles à tir lent en positions fixes. En défense côtière, à noter les pièces navales, souvent hors d'âge, placées en garnison dans les ports.
- Part cela, il y avait le corps des « bombardiers » servant des mortiers et des pièces de siège.

Troupes tribales, sujettes ou alliées

Les sujets et les alliés sont des grandes tribus bédouines et arabes plus ou moins vassales ou des tribus indépendantes qui viennent sous leurs propres chefs. L'exemple le plus connu de la fin du 18ème siècle est la tribu des Banu Habayiba.

Infanterie

- Les tribus 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.
- A cela s'ajoute souvent une masse de pillards, souvent plus encombrants qu'utiles pour les combattants.
- Enfin, on a quelques tribus étrangères venues participer. Les plus importants, et généralement fanatisés, sont les Mecquains (venus de La Mecque), surtout pour la campagne de Haute Egypte.

Cavalerie

- Les cavaliers fournis par les alliés bédouins et arabes des grandes tribus formaient souvent la plus grande partie des armées secondaires comme à Chébreïs.
- Parfois, l'on y ajoute des unités de méharistes, plutôt guides que combattant du reste car les méharistes combattent plutôt à pied.

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 médiocre 1 plaq	96	Au moins 10 unités tribus sujettes comprises
0	1	Sous-Général	Sous-général 1 plaq	120	Remplace le précédent à volonté
0	40	Colonel	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 5 unités hors des tribus
0	20	Colonel	Colonel 1 plaq	10	Remplace le précédent à volonté
2	8	Janissaires égyptiens	Infanterie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	15	
0	8	Janissaires égyptiens avant 1770	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	Remplace les janissaires ordinaires à volonté avant 1770

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

0	8	Janissaires égyptiens contre les infidèles	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	Remplace les janissaires ordinaires à volonté contre les infidèles
0	8	Janissaires égyptiens montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	17	Remplace les janissaires à pied ordinaires à volonté
0	8	Janissaires égyptiens montés avant 1770	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	22	Remplace les janissaires montés ordinaires à volonté avant 1770
0	8	Janissaires égyptiens montés contre les infidèles	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	22	Remplace les janissaires montés ordinaires à volonté contre les infidèles
0	8	Janissaires égyptiens méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	Remplace les janissaires à pied ordinaires à volonté dans le sud
0	8	Janissaires égyptiens méharistes avant 1770	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	25	Remplace les janissaires méharistes ordinaires à volonté avant 1770
0	8	Janissaires égyptiens méharistes contre les infidèles	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	25	Remplace les janissaires méharistes ordinaires à volonté contre les infidèles
1	4	Mercenaires « Levens » ou « Maghribis »	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	4	Mercenaires « Levens » ou « Maghribis » montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal 3 plaq	20	Remplacent les précédents à volonté
0	4	Mercenaires « Levens » ou « Maghribis » méharistes	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal 3 plaq	22	Remplacent les précédents à volonté
0	10	Levées paysannes locales	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	13	
0	10	Levées troupes légères montées	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	15	Remplacent les précédents à volonté
0	10	Levées troupes légères montées	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	17	Remplacent les précédents à volonté
0	6	Milices locales en garnison	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fuyants+Panique 3 plaq	11	Seulement en garnison ou près d'une ville
0	6	Milices du Caire	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Fanatiques+Hésitants 3 plaq	17	Remplacent les précédents pour la Bataille des Pyramides ou pour la révolte du Caire du 21 octobre 1798
0	4	Marins et infanterie de marine	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	Seulement dans un port ou en débarquement
0	12	Levée générale de la population	Infanterie lourde Irréguliers Enrôlés Fuyants+Panique 3 plaq	6	Seulement en défense d'une ville
0	12	« Mamelouks » lourds	Cavalerie lourde Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 5 mamelouks légers
0	6	Lanciers « Mamelouks » lourds	Lanciers lourds Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	40	1 pour 5 mamelouks lanciers légers
0	3	« Mamelouks » très lourds	Cavalerie très lourde Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	1 pour 4 mamelouks lourds
0	1	Lanciers « Mamelouks » très lourds	Lanciers très lourds Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	37	1 pour 4 mamelouks lanciers lourds
0	2	Sipahis lourds	Cavalerie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	1 pour 5 sipahis légers
0	1	Sipahis lanciers lourds	Lanciers légers Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	1 pour 5 sipahis lanciers légers
0	2	Sipahis lourds fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	25	Remplacent des sipahis lourds ordinaires à volonté
0	1	Sipahis lanciers lourds fanatiques	Lanciers légers Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	27	Remplacent des sipahis lanciers lourds ordinaires à volonté
4	60	« Mamelouks » légers	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	30	Lanciers légers	Lanciers légers Irréguliers Normal	37	1 pour 2 mamelouks légers

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

		« Mamelouks »	Impétueux+Agressifs 3 plaq		
0	10	Sipahis légers ordinaires	Cavalerie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	
0	5	Sipahis Lanciers légers ordinaires	Lanciers légers Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	1 pour 2 sipahis légers
0	10	Sipahis légers fanatiques	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	25	Remplacent des sipahis légers ordinaires à volonté
0	5	Sipahis Lanciers légers fanatiques	Lanciers légers Irréguliers Normal Fanatiques+Hésitants 3 plaq	27	Remplacent des sipahis lanciers légers ordinaires à volonté
0	4	Mercenaires cavaliers « Maghribis »	Cavalerie légère Irréguliers Normal 3 plaq	28	Remplacent des sipahis lanciers légers ordinaires à volonté
0	2	Eclaireurs	Cavalerie légère Irréguliers Normal Changeants+Insaisissables 3 plaq	28	
0	5	Cavaliers de levée	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	20	
0	5	Cavaliers de levée fanatisés	Cavalerie légère lents Irréguliers Normal Fanatiques+Changeants+Panique 3 plaq	19	Remplacent des précédents à volonté
0	6	Grosses pièces en position	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	46	1 pour 4 fantassins
0	2	Très grosses pièces en position	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	Remplacent le 3ème des précédents
0	6	Grosses pièces en garnison	Artillerie lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	46	1 pour 3 troupes en garnison
0	2	Très grosses pièces en garnison	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	Remplacent le 3ème des précédents
0	2	Pièces navales en garnison dans les ports	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	1 pour 2 marins en garnison dans les ports
0	2	Artillerie de siège « Bombarjis »	Artillerie très lourde Irréguliers Recrues Artillerie statique 3 plaq	59	1 pour 3 troupes en siège
Tribus sujettes					
0	20	Chef local	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 4 unités des tribus sujettes
0	10	Chef local entraîné	Colonel 1 plaq	10	Remplace le 2ème des précédents
0	5	Chef local charismatique	Colonel bon 1 plaq	13	Peut remplacer le 2ème des précédents
0	16	Infanterie arabe ou bédouine	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	15	
0	16	Infanterie arabe ou bédouine montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	17	Remplace les précédents à volonté
0	4	Infanterie arabe ou bédouine chameliers	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	20	1 pour 4 fantassins
0	4	Infanterie arabe ou bédouine fanatisés	Infanterie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	17	1 pour 4 infanterie
0	4	Infanterie arabe ou bédouine montés fanatisés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	19	Remplace les précédents à volonté
0	1	Infanterie arabe ou bédouine méharistes fanatisés	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	22	1 pour 4 fantassins fanatisés
0	5	Cavalerie tribale noble arabe ou bédouine	Cavalerie lourde Irréguliers Normal 3 plaq	32	1 pour 4 cavaliers tribaux ou remplace un mamelouk
0	20	Cavalerie tribale arabe ou bédouine	Cavalerie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	25	
0	5	Cavalerie tribale lanciers arabe ou bédouine	Lanciers légers Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	1 pour 4 cavaliers tribaux
0	5	Cavalerie tribale arabe ou bédouine fanatisés	Cavalerie légère Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	28	1 pour 4 cavaliers tribaux
0	1	Cavalerie tribale lanciers	Lanciers légers Irréguliers Normal	31	1 pour 4 cavaliers tribaux

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

		arabe ou bédouine fanatisés	Fanatiques 3 plaq		fanatisés
0	2	Chamellerie tribale arabe ou bédouine	Chameliers Cavalerie légère Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	28	1 pour 3 méharistes
Troupes des grandes tribus arabes ou bédouines servant comme alliés					
1	4	Sous-Général allié	Sous-général médiocre Alliés 1 plaq	72	1 pour 6 unités d'alliés -1 obligatoire pour chaque groupe de 10 unités
0	2	Sous-Général entraîné allié	Sous-général Alliés 1 plaq	96	Remplace le 2ème des précédents
0	50	Officier allié	Colonel médiocre Alliés 1 plaq	6	1 pour 3 unités d'alliés
0	25	Officier entraîné allié	Colonel Alliés 1 plaq	8	Remplace le 2ème des précédents
0	10	Officier charismatique allié	Colonel bon Alliés 1 plaq	11	Peut remplacer le 2ème des précédents
0	60	Infanterie arabe ou bédouine	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	11	
0	40	Infanterie arabe ou bédouine montés	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	12	Remplace les précédents à volonté
0	10	Infanterie arabe ou bédouine chameliers	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	15	1 pour 4 fantassins alliés
0	15	Infanterie arabe ou bédouine fanatisés	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	11	1 pour 4 infanterie alliée
0	10	Infanterie arabe ou bédouine montés fanatisés	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	13	Remplace les précédents à volonté
0	4	Infanterie arabe ou bédouine méharistes fanatisés	Infanterie légère montée chameaux Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	16	1 pour 4 fantassins alliés fanatisés
0	15	Cavalerie tribale noble arabe ou bédouine	Cavalerie lourde Alliés Irréguliers Normal 3 plaq	25	1 pour 4 cavaliers tribaux alliés ou remplace un mamelouk
0	60	Cavalerie tribale arabe ou bédouine	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	20	
0	15	Cavalerie tribale lanciers arabe ou bédouine	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	22	1 pour 4 cavaliers tribaux alliés
0	15	Cavalerie tribale arabe ou bédouine fanatisés	Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	21	1 pour 4 cavaliers tribaux alliés
0	4	Cavalerie tribale lanciers arabe ou bédouine fanatisés	Lanciers légers Alliés Irréguliers Normal Fanatiques 3 plaq	23	1 pour 4 cavaliers tribaux alliés fanatisés
0	3	Chamellerie tribale arabe ou bédouine	Chameliers Cavalerie légère Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	22	1 pour 3 méharistes alliés