

## Liste CMGPR - Les Princes du Maghreb (1650 - 1880)

*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 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<sup>ème</sup> 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. 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 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

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

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.<sup>1</sup> L'armée d' Abd-el-Kader fait l'objet d'une liste séparée.

La tactique de base des troupes 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 l'enfoncer quand on le jugeait suffisamment 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 indigènes sont défavorisées par rapport aux troupes, cavalerie comme infanterie, qui attaquent en ordre serré. En revanche, elles ont beaucoup d'allant à l'attaque.

Cette liste pourra convenir pour les 17 et 18èmes siècles et le début du 19ème. Après l'expédition d'Alger en 1830 et l'arrivée de l'armée française d'Afrique, il n'y eut plus en Algérie que de petites révoltes en dehors de la guerre avec Abd-el-Kader. Après la reddition de celui-ci, les révoltes n'ont jamais dépassé quelques milliers d'hommes mal armés. En Tunisie et en Libye, en revanche, cette liste peut servir jusqu'au 20ème siècle.

### **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.

---

<sup>1</sup> 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)

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

### Cavalerie

#### La cavalerie tribale

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

### Artillerie

Les pièces d'artillerie étaient rares. On trouvait de vieilles pièces ottomanes traditionnelles lourdes à tir lent – sans doute 8 livres ou équivalent - ou parfois des canons légers ou à canon court, généralement tractés ou portés sur mulets ou encore des fusils lourds et pierriers dromadaires dans le Sud.

### 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.

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	1	Sous-Général de la tribu du général en chef	Sous-général 1 plaq	120	Au moins 10 unités
0	1	Sous-Général médiocre	Sous-général médiocre 1 plaq	96	Remplace le précédent à volonté
0	25	Chef de groupe peu entraîné	Colonel médiocre 1 plaq	8	1 pour 7 unités
0	25	Chef de groupe	Colonel 1 plaq	10	Remplace le précédent à volonté
2	20	Eclaireurs	Infanterie légère Irréguliers Normal Tireurs+Hésitants+Harcèlement+Panique 3 plaq	20	
0	40	Fantassins des tribus	Infanterie légère Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	
0	20	Fantassins montés des tribus	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	22	Remplace un des précédents
0	8	Fantassins chameliers des tribus	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	25	Remplace un des précédents en région désertique
0	8	Gardes des caravanes Montés	Infanterie légère montée Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	17	
0	4	Gardes des caravanes Chameliers	Infanterie légère montée chameaux Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	20	Remplace un des précédents en région désertique
0	10	Pillards	Infanterie légère Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	13	
0	4	Garnisons urbaines	Infanterie lourde Irréguliers Recrues Panique 3 plaq	16	Uniquement dans les villes
0	6	Levée en masse	Infanterie lourde Irréguliers Recrues faibles Changeants+Panique 2 plaq	8	Uniquement dans les villes
6	100	Cavalerie tribale	Cavalerie légère Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	33	
0	2	Artillerie	Artillerie légère Recrues 3 plaq	56	1 pour 8 unités d'infanterie tribale
0	2	Artillerie pièces courtes	Artillerie lourde caronades Recrues 3 plaq	56	Remplace le précédent à volonté
0	2	Artillerie sur dromadaires	Artillerie très légère sur chameaux Recrues 3 plaq	46	1 pour 5 unités méharistes
0	2	Artillerie de garnison	Artillerie lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq	46	Uniquement dans les villes - 1 pour 4 unités de garnison ou de levée en masse
0	2	Artillerie traditionnelle	Artillerie lourde Recrues Artillerie statique 3 plaq	46	1 pour 10 unités d'infanterie ou de cavalerie
Troupes alliées, vassaux, voisins, voire transfuges					
0	3	Sous-Général d'une autre	Sous-général Alliés 1 plaq	96	1 si 1 allié puis 1 pour 10 unités

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

		tribu comme Allié			alliées
0	1	Sous-Général médiocre Allié	Sous-général médiocre Allié 1 plaq	72	Remplace le précédent à volonté
0	25	Chef de groupe peu entraîné Allié	Colonel médiocre Allié 1 plaq	6	1 pour 7 unités alliées
0	25	Chef de groupe Allié	Colonel Allié 1 plaq	8	Remplace le précédent à volonté
0	20	Eclaireurs Allié	Infanterie légère Allié Irréguliers Normal Tireurs+Hésitants+Harcèlement+Panique 3 plaq	15	
0	40	Fantassins des tribus Allié	Infanterie légère Allié Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	15	
2	20	Fantassins montés des tribus Allié	Infanterie légère montée Allié Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	17	Remplace un des précédents
0	8	Fantassins chameliers des tribus Allié	Infanterie légère montée chameaux Allié Irréguliers Normal Agressifs 3 plaq	20	Remplace un des précédents en région désertique
0	8	Gardes des caravanes Montés Allié	Infanterie légère montée Allié Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	12	
0	4	Gardes des caravanes Chameliers Allié	Infanterie légère montée chameaux Allié Irréguliers Normal Changeants 3 plaq	15	Remplace un des précédents en région désertique
0	10	Pillards Allié	Infanterie légère Allié Irréguliers Normal Changeants+Panique 3 plaq	8	
0	4	Garnisons urbaines Allié	Infanterie lourde Allié Irréguliers Recrues Panique 3 plaq	12	Uniquement dans les villes
0	6	Levée en masse Allié	Infanterie lourde Allié Irréguliers Recrues faibles Changeants+Panique 2 plaq	6	Uniquement dans les villes
0	100	Cavalerie tribale Allié	Cavalerie légère Allié Irréguliers Normal Impétueux+Agressifs 3 plaq	27	
0	2	Artillerie Allié	Artillerie légère Allié Recrues 3 plaq	45	1 pour 8 unités d'infanterie tribale alliées
6	2	Artillerie pièces courtes Allié	Artillerie lourde caronades Allié Recrues 3 plaq	45	Remplace le précédent à volonté
0	2	Artillerie sur dromadaires Allié	Artillerie très légère sur chameaux Allié Recrues 3 plaq	38	1 pour 5 unités méharistes alliées
0	2	Artillerie de garnison Allié	Artillerie lourde Allié Recrues Artillerie statique 3 plaq	31	Uniquement dans les villes - 1 pour 4 unités de garnison ou de levée en masse alliées
0	2	Artillerie traditionnelle Allié	Artillerie lourde Allié Recrues Artillerie statique 3 plaq	31	1 pour 10 unités d'infanterie ou de cavalerie alliées