

Liste AER1798E - Irlande - L'insurrection de mai 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)*

Jacques Stuart, roi d'Angleterre et d'Irlande sous le nom de Jacques II et roi d'Écosse sous le nom de Jacques VII, avait été chassé de son trône en 1688 par son gendre et neveu, le protestant Guillaume III d'Orange. Jacques avait débarqué en Irlande en mars 1689 mais, battu par Guillaume III, il avait du signé le Traité de Limerick le 13 octobre 1691 et se réfugier à nouveau en France où il mourut le 16 septembre 1701. Depuis, l'Irlande était sous le contrôle d'une classe dirigeante protestante constituée de membres de l'Église d'Irlande fidèles à la Couronne britannique avec un système institutionnel codifié dans les lois pénales. Comme en Angleterre, les protestants pouvaient voter selon un mode de suffrage censitaire, tandis que les catholiques se voyaient refuser le droit de vote et de représentation depuis 1728. Quand la France aida les Américains lors de leur guerre d'indépendance, Londres fit appel aux volontaires pour rejoindre les milices et défendre l'Irlande contre la menace d'invasion française. Plusieurs dizaines de milliers d'Irlandais rejoignirent les Volontaires irlandais, qui ensuite obtinrent quelques aménagements. En 1793, le Parlement adopta des lois autorisant les catholiques ayant une certaine fortune à voter, mais ils ne pouvaient ni être élus ni nommés fonctionnaires de l'État.

En 1796, une expédition française vers la baie de Bantry avorte. Au début de 1798, la Société des Irlandais Unis, un groupe révolutionnaire et républicain, influencé par la Révolution américaine et la Révolution française, forte de 280 000 membres, se préparait. En mars 1798, la plupart des chefs furent arrêtés.

Finalement, un soulèvement général fut fixé au 23 mai 1798, sans aide française. L'insurrection étant mal coordonnée, les situations varient selon les régions.

- A Dublin, mal organisés, les rebelles ne peuvent prendre le centre de la ville et font de la guérilla dans les comtés de Kildare et Wicklow. Environ 350 insurgés ayant fait leur soumission sont exécutés sommairement sur la plaine de Curragh.
- En Ulster dans le comté d'Antrim, Henry Joy McCracken avec plusieurs milliers d'Irlandais Unis ne peut prendre Antrim le 7 et les insurgés se dispersent. Joy McCracken est arrêté et exécuté début juillet.
- Dans le comté de Down, 4 000 rebelles de Henry Munro sont écrasés le 13 juin à la bataille

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

de Ballynahinch par les 2 000 soldats du major-général George Nugent. Les pertes sont 6 tués loyalistes et 14 blessés contre 400 irlandais. Munro fut pendu après la bataille.

- Le plus important est dans le comté de Wexford où plusieurs milliers d'Irlandais Unis et de « defenders », pour la plupart armés de piques, écrasent la milice de Cork à Oulart Hill le 27 mai, puis prennent Enniscorthy (28 mai), Wexford (30 mai), New Ross (5 juin) et sont repoussés à Arklow le 9. Le 21 juin 1798, 13 000 loyalistes et soldats britanniques et Hessians sous les ordres du général-vicomte Gérard Lake affrontent l'armée du Général Anthony Perry à la bataille de Vinegar Hill près d'Enniscorthy. Perry a sous ses ordres environ 16 000 rebelles dont 2 000 seulement ont des fusils. Tout près campaient les familles, de nombreuses femmes et enfants. Lake avait de l'infanterie légère, de l'artillerie et de la cavalerie alors que Perry n'avait que quelques cavaliers amateurs et seulement 13 canons mal servis. Repoussés par l'artillerie, les irlandais ne purent enfoncer les lignes anglaises et s'échappèrent mais de nombreux traînards, femmes et enfants furent sabrés par la cavalerie. La grande armée irlandaise se dispersa et Lake reprit Wexford.

Dés la fin du mois de juin, l'insurrection ne représente plus une menace pour le gouvernement irlandais. L'Acte d'Union de 1800 incorpora officiellement l'Irlande dans le Royaume uni, pour une centaine d'années.

Description des troupes

La plupart des troupes irlandaises sont des paysans armés de piques, de fourches et de faux, accompagnés de femmes et d'enfants. Les troupes n'étant pas entraînées, les mousquets pris sur les soldats de l'infanterie anglaise n'étaient pas d'une grande utilité, trop difficiles, voire impossibles à manier. Il en était de même pour les quelques canons récupérés, et il y avait fort peu de cavalerie. Ce sont des bandes de paysans ralliées, armées et habillées à la hâte que quelques Irlandais Unis s'emploient à faire manœuvrer non sans mal. Les officiers français pestent contre les révolutionnaires irlandais de Paris qui avaient promis de bonnes troupes disciplinées et aguerries, et non ces bandes clairsemées de paysans hagards et misérables.

En revanche, ces troupes sont très nombreuses, 100 000 en tout et parfois plusieurs dizaines de milliers en même temps. Une grande partie sont prompts à se décourager, surtout quand l'ennemi est visiblement très supérieur, mais une partie est au contraire fanatiques, déterminés à combattre jusqu'à la mort. Et ceux-ci sont de plus en plus nombreux comme le temps passe, au vu du traitement infligé aux insurgés par les britanniques.

Le commandement n'est pas meilleur. De nombreux vétérans de l'armée régulière ayant été arrêtés avant l'insurrection, de jeunes officiers inexpérimentés durent apprendre l'art militaire sur le terrain. Beaucoup d'autres sont tués à la tête des troupes. Enfin, ne pouvant se coordonner, la plupart des forces rebelles sont en fait de toutes petites troupes de quelques milliers de rebelles combattant isolément et donc défaits isolément, sans pouvoir s'emparer durablement de villes importantes. Pour simuler cela, non seulement la plupart des officiers seront médiocres mais tous les sous-généraux seront des alliés pour manifester le manque général de coordination.

Infanterie

- La grande majorité des insurgés sont des paysans de piques, de fourches et de faux, mais une partie d'entre-eux sont des fanatiques
- Certaines unités seront armées de fusils pris à l'ennemi mais, faute d'entraînement, ils tirent mal et ne savent pas bien se battre à la baïonnette. Ils seront donc comptés « irréguliers ». Ils y aura aussi quelques unités de forestiers.

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

Cavalerie

- Les cavaliers seront très peu nombreux, la plupart des nobles soutenant les britanniques. Cependant, on peut imaginer une petite unité construite avec une partie des chevaux pris à Castlebar, plutôt d'infanterie montée du reste.

Artillerie

- L'artillerie n'est constituée que des canons pris à l'ennemi, servie par des recrues mal encadrées.

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 1 plaq	200	
0	100	Colonel	Colonel médiocre Normal 1 plaq	8	1 pour 6 unités
0	30	Colonel	Colonel Normal 1 plaq	10	Remplace le 3ème précédent
2	300	Paysans révoltés armes diverses	Infanterie légère non-tireurs Irréguiliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	12	
0	100	Paysans révoltés armes diverses fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Irréguiliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	13	Remplace le 3ème des précédents
10	150	Paysans révoltés piquiers	Infanterie lourde non-tireurs Normal Hésitants 3 plaq	17	Remplace des troupes en armes diverses à volonté
0	50	Paysans révoltés piquiers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Normal Fanatiques 3 plaq	19	Remplace le 3ème des précédents
0	10	Paysans avec armes de prise	Infanterie lourde Irréguiliers Recrues Hésitants 3 plaq	16	1 pour 5 unités sans armes à feu
0	3	Paysans forestiers	Infanterie légère Irréguiliers Normal Fanatiques+Harcèlement 3 plaq	20	1 pour 5 unités sans armes à feu
0	1	Infanterie montée	Infanterie légère montée Irréguiliers Normal Hésitants 3 plaq	17	1 pour 5 unités sans armes à feu
0	150	Foule, Femmes, enfants, vieillards	Infanterie lourde non-tireurs Irréguiliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	5	
0	4	Unité de cavalerie	Cavalerie légère lents Normal Hésitants+Panique 3 plaq	25	1 pour 10 unités d'infanterie
0	2	Unité de cavalerie fanatique	Cavalerie légère lents Normal Fanatiques+Panique 3 plaq	28	Remplace la 2ème des précédents
0	2	Artillerie pièces récupérées	Artillerie légère Recrues 3 plaq	56	1 pour 6 unités
Autres groupes révoltés comme alliés					
0	6	Sous-Général allié ordinaire	Sous-général médiocre Alliés Normal 1 plaq	72	1 si 1 allié puis 1 pour 8 unités alliées
0	2	Sous-Général allié militaire	Sous-général Alliés Normal 1 plaq	96	Peut remplacer le 3ème des précédents
0	300	Paysans révoltés armes diverses alliés	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguiliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	7	Remplace une unité équivalente comme allié
0	100	Paysans révoltés armes diverses fanatiques alliés	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguiliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	7	Remplace une unité équivalente comme allié
0	150	Paysans révoltés piquiers alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Normal Hésitants 3 plaq	12	Remplace une unité équivalente comme allié
0	50	Paysans révoltés piquiers fanatiques alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Normal Fanatiques 3 plaq	13	Remplace une unité équivalente comme allié
0	10	Paysans avec armes de prise alliés	Infanterie lourde Alliés Irréguiliers Recrues Hésitants 3 plaq	12	Remplace une unité équivalente comme allié
0	3	Paysans forestiers alliés	Infanterie légère Alliés Irréguiliers Normal Fanatiques+Harcèlement 3	14	Remplace une unité équivalente comme allié

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

			plaq		
0	1	Infanterie montée alliés	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	12	Remplace une unité équivalente comme allié
0	150	Foule, Femmes, enfants, vieillards alliés	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	0	Remplace une unité équivalente comme allié
0	4	Unité de cavalerie alliés	Cavalerie légère lents Alliés Normal Hésitants+Panique 3 plaq	20	Remplace une unité équivalente comme allié
0	2	Unité de cavalerie fanatique alliés	Cavalerie légère lents Alliés Normal Fanatiques+Panique 3 plaq	22	Remplace une unité équivalente comme allié
0	2	Artillerie pièces récupérées alliés	Artillerie légère Alliés Recrues 3 plaq	45	Remplace une unité équivalente comme allié