

Liste AER1798R - Irlande - La République du Connaught (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)*

Depuis le début du 18ème siècle, 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. Tout ceci, et l'influence des Révolutions américaine et française, amena la création de courants révolutionnaires et républicains dont le principal, la Société des Irlandais Unis, forte de 280 000 membres, déclencha la révolte de 1798, qui fut écrasée en juin.

La même année, une petite force française commandée par le général Humbert débarqua le 22 août 1798 à Killala. Renforcés d'un millier d'irlandais, ils battent le 27 août, à Castlebar, 6 000 soldats britanniques commandés par le général Lake, avec une douzaine de pièces d'artillerie. Les anglais partirent si vite et si loin qu'on l'a appelé la « course de Castlebar ». La République irlandaise de 1798, aussi appelée la République du Connaught, qui allait de Galway à Sligo (Irlande), fut proclamée le 31 août 1798 à la suite de cette bataille de Castlebar. Deux semaines après leur victoire de Ballinamuck du 8 septembre 1798, les Anglais reprirent Killala. La République du Connacht n'existait plus. John Moore, son président, fit partie de ceux qui furent jugés hâtivement et pendus.

L'insurrection fut suivie d'une grande répression. Le bilan de l'insurrection est estimé à 10 000 morts et plus de 20 000 blessés, quasiment tous des insurgés. Les gouvernementaux ont perdu 530 hommes. Près de 500 irlandais sont condamnés à mort et exécutés et 600 autres sont déplacés.

Description des troupes

La République du Connaught ne vécut que quelques jours entre le 31 août et la fin septembre 1798. Son armée est donc essentiellement hypothétique. Cependant, pendant ces quelques semaines, ils s'efforcèrent d'organiser une armée et c'est celle-ci que nous décrivons ici. Bien sûr, si l'insurrection avait pu tenir un mois de plus jusqu'à l'arrivée du capitaine Savary et de ses 2 000 hommes, plus éventuellement des marins, en baie de Killala le 27 octobre, les choses auraient pu être différentes.

Dans cette « armée » nous distinguerons deux parties : d'une part les régiments « réguliers » organisés par la République du Connaught, avec une cavalerie et une artillerie naissantes, et d'autre

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

part des bandes de volontaires formées de paysans armés de piques, de fourches et de faux, accompagnés de femmes et d'enfants. Les mousquets pris sur les soldats de l'infanterie anglaise étaient réservés aux régiments « réguliers », comme les canons récupérés. Ces volontaires avaient fort peu de cavalerie, essentiellement de l'infanterie montée organisée avec les meilleurs tireurs, forestiers généralement. Ces volontaires sont donc des bandes de paysans ralliées, armées et habillées à la hâte, mais nombreux. 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.

Troupes de la République du Connaught

Conformément à leurs engagements, les irlandais de la République du Connaught ont commencé à lever

- 8 régiments d'infanterie, chacun de 1 200 hommes, soit 2 bataillons
- 4 régiments de cavalerie, chacun de 600 hommes

Au moment de la prise de Killala, ces unités sont encore en ébauche.

Volontaires irlandais

Ce sont des bandes de volontaires :

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
- Quelques unités de forestiers, dont de l'infanterie montée.

Cavalerie

- Une partie de l'infanterie montée peut être comptée comme une faible cavalerie.

Artillerie

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

Et je la complérais, dans une armée hypothétique, par les troupes françaises de Savary tandis que les troupes « régulières » seront mieux entraînées.

Liste d'armée

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 Normal 1 plaq	96	1 pour 10 unités
0	1	Sous-Général	Sous-général Normal 1 plaq	120	Remplace le 2ème précédent
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
0	16	Bataillons des régiments d'infanterie de la République du Connaught	Infanterie lourde Recrues Hésitants 3 plaq	16	
0	4	Régiments de cavalerie de la République du Connaught	Cavalerie légère Normal 3 plaq	34	
Irlandais révoltés comme alliés					
1	9	Sous-Général allié	Sous-général médiocre Alliés	72	1 pour chaque ensemble de 1 à 10

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

		ordinaire	Normal 1 plaq		unités irlandaises
0	3	Sous-Général allié militaire	Sous-général Alliés Normal 1 plaq	96	Remplace le 3ème des précédents
0	100	Colonel irlandais	Colonel médiocre Alliés Normal 1 plaq	6	1 pour 5 unités
0	30	Colonel irlandais d'expérience	Colonel Alliés Normal 1 plaq	8	Remplace le 3ème précédent
4	300	Paysans irlandais révoltés armes diverses	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Hésitants 3 plaq	7	
0	100	Paysans révoltés armes diverses fanatiques	Infanterie légère non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Impétueux+Fanatiques 3 plaq	7	Remplace le 3ème des précédents
0	90	Paysans révoltés piquiers	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Normal Hésitants 3 plaq	12	1 pour 3 paysans en armes diverses
0	30	Paysans révoltés piquiers fanatiques	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Normal Fanatiques 3 plaq	13	Remplace le 3ème des précédents
0	10	Paysans avec armes de prise	Infanterie lourde Alliés Irréguliers Recrues Hésitants 3 plaq	12	1 pour 5 unités sans armes à feu
1	3	Paysans forestiers	Infanterie légère Alliés Irréguliers Normal Fanatiques+Harcèlement 3 plaq	14	1 pour 5 unités sans armes à feu
0	3	Infanterie irlandaise montée	Infanterie légère montée Alliés Irréguliers Normal Hésitants 3 plaq	12	1 pour 5 unités sans armes à feu
0	150	Foule, Femmes, enfants, vieillards	Infanterie lourde non-tireurs Alliés Irréguliers Normal Fuyants+Panique 3 plaq	0	
0	4	Unité de cavalerie irlandaise	Cavalerie légère lents Alliés Normal Hésitants+Panique 3 plaq	20	1 pour 10 unités d'infanterie irlandaise
0	2	Unité de cavalerie irlandaise fanatique	Cavalerie légère lents Alliés Normal Fanatiques+Panique 3 plaq	22	Remplace la 2ème des précédents
0	2	Artillerie irlandaise pièces récupérées	Artillerie légère Alliés Recrues 3 plaq	45	1 pour 6 unités irlandaises
Français (hypothétiques)					
0	1	Général français	Général en chef 1 plaq	200	Peut remplacer le général en chef irlandais
0	1	Sous-Général	Sous-général Normal 1 plaq	120	Si le chef des français n'est pas général en chef
0	3	Colonel français	Colonel Normal 1 plaq	10	1 pour 3 unités françaises
0	3	Bataillons de ligne	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	
0	1	Bataillon de grenadiers	Infanterie lourde Elite faibles 2 plaq	18	
0	3	Bataillons de marins	Infanterie légère Irréguliers Normal 3 plaq	17	
0	1	Cavalerie française	Cavalerie légère Normal 3 plaq	34	
0	1	Batterie française	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	
0	1	Batterie de canons de marine	Artillerie lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	50	Si 2 unités de marins
0	1	Batterie de canons de marine	Artillerie lourde caronades Normal Artillerie statique 3 plaq	38	remplace le précédent à volonté
0	1	Batterie de canons de marine	Artillerie très lourde caronades Normal Artillerie statique 3 plaq	50	remplace le précédent à volonté
Evolution (hypothétique) de la République du Connaught					
0	16	Bataillons des régiments d'infanterie de la République du Connaught	Infanterie lourde Normal Hésitants 3 plaq	22	Remplacent les 16 premiers bataillons quand entraînés
0	16	Bataillons des régiments d'infanterie supplémentaires de la République du Connaught	Infanterie lourde Recrues Hésitants 3 plaq	16	Régiments complémentaires levés

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

0	4	Bataillons d'infanterie légère organisés	Infanterie légère Normal Hésitants 3 plaq	19	
0	1	Artillerie entraînée	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	
0	2	Artillerie de garnison	Artillerie lourde Normal Artillerie statique 3 plaq	50	