

La Règle “JOMINI”

Ces listes calculées selon le budget consistent toutes en un certain nombre d'unités obligatoires et des unités complémentaires soumises à des conditions. 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)

J - Saxe

J2- Après 1795

L'armée saxonne reconstituée compte en 1798 31 644 hommes.

Composition

Garde

Infanterie

Leibgrenadiergarde (grenadiers de la garde du corps)

1 Régiment d'Infanterie de la Garde (dissout 1800)

Cavalerie

Garde du Corps

Cuirassiers de la Garde (1807 par transformation d'un cuirassiers)

Artillerie

1 compagnie d'artillerie de la Garde

Infanterie

11 régiments d'infanterie de ligne (2 bat) (12 en 1805)

1 bataillon de garnison et invalides

2 bataillons d'infanterie légère créés 1809

Cavalerie

Cavalerie lourde

2 régiments de Cuirassiers

1 régiment de carabiniers à cheval (Karabiniers)

Cavalerie légère

1 régiment de Hussards (créé en 1790)

4 régiments de Cheval-légers

Artillerie

6 batteries d'artillerie à pied

1 batterie d'artillerie à cheval

Liste d'armée

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

La Règle “JOMINI”

1	1	Général en chef	Général en chef 0 1 plaq	200	
0	3	Sous-Général	Sous-général 0 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 0 1 plaq	96	A la place du précédent
0	8	Colonel	Colonel Normal 1 plaq	10	1 pour 6 unités
5	24	Infanterie de ligne	Infanterie lourde Normal 3 plaq	25	22 en 1798, 24 en 1805)
1	2	Infanterie légère	Infanterie légère Normal 3 plaq	21	créés 1809
0	1	Bataillon de garnison et invalides	Infanterie lourde Recrues 3 plaq	18	0
0	2	Régiments de Cuirassiers	Cuirassiers Normal 3 plaq	46	1 pour 2 cavaleries légères
0	1	Carabiniers à cheval (Karabiniers)	Cavalerie lourde Normal 3 plaq	38	Remplace un cuirassier
1	4	Chevaux-légers	Cavalerie légère Normal 3 plaq	34	0
0	1	Hussards	Cavalerie légère Normal 3 plaq	34	créé en 1790
1	6	Batteries d'artillerie à pied	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 infanteries
0	1	Batterie d'artillerie à cheval	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 3 cavaleries
Garde Ducale, Royale après 1806 – Seulement si un Prince du sang est général					
0	2	Leibgrenadiergarde (grenadiers de la garde du corps)	Infanterie lourde Elite 3 plaq	32	1 pour 3 infanteries de ligne (exclusif suivant)
0	2	1 Régiment d'Infanterie de la Garde	Infanterie lourde Normal solides 4 plaq	39	Dissout 1800 – 1 pour 2 unités de ligne
0	1	Gardes du Corps (cuirassiers)	Cuirassiers Elite 3 plaq	55	1 pour 2 cuirassiers de ligne
0	1	Cuirassiers de la Garde	Cuirassiers Elite 3 plaq	55	1807 par transformation d'un cuirassier
0	1	Compagnie d'artillerie de la Garde	Artillerie légère Elite 3 plaq	70	Si 2 infanteries de la Garde