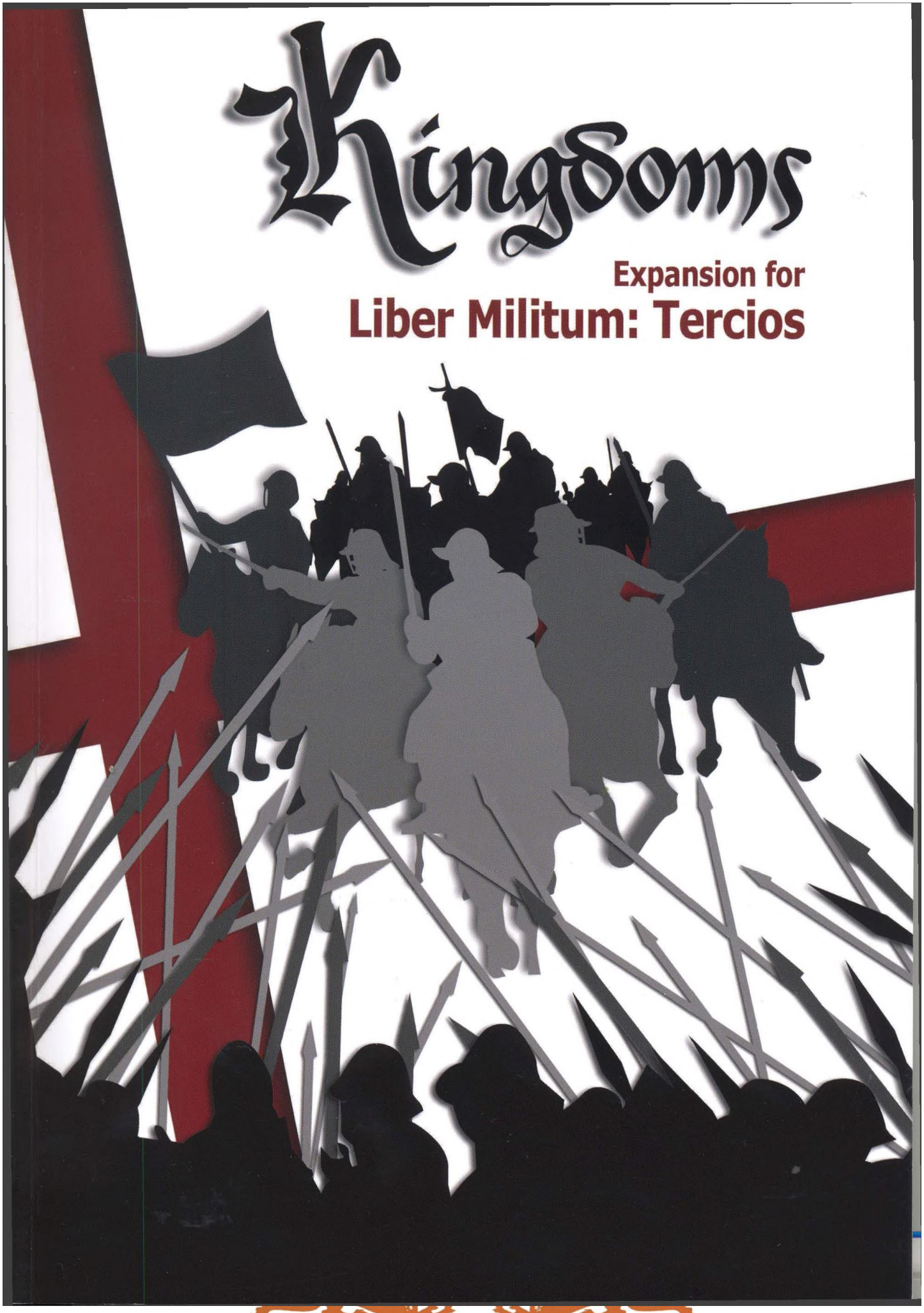
Kingdoms

Expansion for
Liber Militum: Tercios



INDEX

0

	Nouvelles Règles	3
	Nouveaux Commandants	9
	Mise à jour Tercios	14
	Les Trois Royaumes	15
	Commonwealth Polono Lituanien	30
	Tsara de Russie	43
	Empire Ottoman	53
	Les Balkans	64
	Les Cavaliers de l'Est	70
	Nouvelles Batailles	78

De nouvelles troupes ont été ajoutées dans ce supplément, même plus que dans le Liber Militum Tercios et, afin d'aider à les représenter leurs profils, nous avons inclus de nouvelles règles spécifiques à ces types de troupes, il est conseillé de savoir lesquelles affectent ces nouvelles troupes – c'est aussi recommandé de savoir ce que peut faire l'ennemi sur le champ de bataille pour être complétement préparé.

NOUVELLES REGLES

Alliés

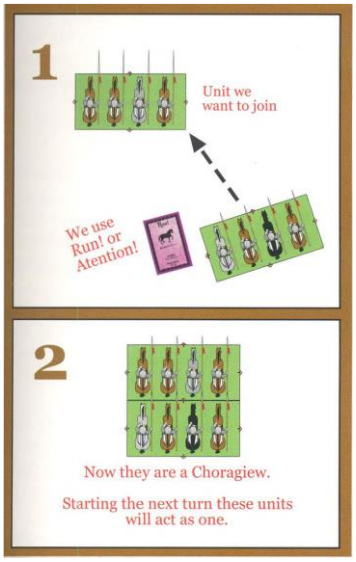
Dans certaines listes incluent dans ce supplément, la possibilité d'ajouter des régiments alliés provenant d'autres armées. Ces troupes alliées méritent de votre part tout le respect qui leur est due, excepté celui de votre Général en Chef qui sera incapable d'interagir avec.

Embuscade

Parfois les terrains accidentés difficiles d'accès peuvent abriter des troupes qui pourront causer de sérieux problèmes aux armées traditionnelles. Les embuscades, l'ouverture soudaine du feu sur les formations ennemies pourrait reculer rapidement dans le cadre de leur plan préétabli dès que l'ennemi avance sur leurs positions. Les unités avec cette règle, incluant des troupes à pied, gagne la règle d'évasion tant qu'ils sont sur un terrain difficile, leur permettant d'essayer de fuir l'ennemi sans avoir besoin d'une carte d'ordre.

Choragiew

La cavalerie polonaise avait appris à se déplacer rapidement sur le champ de bataille, resserrant leurs rangs pour présenter une cible plus difficile à l'ennemi. Son but était de charger le plus rapidement possible, en ordre serré, de libérer toute sa puissance sur un seul point de la défense ennemie afin de franchir les lignes ennemies dès que possible.



Les unités montées qui ont la règle Choragiew et qui appartiennent au même régiment peuvent se rejoindre, soit lors du déploiement ou pendant la bataille pour créer une formation qui agit comme une seule unité.

En utilisant un ordre « Ready » ou « Run », une unité de cavalerie peut déclarer en rejoindre une autre de son propre régiment en bougeant simplement au contact de la deuxième unité avec qu'il souhaite rejoindre et former une Choragiew. L'unité est placée immédiatement derrière l'unité ou les unités que vous voulez former, ainsi jointe elle forme une nouvelle unité. Toutes les unités d'un même régiment peuvent ainsi se rejoindre. La Choragiew forme une colonne d'unités qui opèreront comme une seule unité de cavalerie aussi longtemps qu'elles resteront jointes.

Les unités désordonnées ne peuvent pas former de Choragiew, mais elles peuvent se former si elles ont des marqueurs d'usure, et même si elles sont épuisées. L'unité ou les unités formant une Choragiew perdent leur carte d'ordre si elles en avaient encore une. Former une Choragiew ne peut pas être utiliser pour déplacer une unité 2 fois durant le même tour. Les unités d'une Choragiew ajoutent leurs marqueurs d'usure. Quand une unité rejoint une Choragiew, tous les marqueurs d'usure sont additionnés en un seul groupe. Cela pourrait finir par détruire une des unités, mais il est possible que le joueur, en pleine bataille, sache sacrifier des unités individuelles affaiblies afin de créer une formation puissante.

Une Choragiew perd une de ses unités quand la somme des marqueurs d'usure (1 marqueur égale 1 point d'usure) excédant sa valeur de Stamina du type d'unités qui la forme. Dans ce cas, l'unité à l'arrière est retirée. . Quand l'unité est perdue, autant de marqueurs d'usure que la valeur d'endurance de l'unité plus un (endurance + 1) sont supprimés.
Par exemple, une Choragiew d'unités avec 3 de Stamina a 5 marqueur d'usure. Ensuite, nous devons retirer une unité et le Choragiew ne conservera qu'un seul marqueur d'usure.

Une Choragiew combat toujours avec le profil de l'unité à l'avant de son front. Les charges des Choragiew peuvent être particulièrement dévastatrices, parce que si elle gagne la mêlée dans laquelle elle charge, il provoque automatiquement un point d'usure supplémentaire sur son ennemi pour chaque unité supplémentaire au-dessus de celle qui fait partie du Choragiew.

Si une unité veut quitter une Choragiew, c'est annoncé durant la phase de planification. Une carte d'ordre est placée à côté de chaque unité qui veut se détacher de la formation. Cette carte d'ordre doit être un « Ready » ou un « Run ». L'unité qui quitte mesure son mouvement à partie de l'un des centres.

Frénétique (frenzied)
Certaines troupes ont la capacité de nourrir leur esprit dans l'ultra violence de la bataille, aussi elles perdent leur contrôle si elles sont conduites par un surplus d'enthousiasme. Une unité avec cette règle qui détruit une unité au corps à corps fait immédiatement un test d'ordre. Si le test est réussi, un marqueur d'usure est retiré de l'unité victorieuse si elle en a au moins un, même si elles n'en ont qu'un. Si le test est raté, cela signifie que certains hommes de l'unité victorieuse ont participé à une action incontrôlée et frénétique contre des ennemis survivants, de sorte que non seulement l'unité n'enlève pas un marqueur d'usure, mais qu'elle devient également désordonnée.

Harceler (Harasser)
Héritiers des anciennes tribus des steppes, les armées montées de l'Est maitrisaient les tactiques de harcèlement, tirant et feignant la retraite. Une unité avec cette règle peut utiliser des arcs comme réaction.

De plus, harceler l'ennemi peut ajouter une fuite quand elle tire en réaction. Une carte d'ordre de tir est nécessaire pour cela. L'unité tire puis s'enfuit comme si elle avait une carte d'ordre « Run ». Un simple test d'ordre est nécessaire pour effectuer une réaction complète de tir et de fuite.

Si des armes à feu sont utilisée, l'unité ne bénéficie pas de l'augmentation de la valeur de tir donnée par une carte d'ordre de tir quand elle réagit, à moins que, avant de tirer, elle choisisse de ne pas s'échapper après.

Cavalerie Lourde :
Cette unité de cavalerie, en raison de son poids, manque de la mobilité des autres troupes montées. Elle ne peut utiliser la règle d'évasion que pour échapper à l'infanterie, mais elle peut toujours échapper aux troupes montées ennemies en utilisant une carte Ordre de « Run » si cet ordre le permet.

De plus, à ceci, une unité de cavalerie avec la règle cavalerie lourde perd la règle de mobilité.

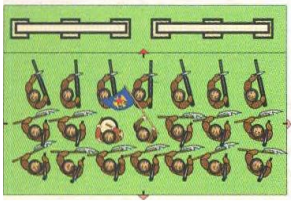
Horde
Certaines armées de ce livre, comme les Tatars ou les Cosaques, peuvent aligner sur le champ de bataille des essaim d'unités légères qui essaieront de submerger leurs ennemies avec la quantité plutôt que la qualité.

Les armées avec cette règle peuvent activer 2 unités au lieu d'une lors de leur tour d'activation. L'exception est s'il ne reste qu'une seule unité a activer.

Forteresse mobile :
Laager, Wagenburg, ou chariot de guerre et de lourds chariots armurés, étaient relativement commun dans l'Est de l'Europe. Certaines armées apprirent a les déployer comme des défenses de fortunes quand elles étaient attaquées. Les Cosaques devinrent des maitres de cette tactique, qu'ils appelaient « Tabor ».

Pour repousser les hordes des steppes, l'armée Russes développa un système de fortifications mobiles appelé Gulgay-Gorod. C'était de grands murs en bois qui étaient utilisés montés sur des roues pour faciliter leurs déplacements, destinés à la protection de l'infanterie.

Une unité avec la règle Forteresse mobile peut quitter la protection quand elle le décide. Les éléments utilisés pour représenter ces défenses sont simplement retiré de la table et l'unité peut être activée normalement. Une fois les défenses des forteresses mobiles sont abandonnées, elles sont perdues et aucune autre unité ne peut en bénéficier encore.



Tant qu'une unité est équipée de forteresse mobile, elle souffre des pénalités suivantes :

- Elle ne peut pas changer d'orientation
- Elle ne peut pas utiliser d'ordre d'assaut
- Sa vitesse est de 2

En retour elle bénéficie des règles suivantes :

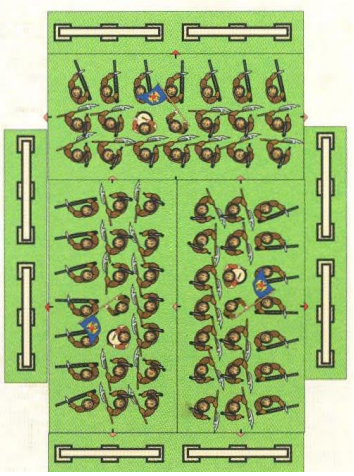
- Si elle reçoit une charge de cavalerie sur son front, l'ennemi souffre d'une réduction dans sa valeur de mêlée.
- Sa valeur de courage est augmentée pour résister aux dommages dû aux salves
- Elle peut être déployée en tant que forteresse fixe (voir plus loin)

Une unité avec une forteresse mobile qui perd une mêlée est retirée : l'unité attaquante doit se désengager. Si l'unité dans une forteresse mobile retraite, elle laisse derrière elle ses défenses, perdant la règle forteresse mobile pour le reste de la partie.

Forteresse fixe

Si plus d'une unité d'un même régiment ont la règle forteresse mobile, des options et équipements identiques, elles peuvent être déployées en forteresse fixe. A l'inverse des forteresses mobiles, les unités dans une forteresse fixe ne sont pas capables de quitter leurs défenses et doivent tenir leur position tant qu'elle n'ont pas décidées de se déployer.

Une unité d'artillerie avec la règle fortifiée et qui n'est pas une grande batterie peut être ajoutée à une forteresse fixe. Elle sera de la même manière une artillerie régimentaire.



Les unités sont déployées alignées et au contact, essayant de former un carré autant que leurs bases le permettent. Leur orientation est sans importance puisqu'elles deviennent une seule unité qui n'a pas de côté ou d'arrière. Ces unités ne peuvent pas bouger qu'importe les circonstances, ne peuvent pas changer d'orientation ou charger un ennemi.

Ordre lâche (open order)

Une unité avec cette règle a tendance à bouger et à se battre dans une formation souple et confortable. Ces unités ne souffrent pas d'une réduction de leur valeur de courage quand elles sont désordonnées et tirent sur un ennemi bien qu'elles souffriront d'une réduction en mêlée comme d'habitude.

De plus, les unités avec cette règle peuvent s'interpénétrer les unes les autres tant que leur mouvement permet d'éviter une superposition à la fin. Cette interpénétration n'est pas possible quand une unité est emmêlée dans un assaut ou fait un mouvement involontaire comme une fuite. Les seuls mouvements autorisés sont ceux effectués par une carte d'ordre « Ready » ou « Run ».

Avant-garde :

Les unités avec cette règle peuvent bouger avant le début de la bataille. Juste avant le 1er tour, même avant la phase de planification. Les joueurs avec des unités d'avant-garde annoncent qu'ils veulent faire un mouvement d'avant-garde. Si les 2 joueurs ont des unités avec cette règle, l'ordre des mouvements sera décidé par un jet d'initiative.

Les mouvement d'avant-garde ne peuvent entrer dans les 3'' d'une unité ennemie.

ARMEMENT

Les nouvelles armées incluent dans Kingdom ont de nouveaux équipements qui n'étaient pas dans Tercios. Vous trouverez ci-dessous les règles applicables aux unités possédant ces armes.

ARMES DE TIR

Canon super lourd
Le Tsar de Russie ordonna la production de gigantesques pièces d'artillerie, certaines d'entre elles étaient si grosse qu'il a été prouvé qu'il était impossible de les utiliser. Toutefois, d'autres grosse pièces étaient déployées et utilisées avec succès. Ces canons cette règle de devoir passer un test d'ordre pour pouvoir tirer, même si elles ont Steady. Les ennemis touchés par leurs tirs doivent passer un test d'ordre en plus de celui du test de dommages. Si le test est raté, l'unité devient désordonnée. La portée des super canons est de 42''.

Javelots :
L'utilisation du jet de pieux au XVII siècle était limité à d'exotiques exceptions, comme c'était considéré comme des armes archaïques pour l'époque. Une unité qui lancent des javelots ne sera pas pénalisée par une réduction de sa valeur de tir quand elle utilise un ordre « Steady ». Au contraire, elle ne peut pas tirer en réaction, même pas avec la règle harcèlement. La portée effective d'un javelot est de 6''.

Armes à Silex (Flintlocks) :
Le verrou de la roue a cédé la place au nouveau silex. Le silex était tenu par un petit marteau qui frappait la charge lorsque l'on appuyait sur la gâchette. Malgré les avantages du nouveau système, l'utilisation de ces armes n'a pas été très rapide. Les détachements dédiés à la protection de l'artillerie étaient principalement utilisés, car il était beaucoup plus sûr de se promener dans les magasins de poudre sans allumer d'allumettes.

ARMES DE MELEEE

Bardiches :
C'était de longues haches avec une épée attachée en haut à deux endroits, avec un espace entre les pièces jointes pour saisir le manche en bois. C'était une arme très populaire dans l'Est de l'Europe et caractéristique de la Russie Streltsi. Elles étaient utilisées comme les reste en support des armes à feu et étaient également des armes puissantes pour les combats en mêlée.

Les soldats équipés de bardiches sont dangereux dans les situations de désavantage. Une unité avec des bardiches ne souffre pas de réduction de leur valeur mêlée.

Lances lourdes :
Les lances étaient issues de l'Europe de l'ouest, remplacées par les armes à feux. Toutefois, elles étaient communes dans l'Est, où le processus de modernisation n'était pas très avancé. Dans certains cas, certaines étaient utilisées par les hussards polonais, elles étaient particulièrement longues et lourdes. Ces lances bien que lourdes, produisaient un effet dévastateur durant les charges.

Une unité équipée de lance lourde qui combat en mêlée en contre charge, par leur initiative ou par l'ennemi, obtient une augmentation de sa valeur de mêlée.

Grenades :
L'utilisation de petites boites explosives étaient une tactique idéale pour attaquer une position bien défendue.

Une unité équipée de grenades annule les effets de protection d'une unité ennemie.

Range Weapons

Pistols	4"
Javelin	6"
Arquebus	8"
Crossbow	12"
Musket	12"
Flintlock	12" (increase at 6")
Bow	12"
Longbow	16"
Light Gun	18"
Medium Gun	24"
Heavy Gun	36"
Super Heavy Gun	42"

La plupart des joueurs commence leur première partie sans appliquer les règles des Commandants, du Brevis Editio, se concentrant à maitriser la mécanique du jeu.

Une nouvelle possibilité pour faciliter la création d'armées simples et d'inclure graduellement des Commandants est d'ajouter des Commandants avec 0 en rang de Commandants.

COMMANDANT RANG ZERO

Les commandants avec un rang de commandement de 0 n'ont pas de valeurs ou de traits pour 5 points. Ces Commandants sont maintenant disponibles pour les armées du Liber Militum : Tercios.

Rank	Virtues	Traits	Points
0	0	0	5

Ce profil correspond à un Commandant de régiment : un Commandant en Chef nécessite encore un rang minimum de 2.
Optionnellement, les joueurs, d'un commun accord, joueront un Général en chef avec un rang de 0 pour débuter sur la règle.

NOUVEAUX TRAITS

La personnalisation des Commandants est étendue avec l'ajout de nouveaux traits. Les joueurs pourront mixer les traits de ce supplément avec ceux de Tercios, indépendamment de leur armée.

Certains traits qui sont inclus dans Kingdoms sont marqués d'un (a) après leurs noms. Ils identifient quels traits sont automatiquement activés tout le temps et ne requirent pas de test d'action de commandement. On doit juste se rappeler que, sauf indication contraire dans la description du trait, le Commandant doit avoir une ligne de vue et être à portée de commandement de la cible/unité pour pouvoir utiliser l'ordre.

Agressif (a) : quand une unité a un commandant agressif attaché et charge un ennemi, l'unité ennemie souffre d'une réduction de sa valeur de discipline pour réagir si elle veut s'échapper.

Brave (a) : un Commandant rejoignant une unité gagne Elite ou Impétueuse quand il est rattaché.

Calme (a) : une unité rejointe par un Commandant calme ne souffre pas d'un point d'usure supplémentaire si elle échoue à faire un mouvement de désengagement.

Diplomate (a) : Un Commandant avec ce trait peut parfaitement interagir avec les unités alliées.

Gracieux (Elegant) (a) : une unité à 6'' d'un Commandant gracieux peut automatiquement échanger un résultat de retraite pour un désengagement. Le Commandant devient épuisé.

Galant (a) : une unité avec un Commandant galant attaché qui reçoit une charge de flanc ne souffre pas d'une réduction de sa valeur de Courage, seulement sur sa valeur de mêlée.

Prudent (Guarded) (a) : aucun ennemi ne peut terminer son mouvement d'avant-garde à moins de 12'' d'un Commandant prudent.

Imperturbable (a) : toutes les unités à portée de commandement gagnent automatiquement +1 sur la valeur de discipline en réaction.

Passionné (a) : une unité qui a un Commandant passionné attaché gagne la capacité frénétique

Flegmatique (a) : une unité rejointe par un Commandant flegmatique ne souffre pas des effets négatifs du fait d'être épuisé

Préparé (a) : une unité avec la régler léger et à portée de commandement d'un Commandant préparé gagne automatiquement la règle évasion

Désintéressé (a) : une unité avec un Commandant attaché désintéressé qui échoue à un test de break peut le relancer. Le commandant est retiré en tant que victime, même si l'unité réussit le deuxième test de break

Riche (Wealthy) (a) : une unité de mercenaires à portée de commandement d'un Commandant riche peut passer un test de Break, de plus sa valeur de discipline souffre d'une réduction

Complice : un commandant ami ayant complice a une ligne vue peut faire un mouvement jusqu'à 9" même si le commandant ami est épuisé.

Froid : si une unité ennemie réussit une action de commandement qui l'affecte lui ou une unité amie dans les 6'' de lui, peut annuler l'action tant qu'il n'est pas épuisé. Le Commandant fait immédiatement fait un test de commandement sur la cible avec un jet de dé de 6. Au moins, une réussite est nécessaire pour annuler les effets de l'action de commandement ennemie et au moins 2 pour éviter d'être épuisé.

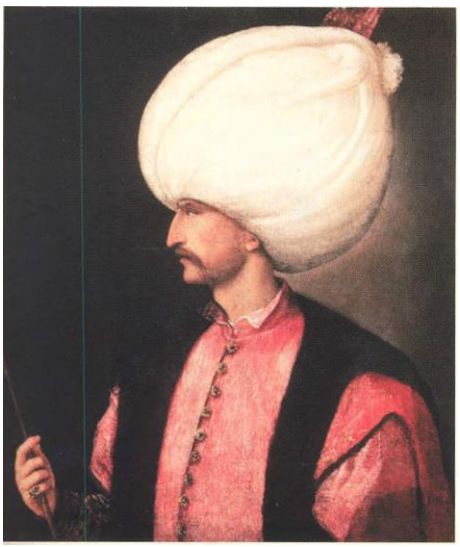
Déterminé : L'unité amie cible doit être la prochaine à être activée. Si elle charge une unité ennemie avec moins de vitesse ou de désordre et gagne le combat, cela provoque un point d'usure supplémentaire. Si l'unité perd la mêlée, elle devient désordonnée.

Energique : l'unité cible amie pourra être la prochaine à être activée. Cette unité pourra changer d'orientation à la fin de de l'exécution de son ordre.

Enigmatique : 2 unités ennemies en ligne de vue d'un Commander énigmatique, à sont à 6'' l'une de l'autre et qui n'ont pas encore été activées doivent inter changer leurs cartes d'ordres. La cible lance un dé d'action de commandement à 6.

Enthousiaste : l'unité cible doit être la prochaine à être activée. Elle aura la règle « Light » durant son activation. Si l'unité a déjà la règle Light, elle prendra la règle « Tirailleurs ».

Expérimenté : une de vos compagnies de Tireurs ou de Piques qui n'est pas épuisée est démantelé pour renforcer un escadron. Leur escadron renforcé peut être n'importe laquelle des formations de Liber Militum: Tercios. La compagnie et l'escadron doivent être à portée de commandement du commandant expérimenté et à 6 '' l'un de l'autre. La compagnie est considérée comme détruite dans les points de victoire, mais l'escadron retire 2 marqueurs d'usure et il est possible qu'il redevienne Steady.



Expert : ce Commandant peut utiliser sa vertu Inspiré sur la brigade entière. Toutes les unités qui forment la brigade bénéficie de cette vertu à la prochaine activation.

Infatigable : un marqueur d'usure peut être déplacé d'une unité sur une autre unité du même type (escadron, compagnie, cavalerie ou artillerie). Les unités doivent appartenir au même régiment, à 6'' l'une de l'autre et à portée de commandement. Une unité peut même retirer son dernier marqueur d'usure et devenir steady.

Innovant : une unité à portée de commandement d'un Commandant innovant peut gagner arc de tir étendu pour le reste du tour. En outre, si l'unité est déjà activée, elle peut inter changer sa carte d'ordre actuelle pour une de Tir.

Agile : le Commandant peut quitter une unité à laquelle il est attaché et en rejoindre une autre durant le même mouvement. Il ne peut pas le faire s'il a rejoint l'unité durant le même tour, sinon il sera épuisé.

Il doit faire une action de commandement pour finir son mouvement, sinon il s'arrête à mi-chemin des deux unités et est épuisé.

Notable : une unité n'importe où sur le champ de bataille et qui doit être la prochaine à être activée gagne une augmentation de sa valeur de discipline pour faire un test d'ordre. L'unité doit être visible par le Commandant Notable.

Préparé : une unité d'artillerie à portée de commandement d'un Commandant préparé qui a déjà été activée durant ce tour et qui possède des attelages devient attelée.

Protecteur : l'unité ciblée fait un mouvement vers l'arrière garde. Si l'ordre de commandement est raté, l'unité fait son mouvement et devient épuisée.

Respectable (a) : un Commandant respectable n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue ou d'être à portée de commandement pour inspirer ses troupes.

Impitoyable : l'unité ennemie ciblée perd tous les bénéfices de toutes les vertus d'un Commandant attaché pour le reste du tour.

Tranchant : un Commandant tranchant force un Commandant ennemi, sur lequel il a une ligne de vue, d'être la prochaine unité à être activée. Je jet de la cible pour cet ordre de commandement est de 6.

Qualifié : une unité d'artillerie qui n'a pas été encore activée peut changer d'orientation incluant à cette unité une vitesse de 0.

Tenace : l'unité doit avoir la règle Light et être la prochaine à être activée. Si cette unité effectue un ordre « Run » ou « Ready » et à la fin de son activation est à l'intérieur d'un terrain avec la règle cachée, elle ne peut pas être prise pour cible pour le reste du tour.

Filou : l'unité cible doit être dans un terrain avec la règle « caché » et doit être la prochaine à être activée. Si l'action de Commandement est réussie, l'unité gagne une augmentation sur les valeurs de mêlée ou de tir au choix du joueur.

Intrépide : l'unité ciblée est comme protégée (elle gagne aussi une augmentation de sa valeur de Courage dans les jets de résistance aux dommages durant la mêlée si elle est chargée) jusqu'à qu'elle soit activée, réagit or jusqu'à la fin du tour.

Libermilitum : Kingdoms met à jour les armées incluent dans Tercio. Plus ou moins, chaque armée peut avoir accès à de nouvelles options, soit intégrée dans leurs propres compostions d'armées ou obtenir des régiments entiers d'alliés.

Toutes les factions de Tercios peuvent utiliser les unités de Cavalerie Moderne de la page suivante, les compagnies de Dragons et les unités d'artillerie qui se trouvent dans Kingdoms, plutôt que celles apparues dans Tercios. De plus, certaines factions ont leurs propres mises à jour.

Holy Roman Empire

Lisowczycy (p46) peuvent être choisis comme une autre option de cavalerie.
Ils peuvent remplacer n'importe quel nombre de régiment de cavalerie des Balkans (p72). Ils peuvent remplacer n'importe quel nombre de régiments de Cosaques de l'Est (p79)

German Protestant

Lisowczycy (p46) peuvent être choisis comme une autre option de cavalerie. Ils peuvent remplacer n'importe quel nombre de régiments de Tatars de l'Est (p79)

Principality of Transylvania

Les Boyars (p55) peuvent être acheté comme les autres unités de cavalerie.
Les régiments de cavalerie peuvent être remplacés par les régiments de Tatars ou Cosaques (p79).
Vous pouvez remplacer les battle groups pour ceux inclus sur la page 42 par des unités d'Haiduk.

United Provinces of the Low Countries, Kingdom of France and Swedish Empire

Ils peuvent obtenir les corps de mousquetaires (p15) pour leurs régiments à pied, à condition qu'ils ne soient pas plus nombreux que le reste des formations.

Maintenant nous allons élargir les possibilités du Liber Militum avec les règles pour jouer les batailles durant la guerre de Trois Royaumes. C'est au sens large un terme désignant la Guerre Civile Anglaise et les conflits directement reliés aux iles britanniques. C'est parfaitement autorisé d'aligner les armées de ces listes contre celles de Tercios ou de Kingdoms. Ce n'est seulement pas autorisé de les utiliser pour recréer des scénarios historiques, comme la bataille des dunes, mais faites aussi des armées fictives pour vous amuser (ou pour voir si vous ne pouvez pas dépasser les commandants du jour!)

Un peu d'Histoire

La Guerre des Trois Royaumes est une série de conflits interconnectés qui ont comme protagonistes des Royaumes d'Ecosse, d'Irlande et d'Angleterre. Ces conflits se sont produit entre 1639 et 1651, se divisant en plusieurs épisodes. Les plus grand et le plus important de ces conflits est connu comme la Guerre Civile Anglaise.

En ces temps, il n'y avait pas d'unité politique entre l'Irlande, l'Ecosse et l'Angleterre. C'était des royaumes indépendants, avec différents gouvernements, mais avec un monarque commun pour tous : Charles Ier de la maison des Stuart. La question de la religion était un problème majeur, comme une foi différente prévalait dans chacun des royaumes : catholicisme en Irlande, Presbytérien en Ecosse et anglican en Angleterre, il y avait aussi une minorité puritaine très puissante.

La Guerre des Evêques en 1639 fut la première source de violence. Charles Ier a échoué face à la rébellion religieuse de l'alliance écossaise. De plus, une rébellion débutât en 1641 qui lança la Guerre des Confédérés en Irlande. Des massacres ont lieu en Ulster, de sanglantes escarmouches où les Irlandais attaquèrent les colons Anglais et Ecossais

.

La période connue comme la Première Guerre Civile Anglaise commence en 1642. Les tensions se développent à cause des affrontements continuels entre le Parlement Anglais et son Monarque. L'instauration de taxes, les dépenses militaires, les lois et le rôle du parlement au sein du gouvernement expliquent un grand nombre de conflits croissants.

Quand Charles Ier demanda au Parlement de recueillir des fonds pour une campagne en Ecosse qui refusa, ses membres déclarant en session permanente et présentant une longue liste de demandes religieuses et politiques. Le roi n'a pas accepté les conditions et sans succès ordonna la dissolution du Parlement. Les tensions se sont encore accrues après la guerre infructueuse contre les écossais jusqu'à ce que le fossé entre le roi et le Parlement soit trop grand pour être résolu. Le Parlement leva sa propre armée, le Roi éleva son étendard à Nottingham et la guerre devient inévitable.

Les deux armées principales ont lutté pendant près de deux ans avec des niveaux de succès variés. Diverses factions pour cette guerre : les Ecossais de Montrose étaient largement favorables au roi et sont rejoint par la Confédération Catholique d'Irlande. En 1643, la Convention Ecossais s'allie avec les Parlementaires, jouant un rôle crucial dans la victoire de Marston Moor. Eventuellement, un comité parlementaire décida de créer un nouveau modèle d'armée, nommant Thomas Fairfax comme Lord Général, Sir Phillip Skippon comme Sergent Major d'infanterie et Oliver Cromwell comme lieutenant Général de cavalerie. Cette nouvelle force armée eu son baptême du feu à la bataille de Naseby, obtenant une importante victoire, écrasant la dernière armée de campagne Royaliste et remportant ainsi la guerre.

Charles Ier se rend et est emprisonné en 1646. Le Parlement essaya de le forcer à s'incliner à leur demande, mais cette fois de trêve fut la scène de diverses intrigues et complots. Le Roi s'échappa de l'ile de Wight en 1647 et encouragea les Ecossais à envahir l'Angleterre. Tandis que la seconde Guerre Civile Anglaise dura seulement une année, à la première bataille de Preston fut gagnée par le Nouveau Modèle d'Armée. Capturé encore, le Roi est jugé pour haute trahison et décapité en 1649.

En janvier 1649, Oliver Cromwell envahit l'Irlande. Après une campagne brutale il bat la Confédération Irlandaise. L'alliance avec la Convention Ecossaise brisée, l'armée Parlementaire conquiert l'Ecosse.

En 1651, Charles II essaie de retrouver la couronne de son père avec une dernière alliance avec la Convention, mais les force Parlementaires sous les ordres de Cromwell les écrasent à la bataille de Worcester. Ce qui met fin soudainement à toutes les guerres des Trois royaumes.

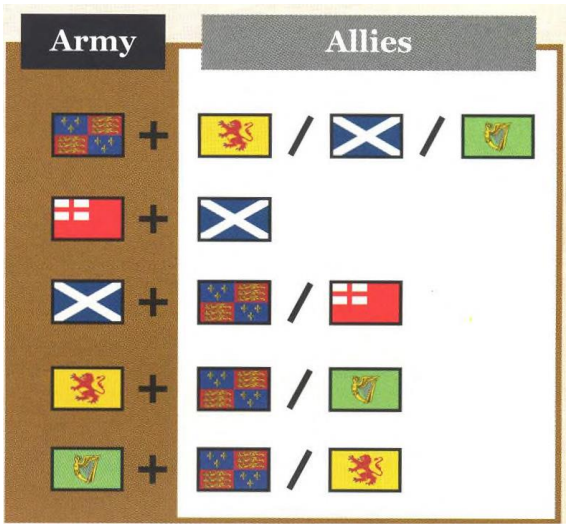
En conclusion de cette guerre, les Trois Royaumes forment le Commonwealth. Deux ans plus tard, Oliver Cromwell lui-même, à qui on a offert la couronne, a servi de Lord protecteur du Protectorat. Le désarroi suscité par son échec et sa mort en 1660 marque le rétablissement de Charles II, donnant naissance à une monarchie parlementaire moderne.

Factions des 3 Royaumes

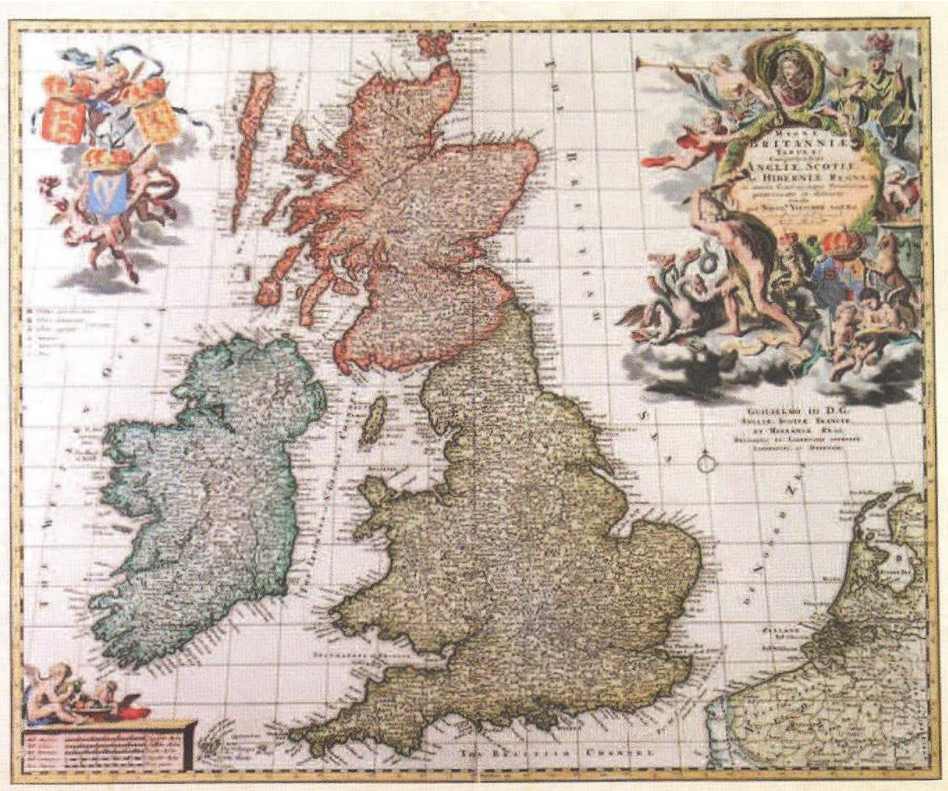
La suite vous montre les différentes factions en guerre durant la Guerre des Trois Royaumes. Ces factions partagent les mêmes tableaux, mais les joueurs auront à choisir l'une d'elle.
Elles sont identifiées par leur propres icônes :

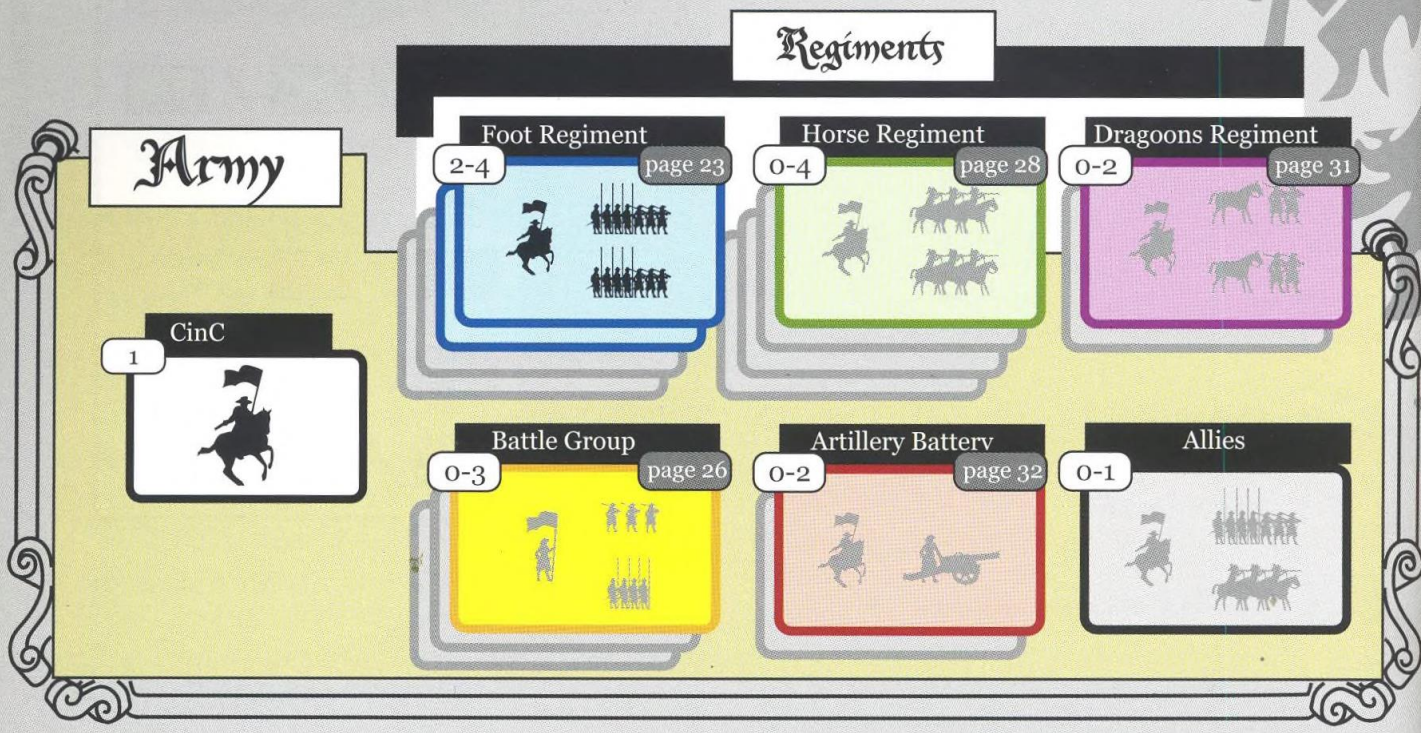
Un régiment allié peut être inclus dans votre armée à l'exception d'une batterie d'artillerie. Les options pour une faction de régiment allié doivent être choisie. Les unités de ce régiment sont affectées par les règles Alliés.

Selon la faction à laquelle appartient notre armée, elle aura accès à différents alliés:



Royalistes avec : Convention, Montrose ou Confédération Irlandaise.
Parlementaires avec : Convention
Convention avec : Royalistes ou confédération Irlandaise.
Confédération Irlandaise avec : Royalistes ou Montrose.





Compulsory: CinC and 2 Foot Regiments.

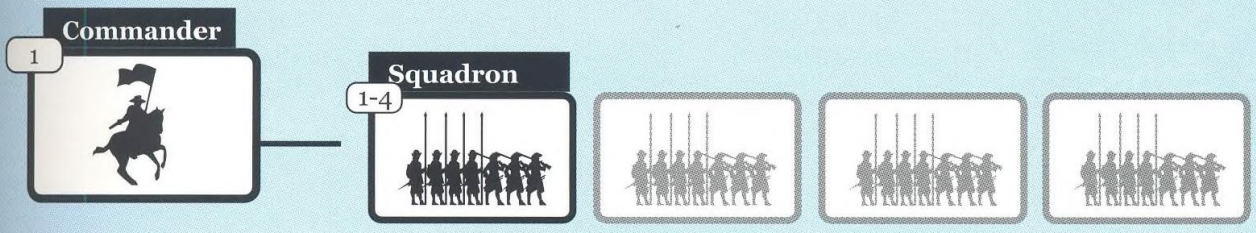
Options:

Up to 4 Foot Regiments (page 23).
Up to 4 Horse Regiments (page 28).
Up to 2 Dragoons Regiments (page 31).
Up to 3 Battle Groups (page 26).
Up to 2 Artillery Batteries (page 32).
1 Allied Regiment.

CinC

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
2	1	1	0
3	1	2	25
4	2	2	100
5	2	3	250

Three Kingdoms Foot Regiments



Compulsory: Comander and 1 Pike & Shot or Clubmen unit.

Options:
Up to 4 Pike & Shot, Clubmen or Musketeers Corps (pages 24 and 25).

Requirements:
The number of Musketeers Corps cannot exceed the other Squadron's types.

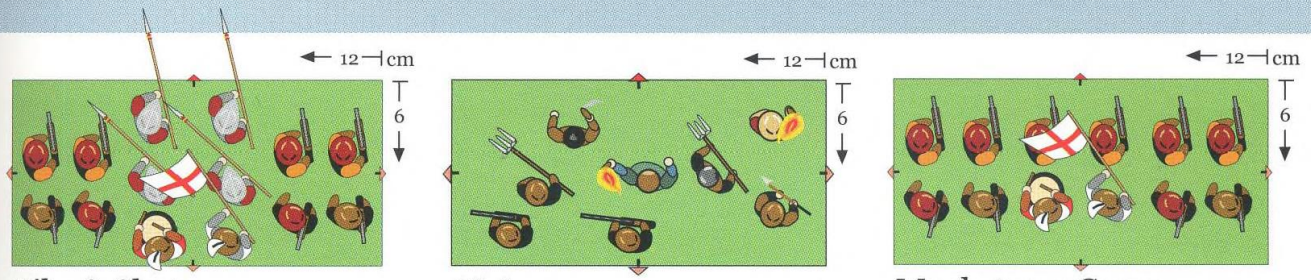
Commander

Commander Rank Cannot be **higher** than the CinC's.

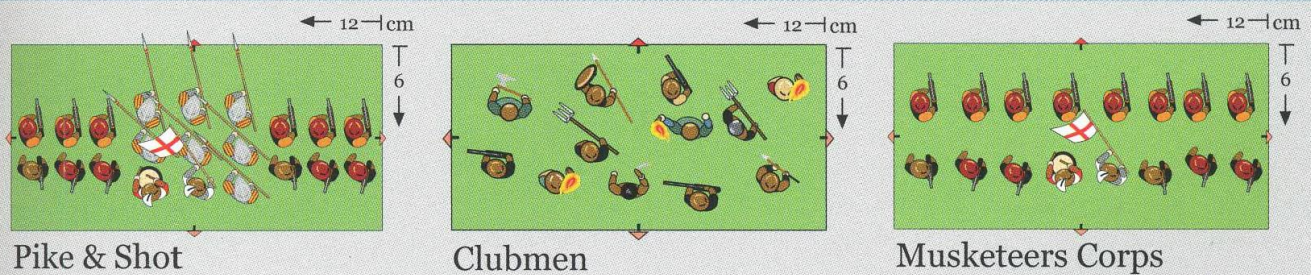
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

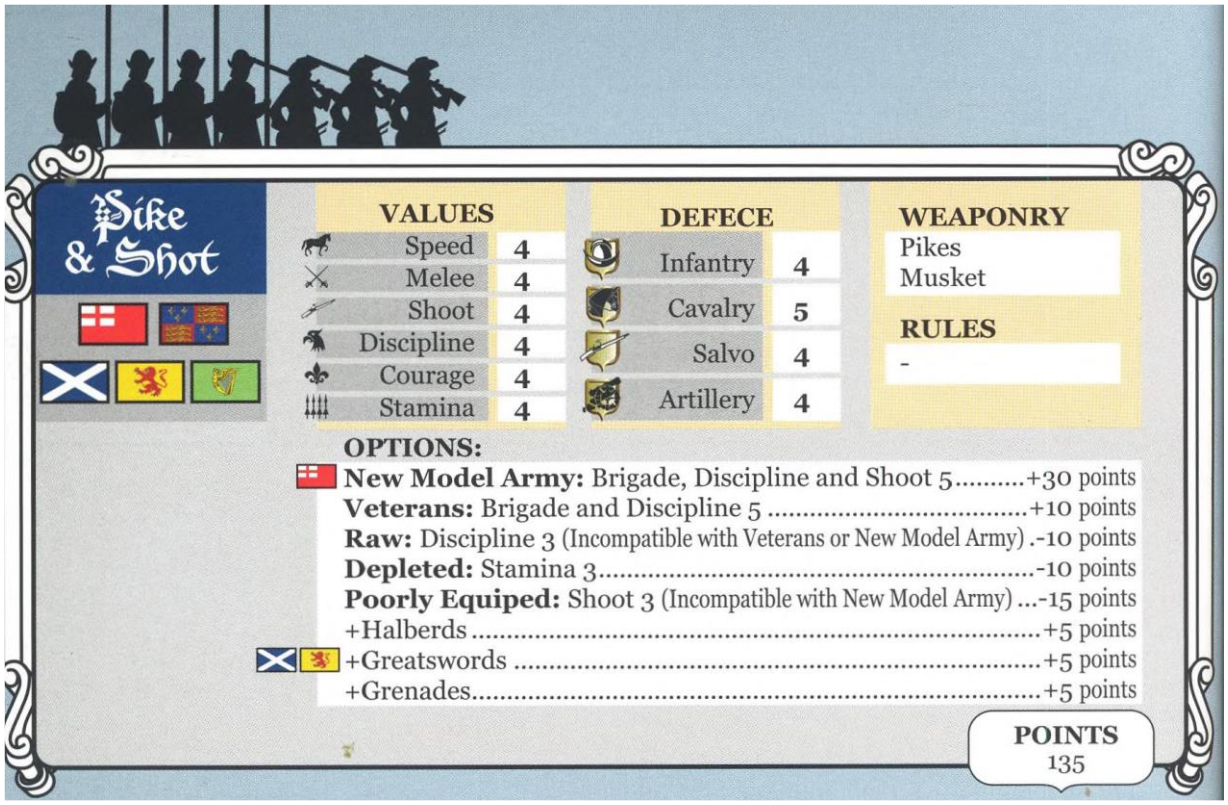
Squadrons

28mm



15mm





Pike & Shot

VALUES		DEFECE		WEAPONRY
Speed	4	Infantry	4	Pikes
Melee	4	Cavalry	5	Musket
Shoot	4	Salvo	4	RULES
Discipline	4	Artillery	4	-
Courage	4			
Stamina	4			

OPTIONS:

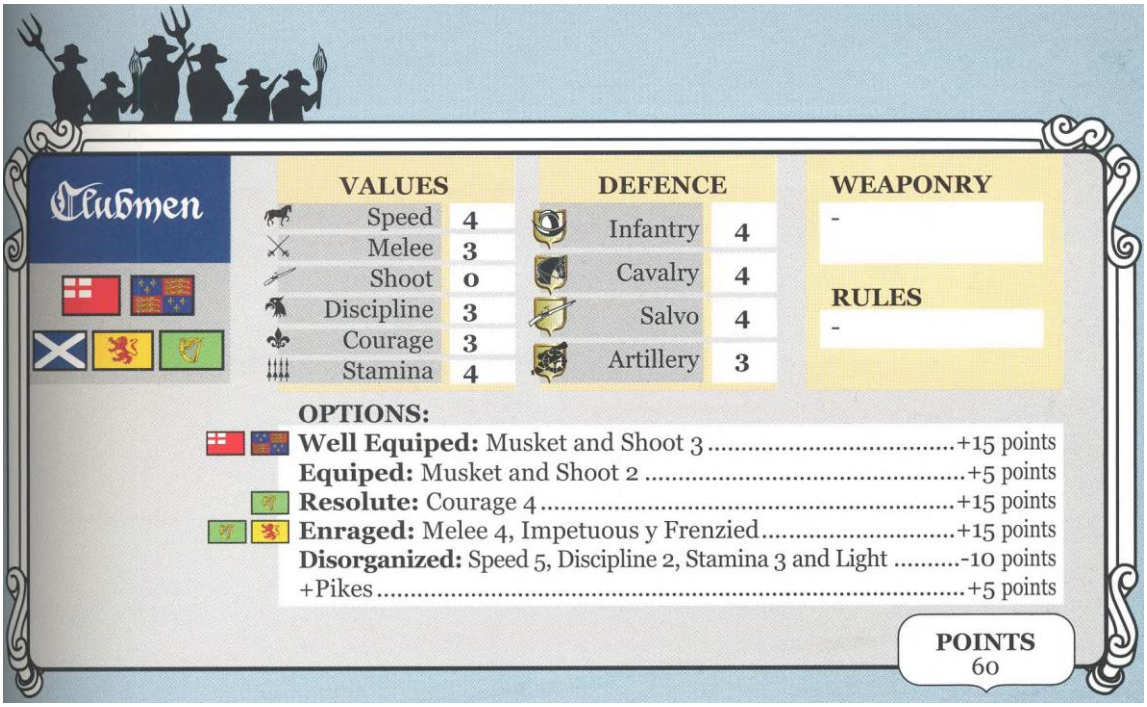
New Model Army: Brigade, Discipline and Shoot 5.....+30 points
Veterans: Brigade and Discipline 5 .....+10 points
Raw: Discipline 3 (Incompatible with Veterans or New Model Army) .-10 points
Depleted: Stamina 3.....-10 points
Poorly Equiped: Shoot 3 (Incompatible with New Model Army) ...-15 points
+Halberds .....+5 points
+Greatswords .....+5 points
+Grenades.....+5 points

POINTS
135

Les formations mixtes de piquiers et de mousquetaires s'inspiraient des modèles réformistes de combats contemporains.

La guerre de Quatre-Vingts Ans a vu l'empire espagnol se livrer à une longue lutte contre les rebelles des Pays Bas. Maurice de Nassau développa une doctrine de combat opposée au système des Tercios. Au lieu des colossale formation d'hommes, il décida de les regrouper en plus petites unités. Les rangs de piquiers étaient réduits en profondeur et la proportion d'armes à feu augmentée. Les unités étaient idéalement fortes de 500 à 800 hommes. Ces nouvelles unités militaires étaient appelées Bataillons.
Gustavus Adolfus, Roi de Suède voulu pousser plus loin la réforme faite par Maurice de Nassau, réduisant la taille de ces bataillons et les déployant de façon à maximiser leur puissance de feu sans trop sacrifier leur défense.

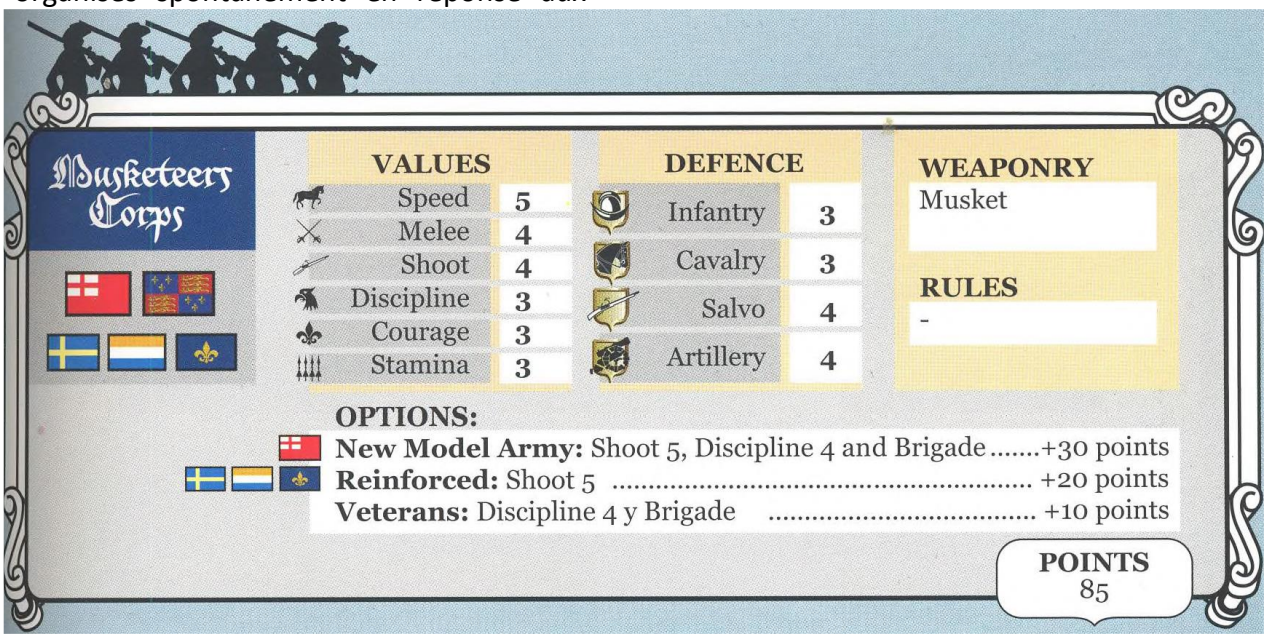
Cette nouvelle méthode influencée par la façon britannique de se battre, était essentiellement équivalente à la néerlandaise, mais en adoptant le concept suédois. Durant la Guerre des Trois Royaumes, la force théorique d'un bataillon était de 500 hommes avec nu ration de 2 mousquetaires pour 1 piquier. Cependant, ce n'était pas inhabituel de trouver des bataillons formés par le même nombre de piquiers et de mousquetaires, spécialement dans le camp Royaliste comme la guerre avançait.
Insatisfait du résultat non concluant des combats de la première année, les Parlementaires ordonnèrent la création d'un nouvel modèle d'armée. Il était composé de soldats entrainés et disciplinés dirigés par plus de généraux professionnels, plutôt que des chefs aristocratiques sans entrainement militaire. Le fondateur de cette armée voulait déterminer le leadership et la promotion par le mérite et la compétence plutôt que par la classe sociale ou la richesse. En plus de leur entrainement militaire et succès, les troupes du Nouveau Modèle d'Armée se distinguaient par leur zèle religieux, certains chantaient des psaumes avant la bataille. Cromwell avait toujours préféré ce type de soldats, dévoués à l'idéal puritain.



Les Clubmen étaient des bandes de défenses locales créées pour protéger leurs terres des excès des deux camps en guerre. Formés pour défendre leurs maisons et protéger leurs familles des abus des soldats, ils étaient forcés de se battre dans un camp ou dans l'autre.

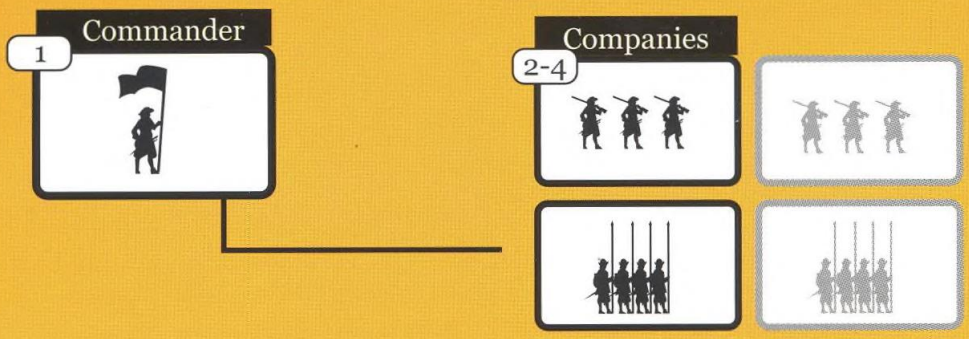
Leurs armes improvisées, principalement utilisées pour les travaux de la ferme, aussi ils ont essayé de se procurer autant d'armes qu'ils pouvaient. Bien qu'initialement les rassemblements de Clubmen se soient organisés spontanément en réponse aux actions des soldats dans leurs localités, parfois ils étaient réunis par un noble local ou un clerc influant. Ils sont devenus une force avec laquelle il fallait compter plus que capable de mener des actions militaires et de saisir des enclaves importantes.

Cette entrée s'applique aussi aux autres militaires avec peu ou pas d'entrainement, pas seulement au Clubmen.



Dans certaines circonstances, quand les piquiers n'étaient pas nécessaires, et que le terrain se prêtait au déploiement de troupes de tir, protégées par des défenses naturelles ou des fortifications. La puissance des armes à feu était décisive, de grands groupes de mousquetaires étaient déployés quand c'était possible, plus grandes que les Commanded Shots déployé habituellement avec la cavalerie.

Three Kindoms' Battle Groups



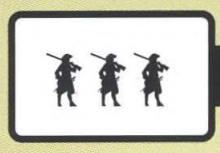
Compulsory: Commander and 2 Shot, Pikemen or Melee Companies.

Options: Up to 4 Shot, Pikemen or Melee Companies (page 26).

Commander

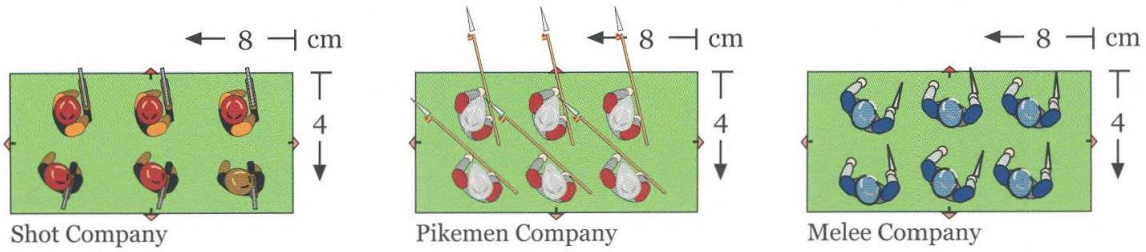
Commanders Rank must be **lower** than the CinC's.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

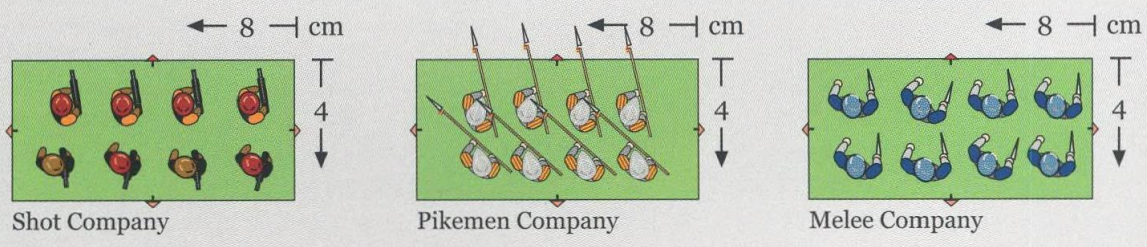


Companies

28mm



15mm



Shot Company

VALUES		DEFENCE	
Speed	5	Infantry	3
Melee	2	Cavalry	3
Shoot	3	Salvo	4
Discipline	3	Artillery	4
Courage	3		
Stamina	2		

WEAPONRY
Musket

RULES
Light

OPTIONS:

Veterans: Discipline 4 ..... +10 points

Archers: change Musket to Longbow and Shoot 2 ..... -10 points

Crossbowmen: change Musket to Crossbow ..... -5 points

change Musket to Flintlock ..... +10 points

Tories: Ambush ..... +5 points

Skirmishers: Courage 2 and Skirmishers rule ..... -10 points

Outdated: change Musket to Arquebus ..... -10 points

Mercenaries ..... -5 points

POINTS
60

Pikemen Company

VALUES		DEFENCE	
Speed	4	Infantry	4
Melee	3	Cavalry	5
Shoot	0	Salvo	4
Discipline	3	Artillery	4
Courage	3		
Stamina	3		

WEAPONRY
Pikes

RULES
-

OPTIONS:

Veterans: Discipline 4 ..... +10 points

Mercenaries ..... -5 points

+Halberds or Greatswords ..... (for each option) +5 points

POINTS
60

Melée Company

VALUES		DEFENCE	
Speed	5	Infantry	4
Melee	3	Cavalry	4
Shoot	0	Salvo	4
Discipline	3	Artillery	4
Courage	3		
Stamina	3		

WEAPONRY
-

RULES
-

OPTIONS:

Veterans: Discipline 4 ..... +10 points

Highlanders: Frenzied ..... +5 points

Tories: Grenades and Skirmishers ..... +10 points

Light ..... +5 points

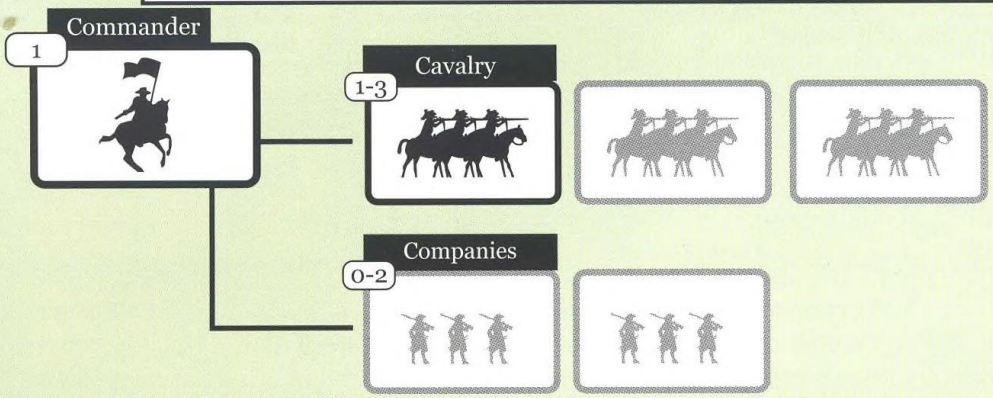
Mercenaries ..... -5 points

+Halberdiers or Greatswords ..... (for each option) +5 points

+Bardiche ..... +5 points

POINTS
50

Three Kingdoms' Horse Regiment



Compulsory: Commander and 1 Horse, Mossers or Arquebusiers Troops.

Options:

Up to 3 Horse, Mossers or Arquebusiers Troops (pages 29 and 30).
Up to 2 Shot Companies (page 27). They have the **Commanded Shot** rule for free.

Requeriments:

There must be less Shot Companies than Cavalry units.
If Mossers are included all the units of the regiment must be Mossers.

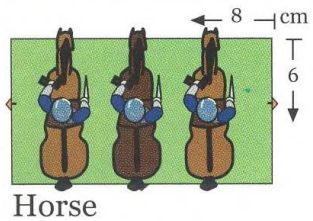
Commander

Commander Rank Cannot be **higher** than the CinC's.
Any Horse Commander has the Élan virtue for free.

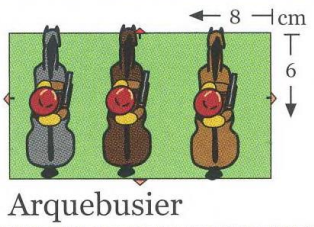
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Horse

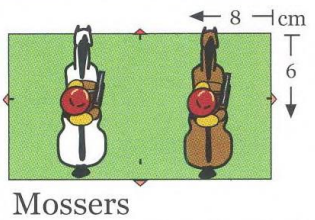
28mm



Horse

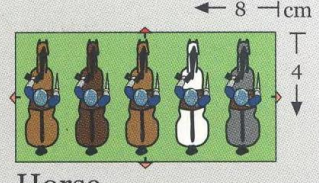


Arquebusier

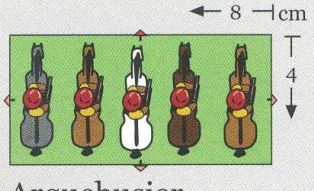


Mossers

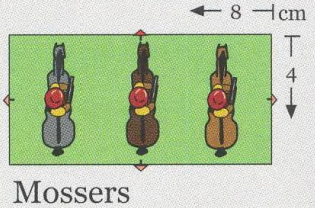
15mm



Horse



Arquebusier



Mossers

Horse

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	8	Infantry	4	Pistols
Melee	3	Cavalry	4	
Shoot	2	Salvo	3	RULES
Discipline	3	Artillery	4	-
Courage	3			
Stamina	3			

OPTIONS: (you can only select one)

* **Curassiers:** Speed 7, Discipline, Melee and Courage 4 .....+40 points
Veteran Cavalier: Discipline and Courage 4 .....+25 points
Old Ironsides: Discipline and Melee 4 .....+25 points
Lancers: Shoot 0 and change pistols to Heavy Lances.....+5 points
* **Veteran Lancers:** Melee 4 and Heavy Lances.....+20 points

LIMITATIONS:

* Up to 1 unit in the army. It could be Elite for +15 points.
* Up to 2 units in the army.
* Up to 2 units in the army.

POINTS 70

Durant la renaissance, la cavalerie avait changé de rôle. Le développement des larges groupes de piquiers avait drastiquement réduit l'efficacité des charges de cavalerie. La prolifération des armes à feu aussi avait forcé la cavalerie à agir différemment sur les champs de batailles.

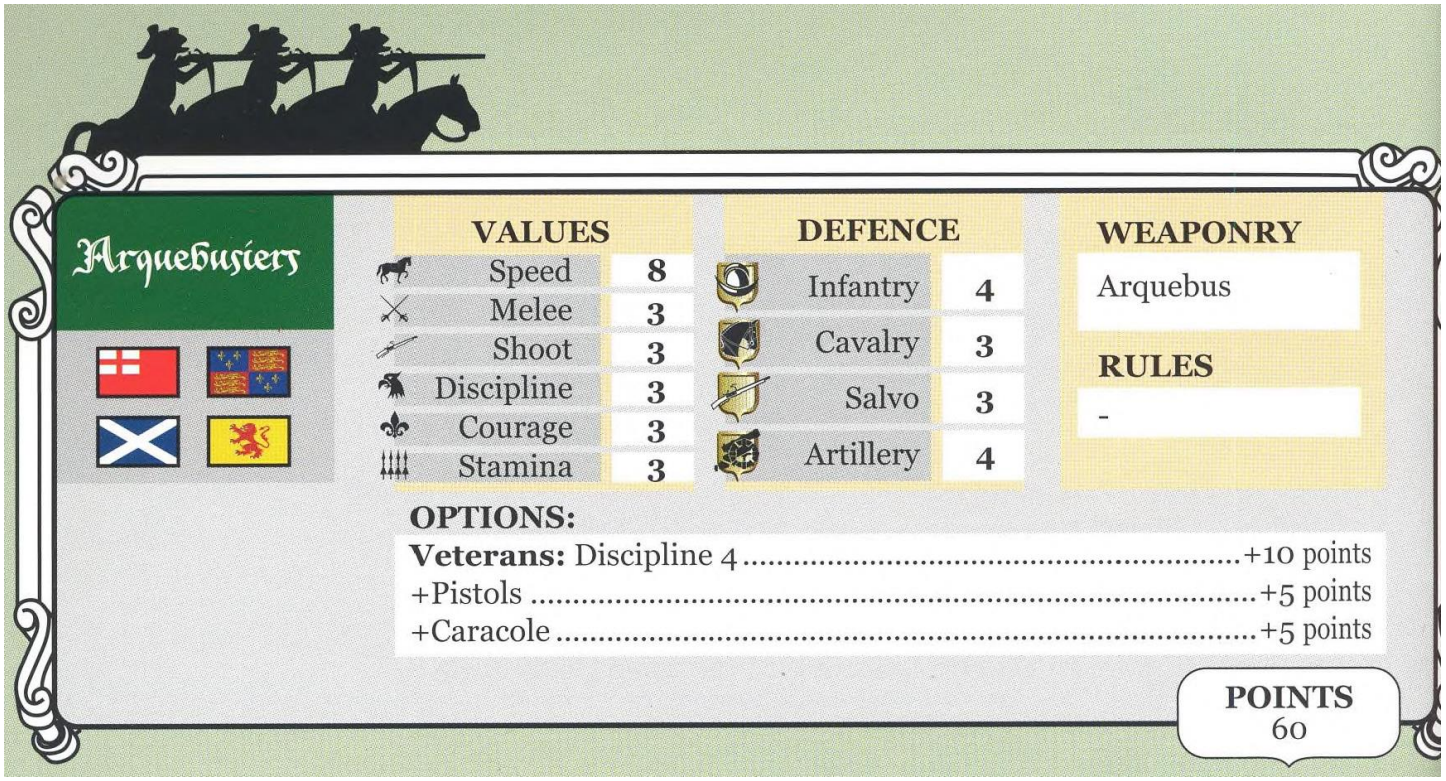
Durant la Guerre des Trois Royaumes, l'armure sur les forces montées était tombée en désuétude non seulement pour son coût élevé, mais aussi parce que l'efficacité défensive compensait rarement la perte de mobilité.

Les cuirassiers étaient très rares dans ce conflit. Les Gardes du Corps du Roi Charles Ier et quelques unités Parlementaires, comme les Lobsters de Haselrig, étaient les dernières troupes de l'histoire de l'Angleterre à combattre en armure complète.

Les Parlementaires a utilisé des cavaliers comme surnom pour les partisans du roi Charles Ier, faisant référence à leur arrogance aristocratique et l'extravagance de leurs tenues. Au contraire, les Royalistes appelaient dédaigneusement les Parlementaires « Tête Rondes » et adoptèrent le terme de cavaliers comme un titre dont ils pouvaient être fier. Le Prince Ruppert lui-même, considéré comme l'archétype du cavalier, remporta de nombreuses victoires tactiques avec son cheval comme il préférait le style de combat continental qui soulignait la valeur du choc sur la puissance de feu. La tactique initiale de la cavalerie Parlementaires utilisait la vieille technique de tir au pistolet avant de charger, une tactique éventuellement mise au rebus. Avec Charles Moor, le cavalier le plus discipliné de la cavalerie Parlementaire, appelé « Ironside » principalement parce que son aptitude à briser les lignes ennemies, s'est avéré encore plus efficace au combat monté que les royalistes.

La plupart des cavaliers étaient équipés de quelques protections, habituellement un casque et une cuirasse ou un gilet. Leurs armes étaient une épée et au moins un pistolet qu'ils portaient chargés prêt à tirer.

Les Lanciers Ecossais étaient renommés et ont prouvés leur efficacité durant les batailles. Ils étaient organisés en deux escadrons se supportant mutuellement, un équipé de pistolets et l'autre avec des lances. La qualité de la cavalerie Ecossaise n'était pas aussi bonne que celle des anglais ce qui pourrait être un inconvénient important en mêlée.



Arquebusiers

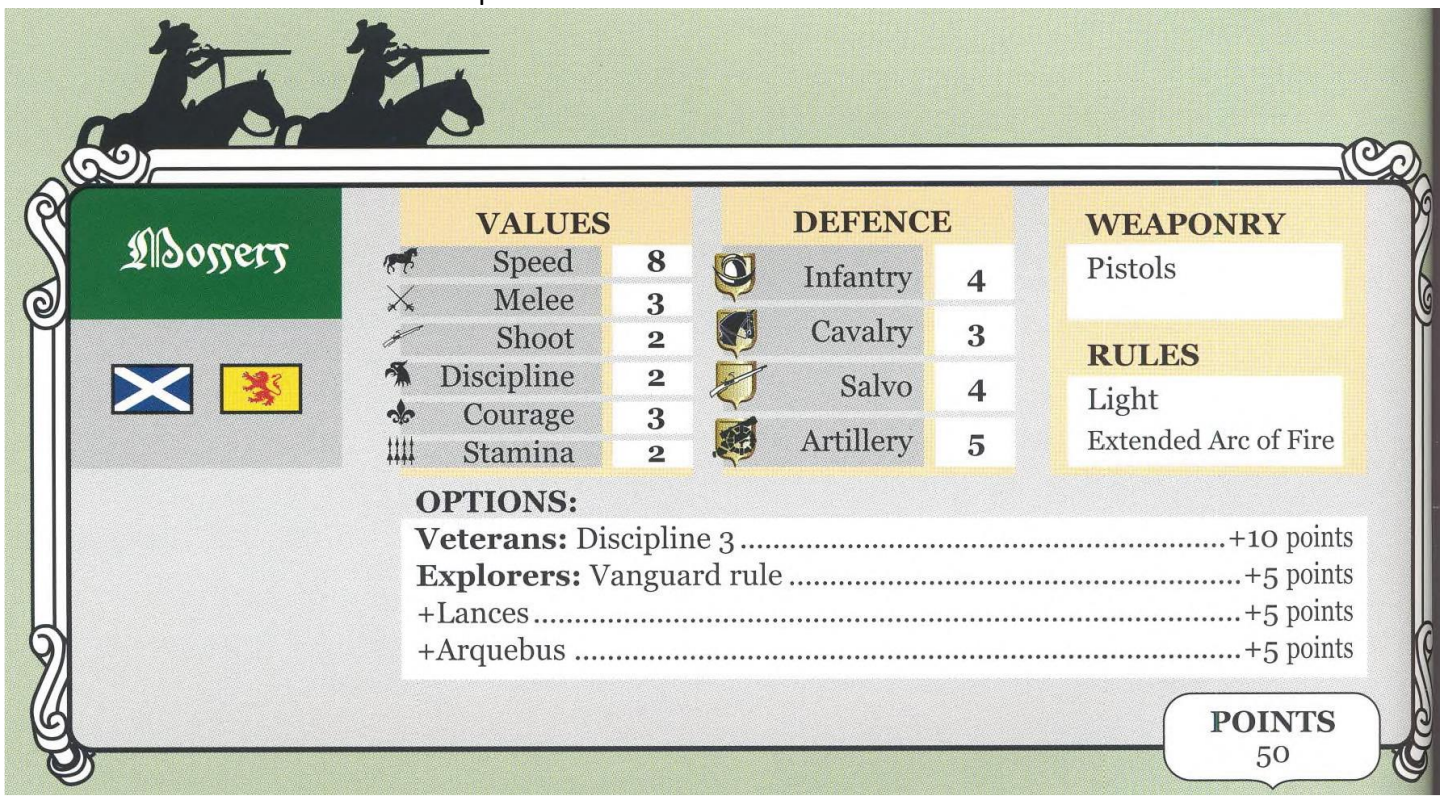
VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	8	Infantry	4	Arquebus
Melee	3	Cavalry	3	
Shoot	3	Salvo	3	**RULES**
Discipline	3	Artillery	4	-
Courage	3			
Stamina	3			

OPTIONS:

Veterans: Discipline 4 ..... +10 points
+Pistols ..... +5 points
+Caracole ..... +5 points

POINTS 60

Certaines unités de cavalerie étaient équipées de carabines pour fournir un support à longue distance, tirant sur leur monture. Beaucoup utilisait la vieille tactique de la Caracole. Ce type de troupes montées étaient connues sous le nom d'arquebusiers. Les armées Britanniques avait une préférence pour la cavalerie de choc, bien qu'il soit assez commun de déployer des arquebusiers qui pouvaient leur offrir un soutien durant la bataille.



Moosers

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	8	Infantry	4	Pistols
Melee	3	Cavalry	3	
Shoot	2	Salvo	4	**RULES**
Discipline	2	Artillery	5	Light
Courage	3			Extended Arc of Fire
Stamina	2			

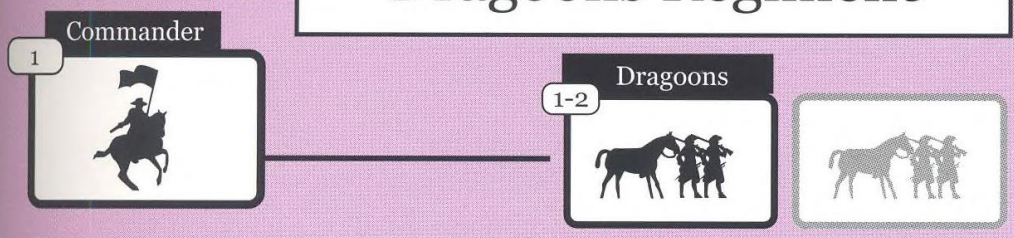
OPTIONS:

Veterans: Discipline 3 ..... +10 points
Explorers: Vanguard rule ..... +5 points
+Lances ..... +5 points
+Arquebus ..... +5 points

POINTS 50

Il y avait sur les frontière Ecossaises une cavalerie légère irrégulière du type Croate ou tatar, commune sur le continent. C'était les troupiers de Moss, ou « Moosers », réputé pour leur efficacité à chasser les messagers et les petits groupes de trainards, mais souvent dédié à des tâches moins nobles comme le pillage.

Dragoons Regiment



Compulsory: Commander and 1 Dragoon Unit.

Options: Up to 2 Dragoons Units.

Commander

Commander Rank Cannot be higher than the CinC's.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Dragoons

VALUES		DEFENCE	
Speed	8	Infantry	4
Melee	3	Cavalry	3
Shoot	3	Salvo	3
Discipline	3	Artillery	4
Courage	3		
Stamina	3		

WEAPONRY

Musket

RULES

Dragoon
Light

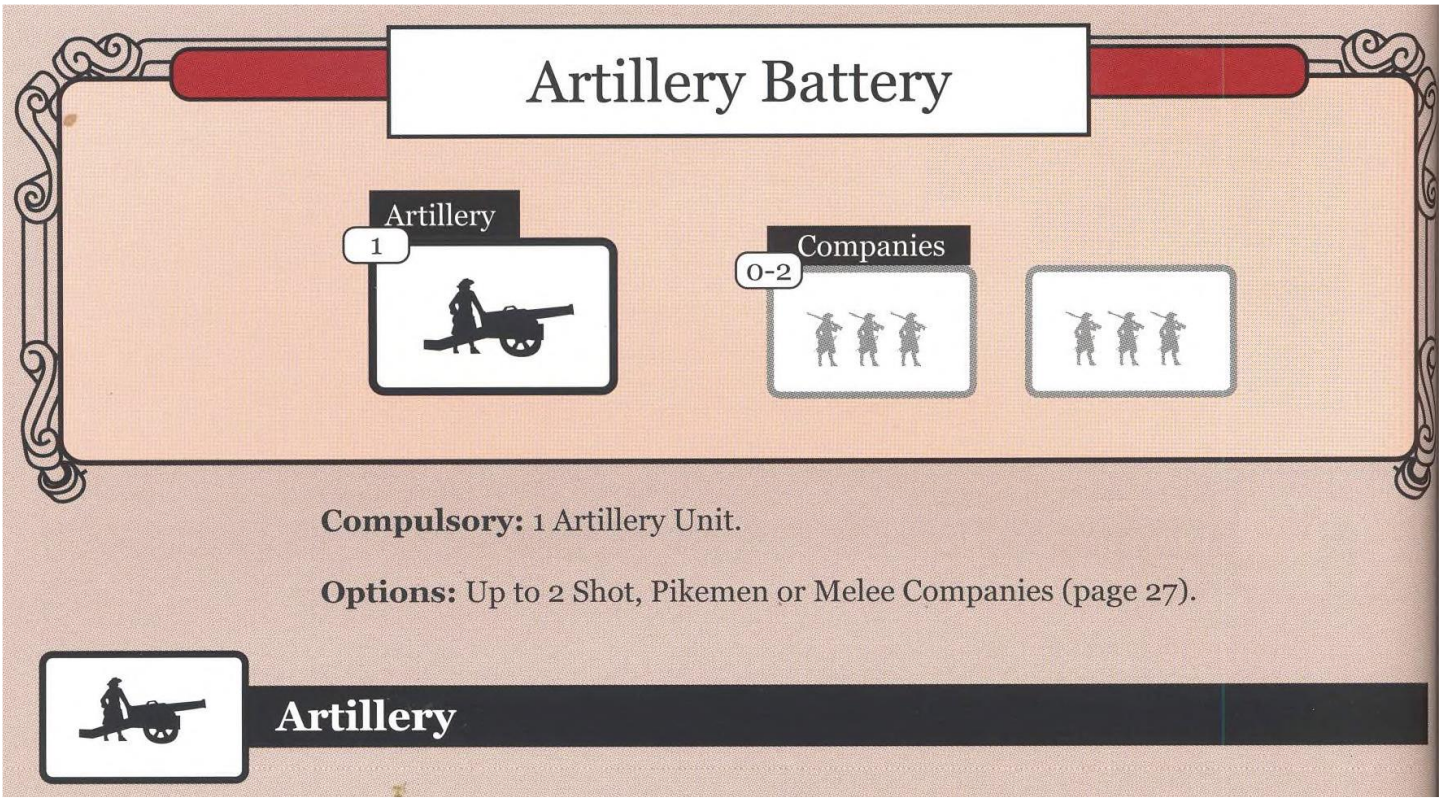
OPTIONS:

Small Unit: Stamina and Melee 2 ..... -15 points
Veteran: Discipline 4 ..... +10 points
Elite: Discipline 4 and Elite rule ..... +20 points
Modernized: change Musket to Flintlock ..... +10 points
Outdated: change Musket to Arquebus ..... -10 points

POINTS
75

Les dragons étaient largement utilisés durant la Guerre des Trois Royaumes. Les cavaliers appelés Dragons se déplaçaient à cheval mais combattaient à pied, aussi ils étaient appelés « Infanterie Montée ». Utilisant la mobilité de leurs chevaux, ils fournissaient une puissance de feu de leurs mousquets où elle était nécessaire. Comme leur place sur le champ de bataille était à bonne distance de l'ennemi, ils n'étaient pas équipés d'armure, se déplacer rapidement était d'une importance vitale pour eux.

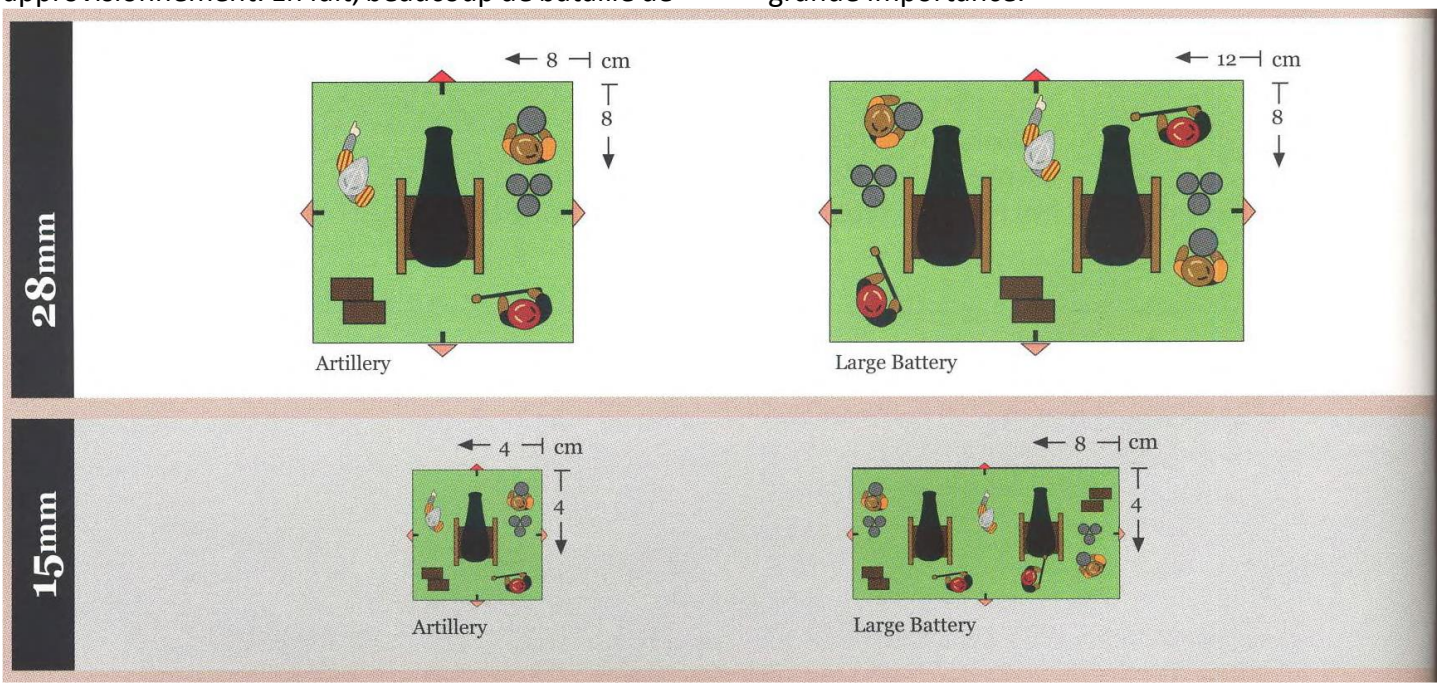
Leur équipement était moins cher que celui utilisé par les autres troupes, et ils avaient prouvés leur extrême utilité.



L'Artillerie est divisée en 3 catégories basées sur le poids des projectiles. En terme de jeu, ces catégories sont légère, moyenne et lourde.

Les canons étaient extrêmement cher et source de fierté ou de honte si l'un était capturé ou perdu. A cause de leur prix, l'artillerie est limitée sur les champs de batailles à cause de leurs difficultés à déplacer les trains d'artillerie par un système de route pauvre et le challenge de leur approvisionnement. En fait, beaucoup de bataille de l'ECW ont été arrêtés pas en raison d'une conclusion réussie ou de la destruction de l'ennemi mais parce que un camp (ou les deux), à court de poudre était incapable de continuer à se battre le second jour.

Devenu un outil fondamental, l'artillerie était la cible de grand effort de la puissance de guerre pour son développement. Le besoin croissant d'un plus grand pouvoir de destruction sur le champ de bataille place les canons dans une position de la plus grande importance.



Light Artillery

VALUES	
Speed	2/6
Melee	2
Shoot	1
Discipline	3
Courage	2
Stamina	1

DEFENCE	
Infantry	3
Cavalry	3
Salvo	5
Artillery	5

WEAPONRY

Light Gun

RULES

-

OPTIONS:

Veteran Crew: Discipline 4 ..... +5 points
Large Battery: Shoot and Stamina 2 ..... +35 points
Regimental Gun: (incompatible with Large Battery)..... +15 points
Leather Gun: Experimental..... -5 points
Carthorses..... +5 points

POINTS
60

Medium Artillery

VALUES	
Speed	0/5
Melee	2
Shoot	1
Discipline	3
Courage	2
Stamina	1

DEFENCE	
Infantry	3
Cavalry	3
Salvo	5
Artillery	5

WEAPONRY

Medium Gun

RULES

-

OPTIONS:

Veteran Crew: Discipline 4 ..... +5 points
Large Battery: Shoot and Stamina 2..... +40 points
Mortar..... +5 points
Carthorses..... +5 points
Fortified..... +10 points

POINTS
70

Heavy Artillery

VALUES	
Speed	0/4
Melee	2
Shoot	1
Discipline	3
Courage	2
Stamina	1

DEFENCE	
Infantry	3
Cavalry	3
Salvo	5
Artillery	5

WEAPONRY

Heavy Gun

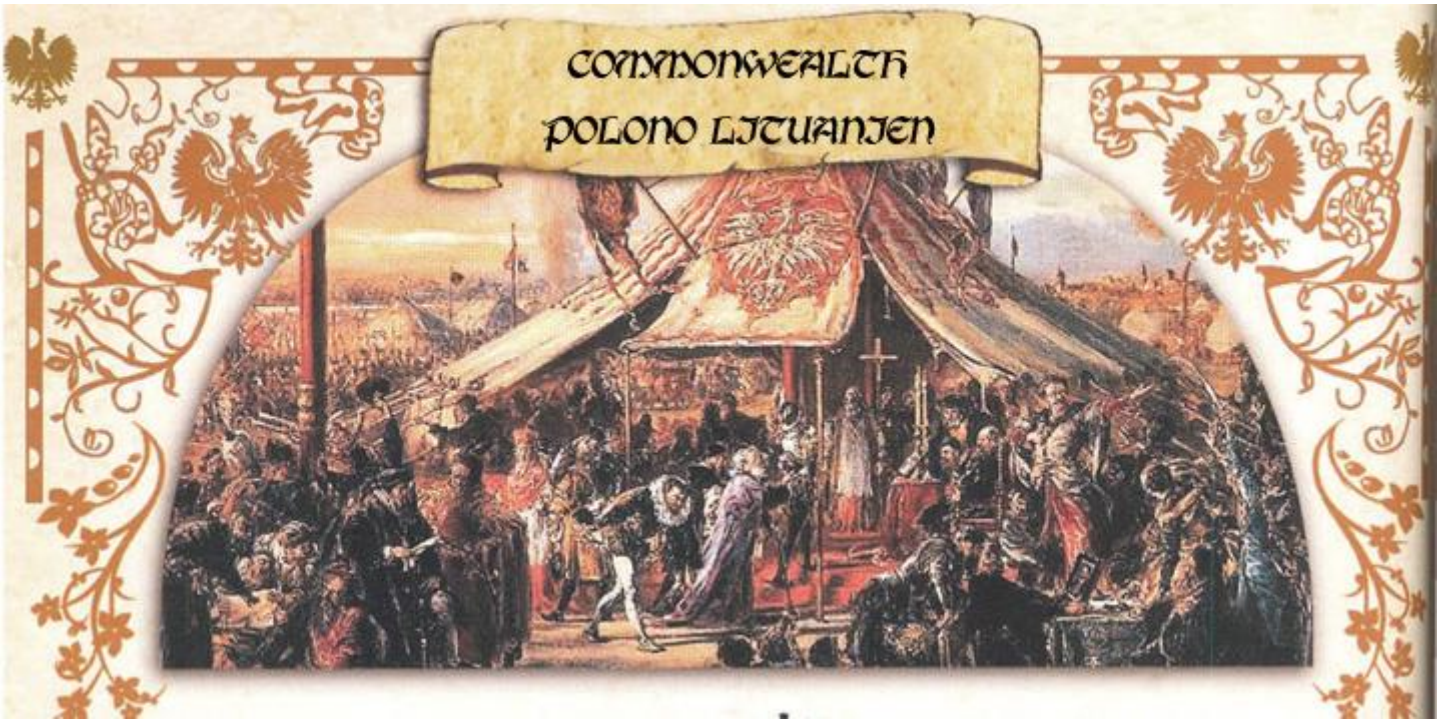
RULES

-

OPTIONS:

Veteran Crew: Discipline 4 ..... +5 points
Large Battery: Shoot and Stamina 2 ..... +40 points
Cardhorses ..... +10 points
Mortar ..... +5 points
Fortified ..... +10 points

POINTS
85



La faction des Communautés des Provinces Unies Polono-Lituanienne présente dans ce chapitre, se distinguant durant la première moitié du XVIIème siècle. Les nombreuses actions militaires où le Commonwealth a joué un rôle de premier plan et sa forte nature expansionniste font de cette faction un choix idéal pour de nombreux joueurs et collectionneurs (sans parler de la possibilité de peindre et d'utiliser des hussards ailés !). Durant la période couverte dans ce livre quand le Commonwealth était à son apogée, pratiquait une guerre courageuse qui restera à jamais dans les mémoires comme l'une des icônes les plus reconnaissables de la Renaissance.

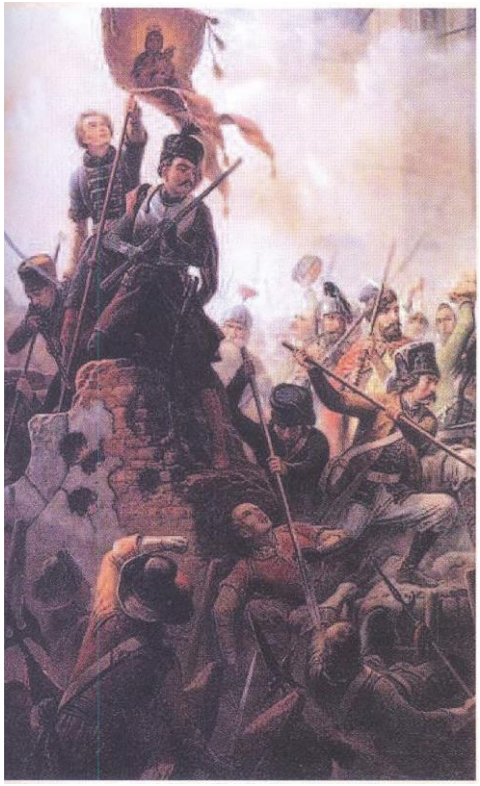
CONTEXTE HISTORIQUE

Le Commonwealth Polono Lituanien était composé du Royaume de Pologne et du Grand-Duché de Lituanie en 1569. Il couvrait un territoire s'étendant au-delà de la Pologne actuelle et de la Lituanie, comprenant l'actuelle Biélorussie, une partie de l'Ukraine, la Lettonie et l'Estonie, Smolensk et Kaliningrad Oblast en Russie. C'était une puissance émergente en Europe qui vivait une ère de splendeur.

Son gouvernement était une République d'Union Fédérale aristocratique fondé sur la « Liberté d'Or » ou « Démocratie des Nobles ».

Les pouvoirs du Monarque étaient limités et était contrôlés par la puissante Chambre des Nobles. Ce système politique était le concept précurseur d'un modèle moderne comme la Monarchie Constitutionnelle, des fédérations et même de la démocratie. Le Chancelier Polonais Jan Zamoyski avait dit la fameuse phrase « Rex regnat et non gubernat » (le Roi règne mais ne gouverne pas) qui était destiné à résumer la doctrine de son gouvernement.

Bien qu'une petite partie des élites de la société avait le droit de vote, les privilégiés représentaient un pourcentage significativement plus élevé que dans les autres pays et c'était encore un système politique inhabituel à l'époque. Le catholicisme était la religion professée dans le Commonwealth mais était plus tolérante que dans les autres nations aux regards de leur affiliation religieuse.



L'armée du Commonwealth, qui était impliquée dans de nombreuses campagnes dans cette période, jouissait d'un grand prestige. Sa cavalerie lourde d'hussards ailés était particulièrement réputée, était considéré par beaucoup de la meilleure cavalerie de l'époque.

Bien qu'il n'est pas réellement participé à la Guerre de Trente Ans, le Commonwealth supportait ouvertement les Habsbourg, au point d'envoyer à plusieurs reprises de larges contingents de troupes pour les aider. Durant cette période, le Commonwealth était en conflit avec d'autres, différents ennemis :

Guerre polono ottomane

Entre la fin du XVIème et le début du XVIIème siècle, les membres de l'aristocratie Polono Lituanienne, poussée par des raisons économiques primaires, intervenaient dans les affaires de la Moldavie, se débattant avec les Habsbourg et l'Empire Ottoman pour la domination et l'influence sur la Principauté. Ce petit conflit était connu sous le nom de Guerre du Magnat Moldave.

Les hostilités continuèrent, comme différentes altercations entre ceux qui devinrent les Cosaques en territoire Ottoman et les Tatars de la frontière du Commonwealth alimentaient une querelle croissante pouvant

éventuellement conduire à un conflit ouvert en 1620. Le nouveau Sultan Osman II, lança une campagne déterminée contre le Sud de la Pologne.

L'armée Commandée par Royal Grand et le Field Hetman Zolkiewski résistèrent hardiment, souffrant d'une défaite sévère à la bataille de Cecora.

Sa tête finira par être offerte comme trophée de guerre au Sultan.

En moins d'une année, le Commonwealth a rapidement reconstruit son armée, comme une énorme armée de plus de 100 000 hommes conduite par le Sultan Osman II lui-même, s'approchait de ses frontières. Le Commonwealth, avait la moitié des forces de l'ennemi, était capable de les repousser comme à la bataille de Khotyn, qui avait conduit à signer « La Paix Honorable » au traité de Khotyn.

Cette paix avait été brisée en 1633, dû aux raids des incontrôlable Tatars sur le territoire polonais et, localement, avait mené à une brève campagne dans la province de Silistra, aux frais du sultan.

Ce status quo est resté stable durant la première moitié du XVIIème siècle, bien que les relations entre le Commonwealth et l'Empire Ottoman restaient toujours tendues.

GUERRE POLONO RUSSE

Bien que le Commonwealth ne soit pas en guerre officiellement avec le Tsar de Russie depuis 1609, l'aristocratie polonaise prit l'avantage sur la faiblesse de la Russie déchirée par une guerre civile, connue pas « Les temps Troubles », pour supporter l'imposteur héritier du trône. Cette intervention est connue sous « les Dimitriads ».

Durant la seconde intervention, avec le faux Dimitri II réclama le trône, le Tsar Vasili IV fit une alliance militaire avec le royaume de Suède. En réponse, le Roi polonais Sigismund III Vasa déclara officiellement la guerre à la Russie.

Le Commonwealth obtint des victoires claires comme à la bataille de Klushino, permettant à son armée d'entre dans Moscou en 1610. Le fils de Sigismund, le Prince Wladyslaw de Pologne, fut brièvement élu Tsar.

Cependant, peu après, Sigismund décida de s'assoir sur le trône de Russie. Cela a aliéné les partisans pro polonais parmi les boyars russes qui pouvaient accepter le modéré Wladyslaw, mais pas le pro-catholique et anti-orthodoxe Sigismund.

Malgré d'importantes victoire du Commonwealth, comme au siège de Smolensk, une ferveur patriotique renouvelée en Russie qui éventuellement exclu ses ennemis. Sigismund n'a pas réussi ses plans de prise en charge du Tsardom, mais a élargi le territoire du Commonwealth dans les traités de paix signés après ces conflits.

En 1632, après la mort de Sigismund et malgré son fils Wladyslaw IV Vasa fut rapidement élu comme héritier, le Tsar de Russie essaya d'exploiter sa faiblesse apparente pour regagner les territoires perdus en son nom. Il s'allia avec Gustavus Adolfus, Roi de Suède, pour faire la guerre au Commonwealth.

Guerre Polono Suedoise

Sigismund III Vasa, Roi de Pologne et de Lituanie depuis 1587, avait également été héritier du trône de Suède depuis 1592. La guerre civile mit fin à son règne en 1599, le forçant à trouver refuge au Commonwealth.

Sigismund ne cessa pas ses efforts pour regagner la couronne, dirigeant plusieurs invasions en territoire suédois et serait la résiliation qui aurait des effets durables.

Ce serait durant ces conflits que Gustavus Adolfus, le nouveau Roi de Suède, développa son nouveau système de combat révolutionnaire qui mettrait en test durant la Guerre de Trente Ans. Le Commonwealth aussi réforma ses forces militaires, influencé par les victoires gagnées durant ces batailles.

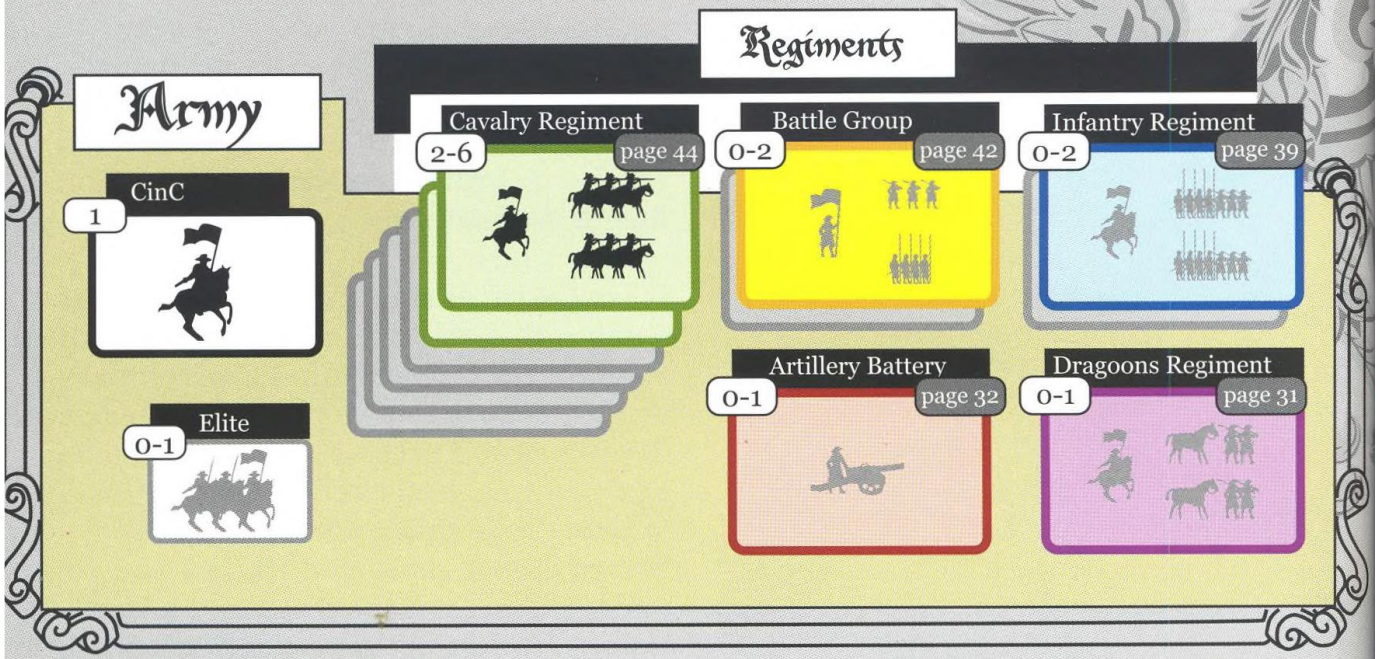
Plus tard, en 1655, ces conflits se résument en une dramatique période connue comme « le Déluge », durant laquelle les suédois, russes et cosaques envahirent le Commonwealth, noyant de leurs troupes la Pologne affablie.

La défense héroïque du monastère de Jasna Gora fut le tournant décisif qui a permis au Commonwealth de résister, bien que la guerre entraîna des pertes tragiques en vies humaines, en biens et en souveraineté sur toute la Prusse.

Armée Polono Lituanienne

Dans le but de faire une armée du Commonwealth Polono-Lituanien, les tableaux sur les prochaines pages montrent comment le faire. Il y a certaines limitations, donnant un rôle fort à sa cavalerie.

Au moins la moitié des régiments de l'armée doivent être des régiments de cavalerie. De plus, au moins l'un des régiments doit être un hussard polonais. Cette armée, contrairement aux autres, a un accès illimité aux régiment de Cosaques en tant qu'alliés.



Compulsory: CinC and 2 Polish-Lithuanian Cavalry Regiment (page 44).

Options:

1 Elite unit.
Up to 6 Polish-Lithuanian Cavalry Regiment (page 44).
Up to 2 Polish-Lithuanian Combat Group (page 42).
Up to 2 Polish-Lithuanian Infantry Regiment (page 39).
1 Artillery Battery (page 32).
1 Dragoons Regiment (page 31).

Requeriment:

At least 1 Regiment must be of Heavy Hussars.
You must have at least as many cavalry regiments as the sum of others.

CinC

The CinC have the Élan Virtue for free.

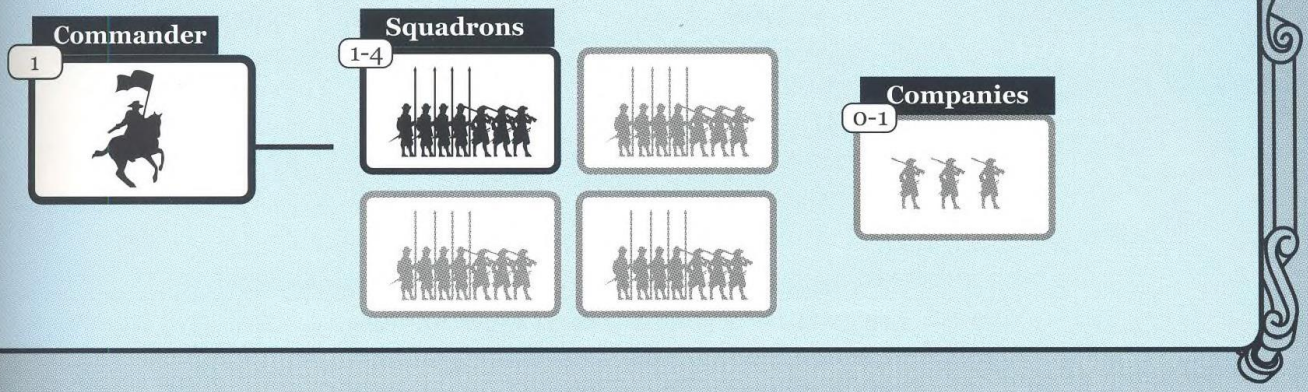
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
2	1	1	0
3	1	2	25
4	2	2	100
5	2	3	250

Elite

Must be Heavy Hussar cavalry.

OPTIONS:
Frenzied ..... +10 points
Additional point to Stamina..... +10 points

Polish-Lithuanian Infantry Regiment



Compulsory: Commander and 1 Battalion.

Options:

Up to 4 Battalions or Levies (pages 40 and 41).
1 Shot, Pikemen or Melee Company (page 27).

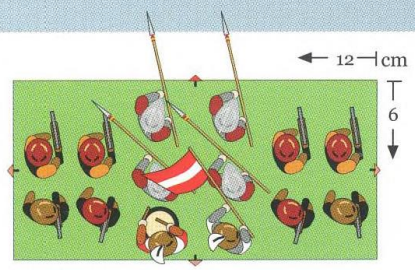
Commander

Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

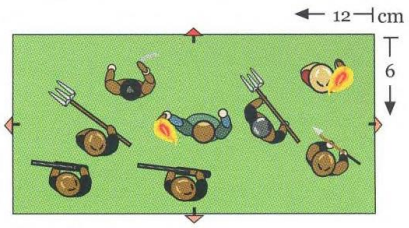
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Squadrons

28mm

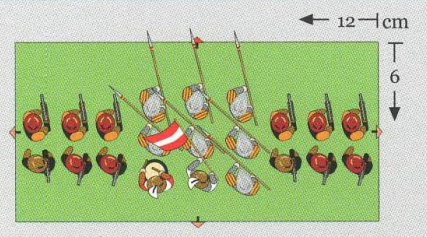


Battalion

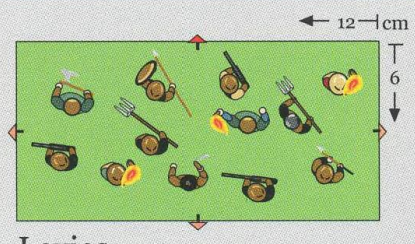


Levies

15mm



Battalion



Levies

Battalion

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	4	Infantry	4	Pikes Arquebus/Musket
Melee	4	Cavalry	5	**RULES**
Shoot	3/2	Salvo	4	-
Discipline	3	Artillery	3	
Courage	4			
Stamina	4			

OPTIONS:

Large unit: Stamina 5 and Large rule.....+20 points
Modernized: Musket and Shoot 4.....+20 points
+Halberdiers.....+5 points
+Greatswords.....+5 points
+Bardiches.....+5 points

Optionally, 1 of the 3 following:

Raw: Courage 3.....-15 points
Est Mercenaries: Mercenaries.....-10 points
German Mercenaries: Mercenaries and Discipline 4.....0 points

POINTS 100

Ayant prouvé leur efficacité sur le champ de bataille, les formations mixtes de piquiers supportés par des armes à feux devinrent populaires tout au long du XVIème siècle. Toutefois, le développement des innovations militaires à la fois tactiques et armes, arrivèrent dans l'Est de l'Europe un peu plus tard qu'à l'Ouest de l'Europe.

Le Commonwealth Polono lituanien confiant dans la puissance légendaire de sa cavalerie, ne s'est pas démenti avec l'infanterie mise à jour, aussi l'infanterie ne devra jamais dépasser plus du tiers de sa force au maximum. Ces unités d'infanterie étaient principalement constituées de mercenaires, généralement des territoires allemands, où de l'infanterie expérimentés pouvait être trouvée.

Le Tsardom de Russie fit de gros efforts de modernisation pour s'adapter à la guerre contre ses ennemis, les traditionnels Streltsi coexistaient avec de grand bataillons d'armes combinées. Pour terminer la modernisation de son armée, il n'hésita pas à engager des officiers étrangers pour entrainer ses troupes, ou des mercenaires pour former ses nouveaux régiments.

Levies

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	4	Infantry	4	Pikes Arquebus
Melee	2	Cavalry	4	**RULES**
Shoot	2	Salvo	4	-
Discipline	2	Artillery	3	
Courage	3			
Stamina	4			

OPTIONS:

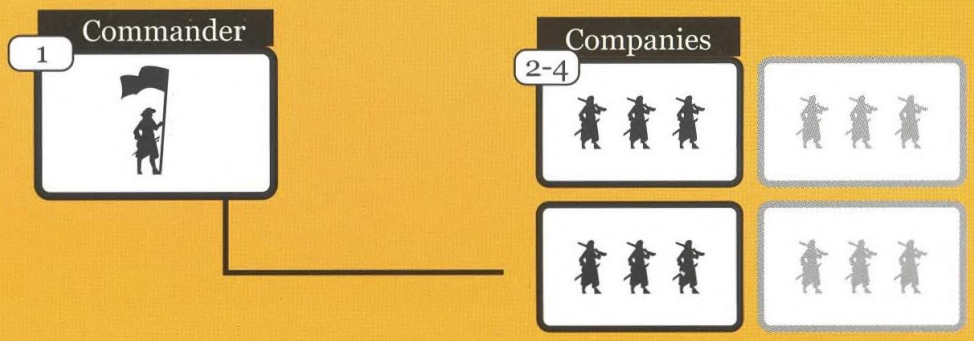
- **Pospolite Ruszenie:** Melee 3 and Courage 4 ..... +25 points
- **Large unit:** Stamina 5 ..... +15 points
- **Tabor:** Mobile Fortress ..... +10 points
- **Gulyay-Gorod:** Courage 4 and Mobile Fortress ..... +25 points
- **Obedients:** Discipline 3 ..... +10 points
- **Mob:** Melee 3 and Impetuous ..... +10 points
- **Well Equiped:** change Arquebus to Musket ..... +5 points
- **Outdated:** change Arquebus to Crossbow ..... +0 points
- remove Pikes ..... -5 points
- +Bardiches ..... +5 points

POINTS
50

Constituer des levées avec des gens communs, les paysans et les citoyens ordinaires était une pratique courante par le passé. Car le manque de formation adéquate a causé une faible fiabilité attendue, ils n'étaient pas habituellement recrutés en grand nombre. Dans la plupart des cas, c'était une mesure désespérée du moment pour ne pas dire un besoin. Le fait est que dans la période couverte par le Liber Militum il y a plein d'occasions où les levées furent constituées.

En Pologne, le recrutement de masse était connu comme le « Popolite Ruszenie » (littéralement mobilisation en masse) avait une longue tradition. Les dramatiques évènements comme le Déluge ou le Temps des Troubles en Russie étaient clairement des exemples de situations extrêmes où les nations étaient forcées de déployer tout ce qu'elle pouvait dans la batailles, obtenant des fois de bons et inattendus résultats.

Polish-Lithuanian Battle Group



Compulsory: Commander and 2 Shot, Pikemen, Melee or Haiduks Companies.

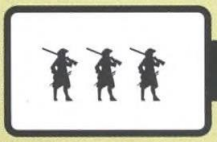
Options: Up to 4 Shot, Pikemen, Melee (page 27) or Haiduks Companies (page 43).

Requeriments: If you choose Haiduks, the entire Battle Group must be Haiduks.

Commander

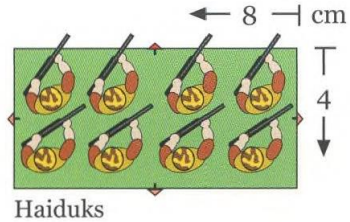
Commander's Rank must be **lower** than the CinC's.

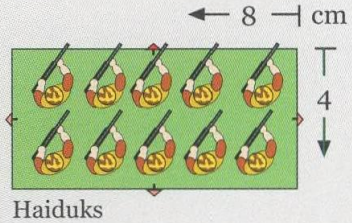
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100



Companies

28mm





15mm

Haiduks

VALUES		DEFENCE	
Speed	5	Infantry	3
Melee	3	Cavalry	3
Shoot	3	Salvo	4
Discipline	3	Artillery	4
Courage	3		
Stamina	3		

WEAPONRY
Musket

RULES
Light
Ambush

OPTIONS:

Veterans: Discipline 4 and Vanguard .....+10 points
Poorly Equiped: change Musket to Arquebus .....-10 points
Well Equiped: change Musket to Flintlock .....+10 points
Scarce unit: Melee and Stamina 2 .....-10 points
+Pistols (incompatible with Well Equiped) .....+5 points
+Halberdiers .....+5 points

POINTS
70

Les Haiduks (ou Hajduks) était le nom communément utilisés pour les bandits de grands chemins dans l'Est de l'Europe et les Balkans. Ils ont été idéalisés an tant qu'héroïques rebelles luttant contre les autorités impopulaires Ottomanes dans de nombreuses histoires folkloriques de la rebellions romantiques. Ils étaient romancés comme des voleurs qui détroussaient les riches pour distribuer leurs butins aux pauvres. Leurs actions de combat peuvent être considérées comme les précurseurs de la guerillera, en tant qu'experts en embuscades. Endurci par une vie souterraine, ils étaient d'excellent tireurs et de féroces guerriers.

Comme les Haiduks ont une connaissance détaillée du terrain, ils n'étaient pas seulement un atout au combat mais offraient un service d'espionnage pour les armées qui les recrutaient.

Aussi, des fois, ils n'étaient jus te que des bandits, ils venaient combattre aux côtés d'une armée régulière, juste celles, qui considéraient les Turcs comme leurs ennemis.

Le Commonwealth favorisa leur recrutement et organisa de grands régiments de Haiduks, dépassant parfois le nombre des autres forces d'infanteries. Ils ont aussi participé aux soulèvement contre les Habsbourgs dans les Balkans, parmi d'autres actions militaires. Leur équipement inclus des mousquets ou arquebuses and portent aussi des haches, épées entre autres armes.

Polish-Lithuanian Cavalry Regiment

Compulsory: Commander and 1 Heavy Hussar or Lisowczycy unit.

Options:

Up to 4 Heavy Hussar (page 45) or Lisowczycy (page 46) units.

Requeriments:

All the units of the regiment must be the same type: Heavy Hussar or Lisowczycy.
All the Heavy Hussars units of the regiment must select the same options.

Commander

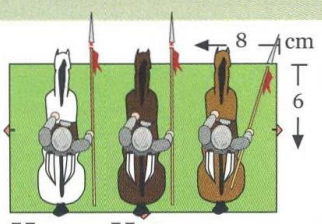
Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

Any Horse Commander has the Élan virtue for free.

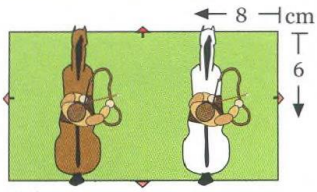
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Cavalry

28mm

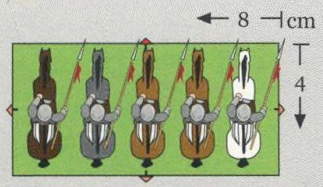


Heavy Husar

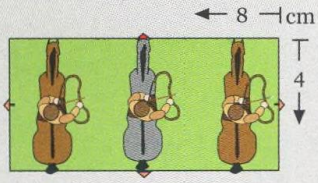


Lisowczycy

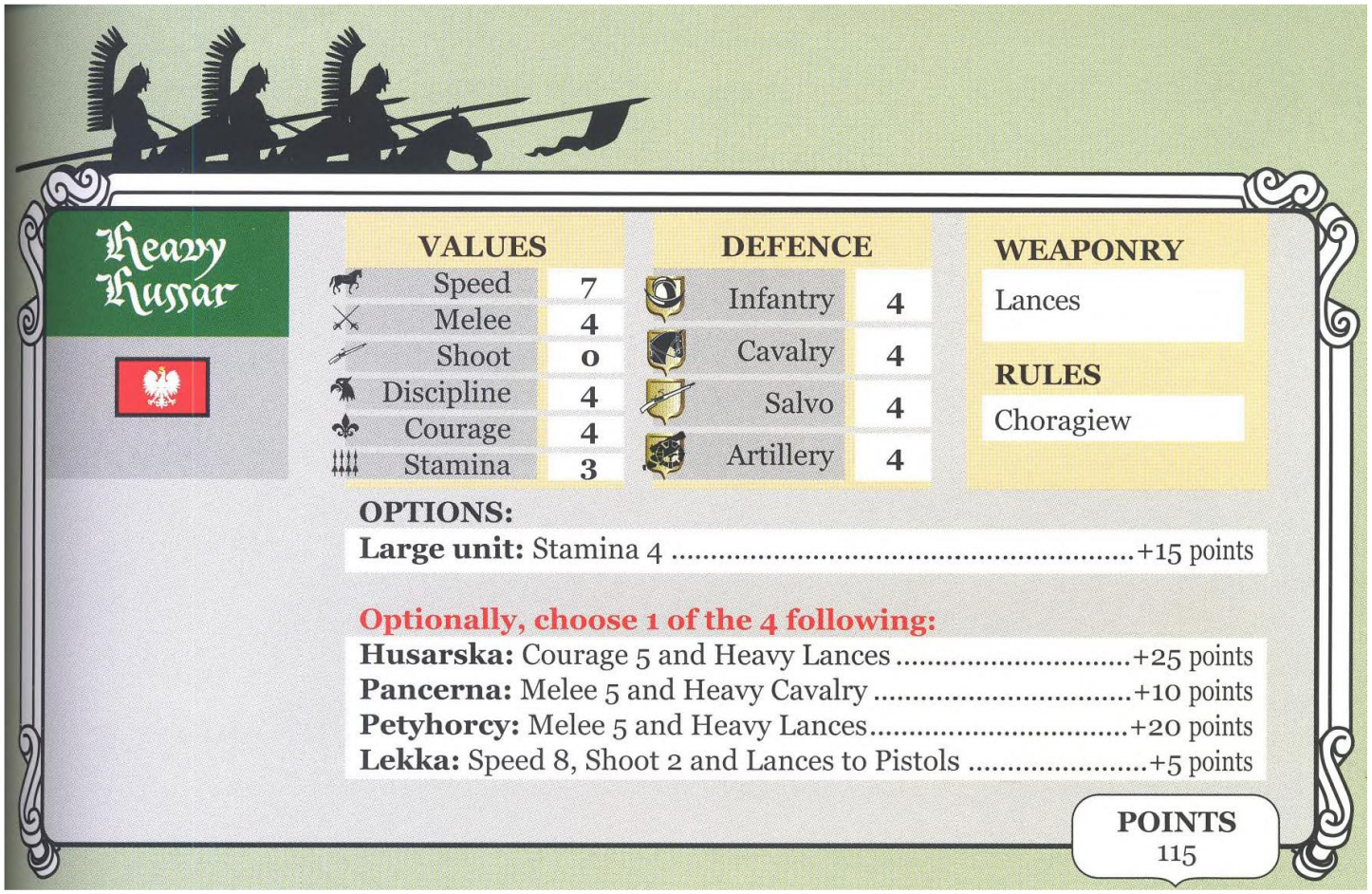
15mm



Heavy Husar



Lisowczycy



Heavy Hussar

VALUES		DEFENCE	
Speed	7	Infantry	4
Melee	4	Cavalry	4
Shoot	0	Salvo	4
Discipline	4	Artillery	4
Courage	4		
Stamina	3		

WEAPONRY

Lances

RULES

Choragiew

OPTIONS:

Large unit: Stamina 4 ..... +15 points

Optionally, choose 1 of the 4 following:

Husarska: Courage 5 and Heavy Lances ..... +25 points
Pancerna: Melee 5 and Heavy Cavalry ..... +10 points
Petyhorcy: Melee 5 and Heavy Lances ..... +20 points
Lekka: Speed 8, Shoot 2 and Lances to Pistols ..... +5 points

POINTS 115

Les Hussards Ailés Polonais, la mythique cavalerie du Commonwealth, était la fierté de son armée. Leur célébrité dépassa les frontières nationales, aussi elle est devenue l'icône d'une ère.

Contrairement aux autres nations, le terme « hussard » n'était pas adopté par la cavalerie légère, mais comme une cavalerie lourde bien équipée : les « hussarias » était l'élite de l'armée. Ils étaient divisés en « Choragiews » (drapeaux ou unités), qui identifiaient les rôles variés des armées suivant le Towarswysz, le « système compagnon ».

La Choragiew Hussarska était formée par les légendaires Hussards Ailés. Ils portaient de lourdes lances, si longues que c'était censé leur permettre d'affronter des blocs de piques. Leurs charges d'une férocité célèbre, pourraient être digne une telle entreprise, ou du moins être assez proche pour diffuser le mythe.

Pancernis, « les banières armées », étaient armés lourdement pour le combat, et suivaient les Hussards Ailés dans leur importance dans l'armée. La Choragiew Lekka était réservé était réservée à la cavalerie légère. La cavalerie du Grand-Duché de Lituanie, les Petyhorcys, jouissait aussi d'une grande estime. Ils jouaient le même rôle que les Pancernis, comme troupe de cavalerie de choc agile aux grandes capacités.

Lisowczycy

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	8	Infantry	4	Bow
Melee	3	Cavalry	3	**RULES**
Shoot	2	Salvo	4	Light
Discipline	2	Artillery	5	Extended Arc of Fire
Courage	3			Frenzied
Stamina	2			

OPTIONS:

Organized: Discipline 3 and Choragiew ..... +15 points
+Arquebus .....+5 points
+Pistols .....+5 points

POINTS 55

Les Lisowczycy était connu comme la Choragiew Elearsky ou la « Compagnie des alliés ». Il était nommé après Hetman Aleksander Jösef Lisowski, leur commandant depuis leur début en 1604. dIls étaient un corps de de cavalerie légère, également connu sous le nom de Stratency ("hommes perdus ou" espoir perdu "). Leur réputation d'hommes indisciplinés et violent les précédaient bien qu'ils étaient tenus en haute estime en raison de leur rapidité et de leur habileté.

Les Lisowczycyont joués un rôle majeur durant les Dimitriades, où ils ont gagné le respect lors d'actions militaires variées. Ils ont aussi propagé la terreur dans les villes qu'ils pillèrent et à cause de cela, ils faisaient penser aux Tatars. Ils pouvaient généralement piller autant qu'ils le souhaitaient ce qui augmentait leur motivation.

Après les guerres face aux Russes, ils furent principalement recrutés par les armées catholiques durant la Guerre de Trente Ans. Leur nombre est passé de quelques centaines à plusieurs milliers au cours des nombreuses campagnes jusqu'à leur dissolution définitive en 1635.

Le terme Tsara de Russie est né en 1547 avec Ivan le Terrible et plus tard jusqu'à la fondation de l'Empire Russe en 1721, par Pierre le Grand. Durant la première moitié du XVIIème siècle, le Tsara de Russie traversa une des plus périodes turbulentes, le « Temps des Troubles.

Le Tsara était l'héritier des réformes politiques et militaires du premier Tsar, Ivan IV Vasilyevich, plus connu sous le nom d'Ivan le Terrible. Il est considéré comme le père de la Russie comme ses grandes réformes et des conquêtes militaires qui ont changées la nation à jamais.

TEMPS DES TROUBLES

Le temps des troubles est l'épisode le plus sombre de l'histoire russe, mais dans un même temps l'un des plus important. Après la mort du Tsar Feodor Ier Ioannovich, le fils d'Ivan le Terrible en 1598, le pouvoir vacant fut exploité par les puissances étrangères. Un mystérieux Dmitri réclama le trône. Ce prétendent était effectivement un imposteur, soutenu par le Commonwealth Polono Lituanien, les états papaux et un nombre de considérables de Boyars en Russie. En 1605, il entra en Russie escorté par des forces Polono Lituaniennes, des Russes exilés et des mercenaires avec l'intention de s'auto proclamer Tsar.

Cette incursion causa d'importantes révoltes populaires dans le but de destituer la régnant actuel, Boris Gudunov, qui était dans une situation de faiblesse. Godunov était de santé précaire et souffrait d'hallucinations et était dans un état de délires obsessionnels. Il mourut la même année d'obscures raisons, cédant le Tsara à son fils Feodor II dans de terribles circonstances. Il régnât juste deux mois et, après avoir était destitué par le faux Dmitri, fut exécuté.

Dmitri lui-même eu un règne assez court, comme un complot de vengeance le conduisit à sa mort un an plus tard, une persécution sanglante de ses soutiens et de ses proches commença. Comme signe de mépris, Dmitri I fut écartelé en place publique, ses restes brulés et, finalement, ses cendres furent tirées par un canon pointé vers la Pologne.

Le nouveau Tsar Vasily Shuisky n'appréciait pas ses soutiens. Il forgea de nouvelles alliances avec le Royaume de Suède, mais il ne fut pas plus aidé. Les Boyars Russes et les Magnats du Commonwealth étaient frustré de ce changement de maitre, une nouvelle tentative de proclamer un imposteur fleuri.

Le second Dmitri, connu comme le Rebelle de Tushino, appuyé par une grande force de mercenaires et de plusieurs partisans, avec lesquelles il fit face aux force suédoises et russes de Shuisky. Dmitri II « le faux » a été tué sans beaucoup de dignité en état d'ivresse par un prince tatar qu'il avait contrarié. Pendant ce temps la guerre entre Shuisky et ses alliés suédois continuait.

Après que les forces suédoises et russes furent détruite à la bataille de Klushino, Shuisky fut obliger d'abdiquer. Wladyslaw, le fils de Sigismund III du Commonwealth Polono Lituanien, fut élu par les Sept Boyars comme Tsar de Russie. Il promit de maintenir les privilèges des Boyars et de respecter la foi protestante. Toutefois, quelques temps plus tard, Sigismund III trahit ses promesses faites aux Boyars et tenta de réclamer le trône de Russie, avec l'intention de convertir la nation au catholiscisme. Ceci alarma les Boyars et fut utilisé par les suédois, qui soutinrent leur nouvel imposteur au trône, un nouveau Dmitri, pour déclarer la guerre à la Russie de Wladyslaw.

Un sentiment anti catholique et anti polonais secoua la population, causant de sérieux troubles. Des raids des Tatars et de bandits en tout genre pillaient constamment les villages, laissant de nombreuses cités totalement désertes. La population russe était dans une situation critique et insoutenable.

Le remède à tous ces maux vint des actions de Kuzma Minin, un simple marchand qui devient un héros national. Il conduit une in arrêtable vague de ferveur nationale, recrutant des volontaires et le menant à la bataille. L Russie, finalement, repoussa les envahisseurs et vaincu les imposteurs, pour atteindre son apogée à la bataille de Moscou. La Russie actuelle fête encore fièrement cet évènement comme jour d'unité nationale.

En 1613, Michael Romanov est couronné, mettant fin au Temps des Troubles.

Quelques années plus tard, en 1632, les hostilités avec la Pologne reprendraient durant la guerre de Smolensk. La Russie allié à la Suède, voulu reprendre l'avantage à la mort de Sigismund II en déclarant la guerre au Commonwealth. Wladyslaw IV Vasa, le nouveau Roi du Commonwealth fut rapidement couronné et rapidement prépara la défense de son territoire.

Le Commonwealth voulait monter sue le champ de bataille qu'il avait évolué militairement avec autant d'efficacité que ses ennemis, en ayant été influencé par les puissances de l'Ouest. Bien que les Russes n'aient pas remporté de victoire sur le champ de bataille, ils ont récupéré certains territoires dans les traités signés.

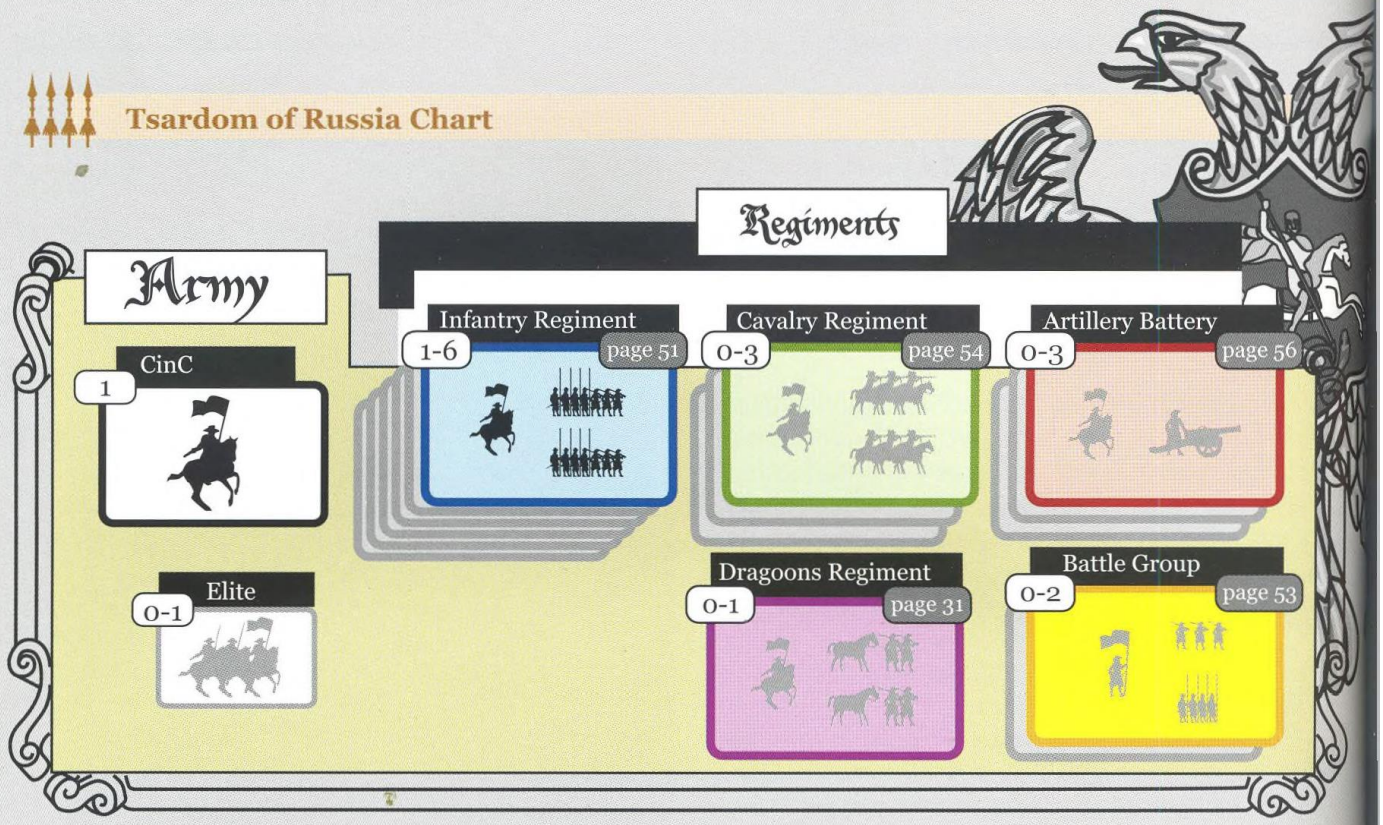
En 1654, une Russie reconstituée et modernisée prit part avec succès au « Déluge » de Pologne, obtenant des gains territoriaux significatifs. Cette guerre marque le début de la Russie en tant que grand pouvoir à l'Est de l'Europe.

ARMEE DU TSARA DE RUSSIE

Dans le but de faire une armée du Tsara de Russie, les tableaux suivants sont utilisés

Cette armée peut inclure, en tant qu'allié, de nombreux régiment de Cosaques de l'Est, tant qu'ils n'excèdent pas la somme des autres régiments de cavalerie de l'armée.

Tsardom of Russia Chart



Compulsory: CinC and 1 Infatry Regiment.

Options:

Up to 6 Russian Infantry Regiment (page 51).
Up to 3 Russian Cavalry Regiment (page 54).
Up to 3 Russian Artillery Battery (page 56).
1 Dragoons Regiment (page 31).
Up to 2 Russian Battle Group (page 53).

Requeriments:

There cannot be more Artillery Batteries than Infantry Regiments.

CinC

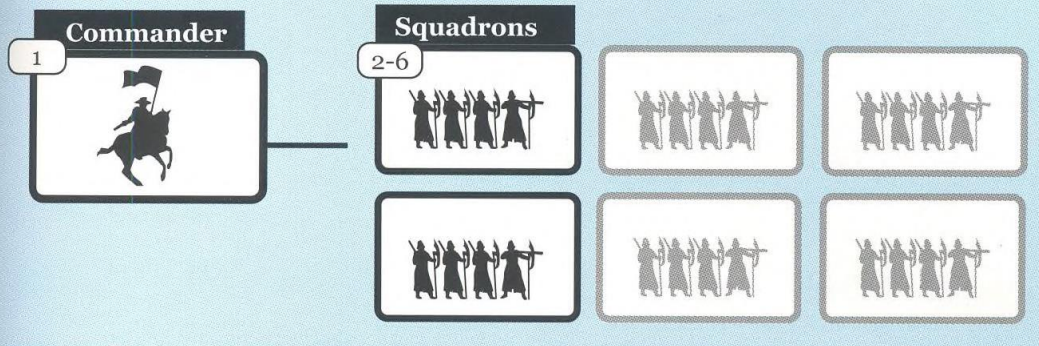
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
2	1	1	0
3	1	2	25
4	2	2	100
5	2	3	250

Elite

Elegible Streltsí or Boyars unit.

OPTIONS:
Elite..... +15 points
Aditional Discipline point..... +10 points

Russian Infantry Regiment



Compulsory: Commander and 2 Battalions, Levies or Streltsí.

Options:

Up to 6 Battalions (page 40), Levies (page 41) or Streltsí (page 52).

Requeriments:

All units must be of the same type: Battalion, Levies or Streltsí.

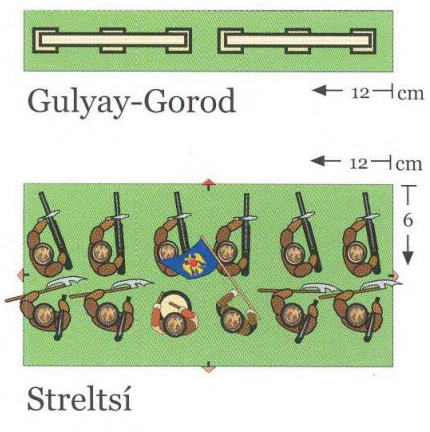
Commanders

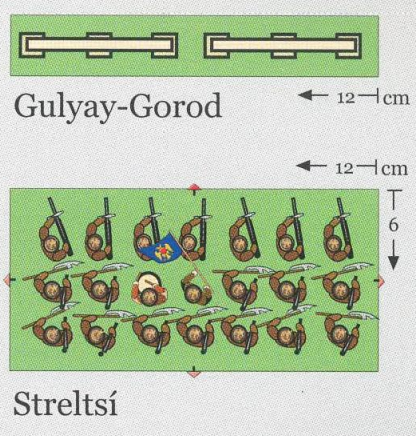
Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	1	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Squadrons

28mm





15mm

Streltsi

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	5	Infantry	4	Bardiche Arquebus
Melee	4	Cavalry	4	**RULES**
Shoot	3	Salvo	4	-
Discipline	4	Artillery	4	
Courage	4			
Stamina	3			

OPTIONS:

Large Sotnia: Discipline 3 and Stamina 4.....0 points
Gulyay-Gorod: Mobile Fortress .....+10 points
Modernized: change Arquebus to Musket .....+10 points
+Pikes (incompatible with Gulyay-Gorod).....+5 points

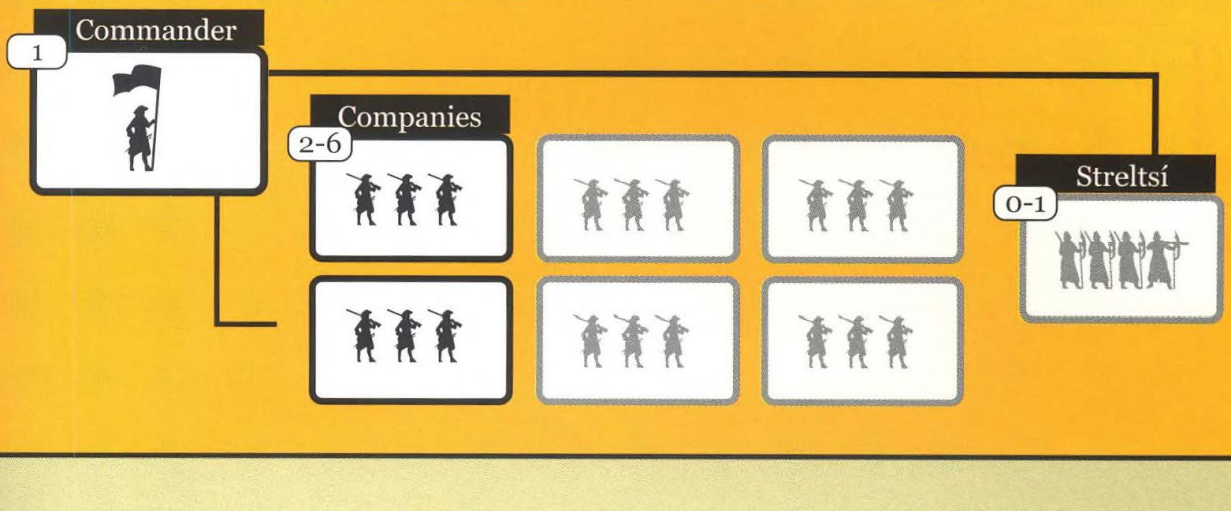
POINTS 100

Les Streltsy (Strelét au singulier) était un vieux corps militaire qui trouve ses racines dans les réformes d'Ivan IV « le Terrible ». Ils jouissent d'un grand prestige et sont considérés comme une élite dans l'armée russe. Ils devinrent très influant à la cour.

Les Streltsy servent toute leur vie, recevant des terres pour leurs services. Ils portent des uniformes qui identifient clairement leur statut, comme ils ne sont pas seulement une force militaire mais aussi des gardes et des pompiers dans les régions où ils servent. Leur équipement traditionnel était l'arquebuse et la caractéristique barbiche, une longue hache servait comme formidable arme de mêlée et comme reste pour une arquebuse à visée confortable. Sur le champ de bataille, ils étaient normalement une unité statique qui était utilisée pour servir les formidables fortifications mobiles appelées Gulgay-Gorod.

Originalement, au temps d'Ivan le Terrible, les Sotnias (compagnies) étaient composées d'environ 100 hommes, toutefois, ce nombre est monté au fil du temps jusqu'à atteindre 1 500 soldats dans la même unité.

Russian Battle Group



Compulsory: Commander and 2 Shot, Pikemen or Melee Companies.

Options:

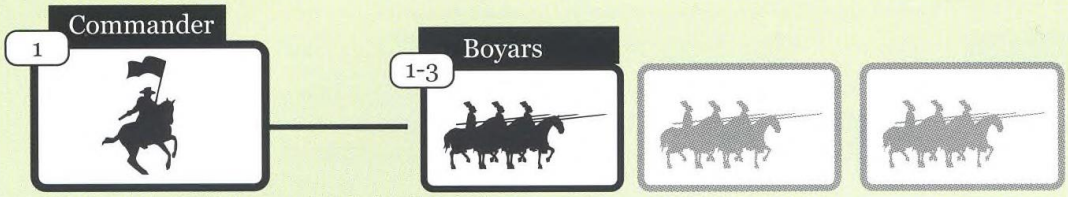
Up to 6 Shot, Pikemen or Melee Companies (page 27).
1 Streltsí unit (page 52).

Commander

Commander's Rank must be **lower** than the CinC's.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	1	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Russian Cavalry Regiment



Compulsory: Commander and 1 Boyar or Reitar unit.

Options:

Up to 3 Boyars (page 55) or Reitar (page 55), in any combination.

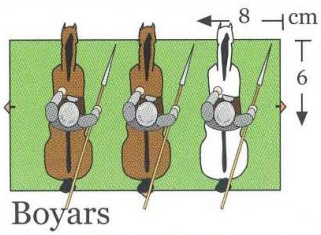
Commander

Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

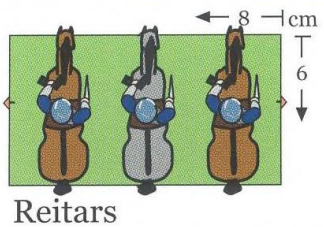
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Cavalry

28mm

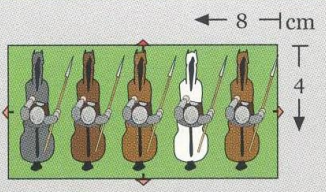


Boyars

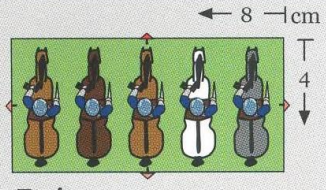


Reitars

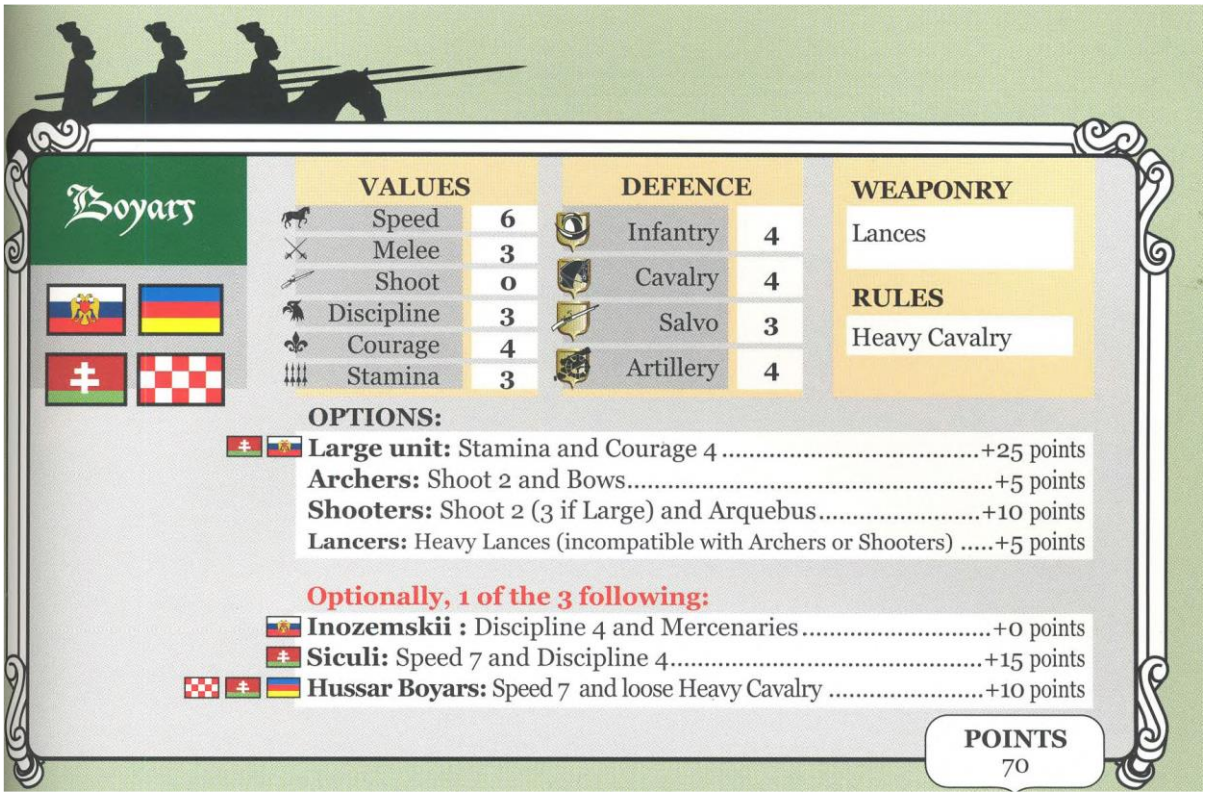
15mm



Boyars

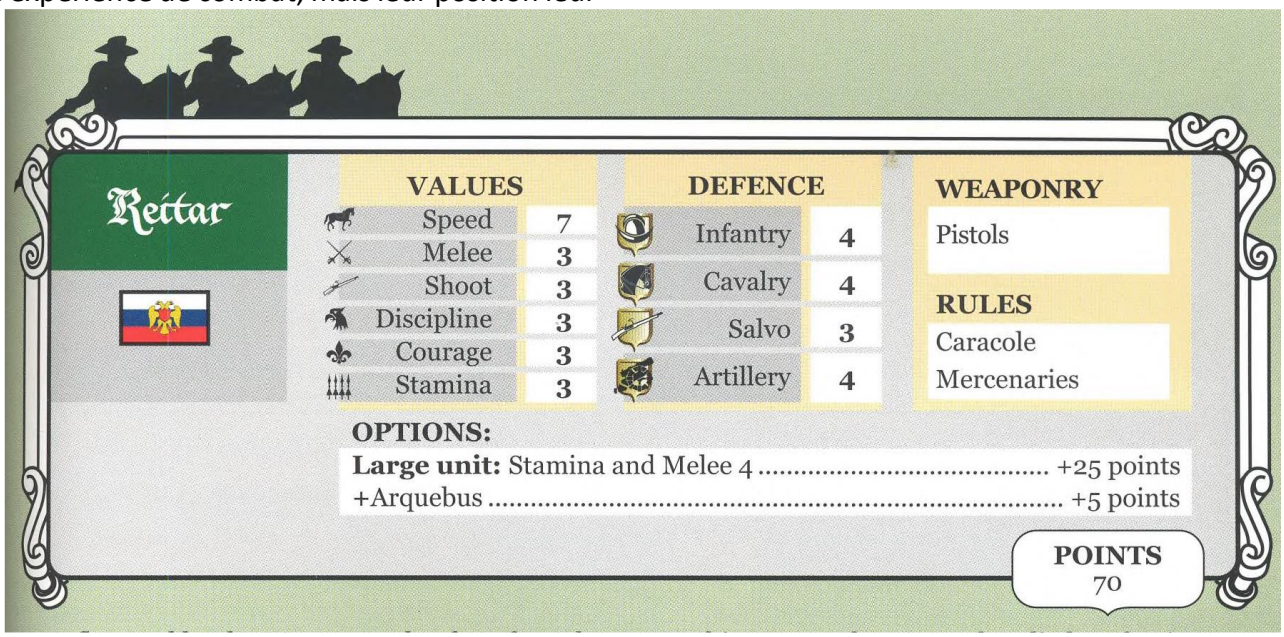


Reitars



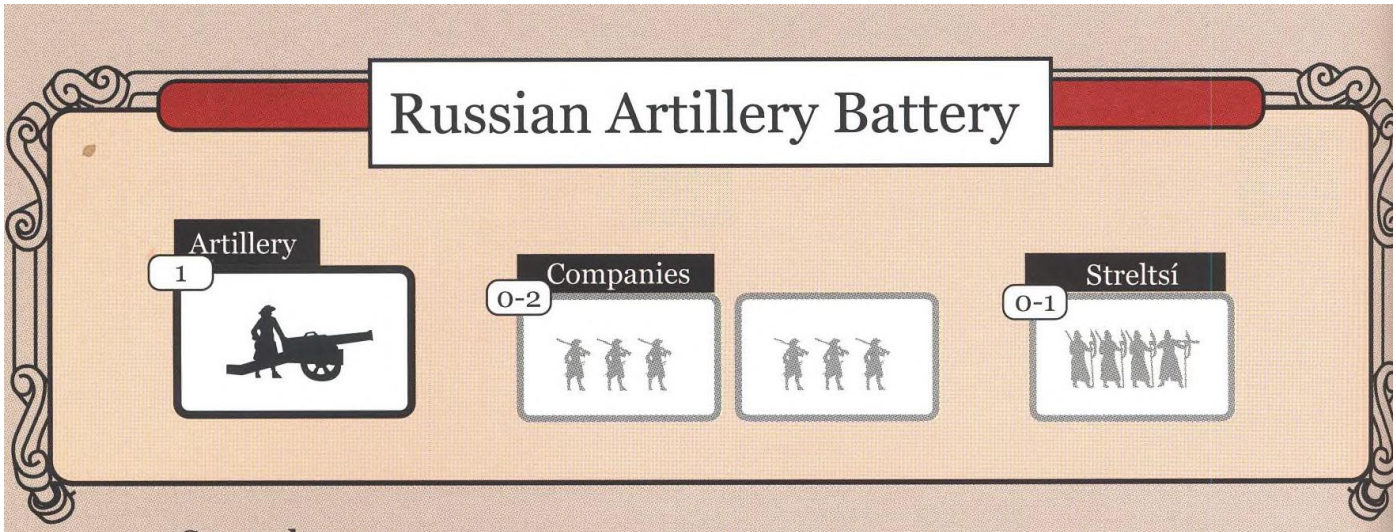
Boyar est un titre de noblesse utilisé en Russie et dans les Balkans. En Russie, après la disparition de l'ordre de chevalerie des Oprichnik, les « fils des Boyars » étaient la seule cavalerie lourde qui continuait à combattre selon un style ancienils n'étaient pas généralement les meilleurs guerriers car ils étaient souvent de nobles chevaliers avec une petite expérience de combat, mais leur position leur permettait d'avoir un bon équipement et d'engager des mercenaires étrangers expérimentés (Inizemskii).

Les Siculi était aussi une élite aristocratique de Hongrie avec une longue tradition militaire. Ils profitaient de privilèges spéciaux en échange de leur disponibilité dans les campagnes militaires.



Influencé par le style de combat de l'Europe de l'Ouest, L'armée moscovite commença à lever des troupes suivant ce modèle, qu'ils ont appelé Inozenskii Stroi : soldat d'infanterie, Reiters et dragons. Pour cette raison, ils ne sont pas reliés aux troupes étrangères, mais a également permis l'inclusion de nombreux officiers expérimentés de terres lointaines pour instruire leurs troupes dans le nouveau style de combat.

Russian Artillery Battery



Compulsory:

1 Artillery. Choose from Light, Medium, Heavy and Super Heavy Artillery. (Light, Medium and Heavy on page 32 and Super Heavy below).

Options:

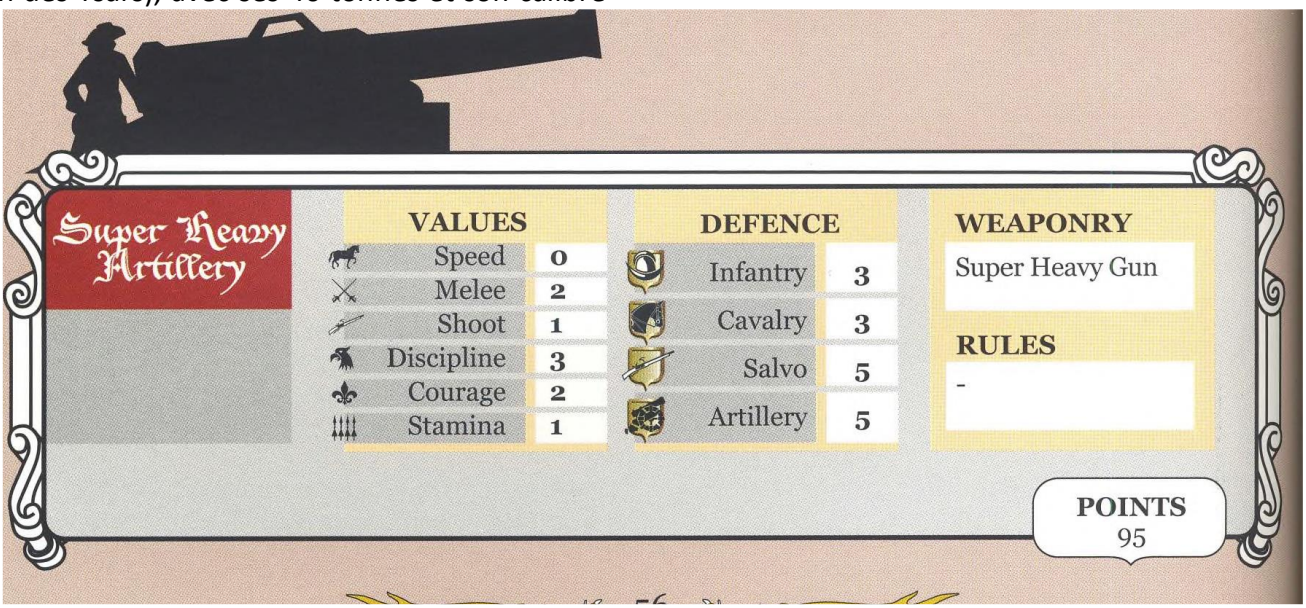
Up to 2 Shot, Pikemen or Melee Companies (page 27).

1 Streltsí unit (page 52).

Artillery

Dans l'ère de l'artillerie, le Tsara de Russie s'est investi beaucoup pour moderniser, spécialement durant le règne d'Ivan le Terrible. Au XVIIème siècle ils sont devenu à la pointe, comparés à beaucoup de nations de l'Ouest. Leurs artisans qualifiés fournirent beaucoup de canons, certains d'entre eux surprenait par leur gros calibre – les imposant et lourds canons comme le canon Tsar Pushka (le canon des Tsars), avec ses 40 tonnes et son calibre de 36'', un canon qui battit tous les records de l'époque. La plupart de ces super canons, à cause de leur poids excessif, étaient limités à ne tirer que des shrapnels sur les positions défensives ou des munitions en pierre durant les sièges.

Dans tous les cas, ces impressionnantes armes pouvaient intimider les ennemis par leur seule présence.



C’est la faction la plus exotique de ce supplément ajoute à Liber Militum : l’Empire Ottoman, aussi connu sous Empire Turc. C’était une puissance majeure qui secouait ses voisins chrétiens. Son armée impressionnante était capable de rassembler des hosts énormes sur son territoire, s’étendant sur 3 continents. Soutenu par les états vassaux, la Porte Sublime ne pouvait rien rêver d'autre que d'étendre ses frontières

Aussi, il n'a pas bénéficié de la formidable prospérité du siècle précédent, la richesse et la puissance de l’Empire Ottoman était encore bien présente. Ses efforts pour rester paré pour les nouveaux temps ont été plus grands que ce que l'on croit communément et aussi il semblait que le développement militaire dans l’Empire Ottoman était nettement inférieur à celui de l’Ouest de l’Europe, il n’était pas si bas pour qu’il ne cesse d'être une menace redoutable.

Toutefois, durant le XVIIème siècle la lourde machine de guerre Ottomane devait faire face de plus en plus à des ennemis mieux préparés, défis politiques plus longs et plus complexes. La rumeur du déclin impérial résonna comme un murmure tonitruant aux oreilles du sultan tourmenté.

LA PORTE SUBLIME

La Porte Sublime, symbole de la puissance turque à Constantinople, capitale de l’Empire Ottoman, était toujours debout au XVIIème siècle. Le Sultan ainsi que son bras droit, le Grand Vizir, décidèrent du destin d'innombrables sujets dans le luxueux palais de Topkapi.

Contrairement aux pouvoirs principaux similaire de l’époque, l’Empire Ottoman étaient une décentralisation de communauté de diverses origines. De nombreuse régions auto gouvernées, appelé Millet, de différentes religions et traditions, était sous la bannière de ce vaste empire.

Les premiers signes du déclin de l'Empire Ottoman débute durant la seconde moitié du XVIème siècle. Les manières efficaces des gouvernements précédents ont été remplacées par une succession de monarques de plus en plus pauvres. Certaines des bonnes anciennes traditions ont été affaiblies en raison de l'attachement excessif des dirigeants à l'égard des hommes d'État pour les harems, le statut et les plaisirs, en négligeant leurs obligations.

Au début du XVIIème siècle, l'Empire Ottoman était en conflit avec la maison de Habsbourg. C'était une guerre aux portes de l'Europe, centralisé dans les régions de la Valachie, la Moldavie et la Transylvanie. Comme étendard du Saint Empire Romain au XVème siècle (1591-1606), la Hongrie regagne plusieurs villes arrachées aux territoires de l'Empire Ottoman. Toutefois, l'influence turque sur la Principauté de Transylvanie n'était pas perdue, comme elle continuait à être en état vassal fidèle.

Il y eu aussi des combats sanglant et de petites victoire de l'Empire Ottoman contre le Commonwealth Polono Lituanien. Commençant avec la guerre du Magnat pour le contrôle de la Moldavie et continuant avec intermittence, plusieurs batailles ont été livrées qui ont entraîné des défaites ou des résultats non concluants.

Durant cette période de combat externe avec d'autre puissances comme la guerre sanglante contre Safavid Persia se sont produites. Il y eu aussi des rebellions et des attaques de différentes factions à l'intérieur de l'Empire, qui perdu des territoires et son influence dans de nombreuses régions.

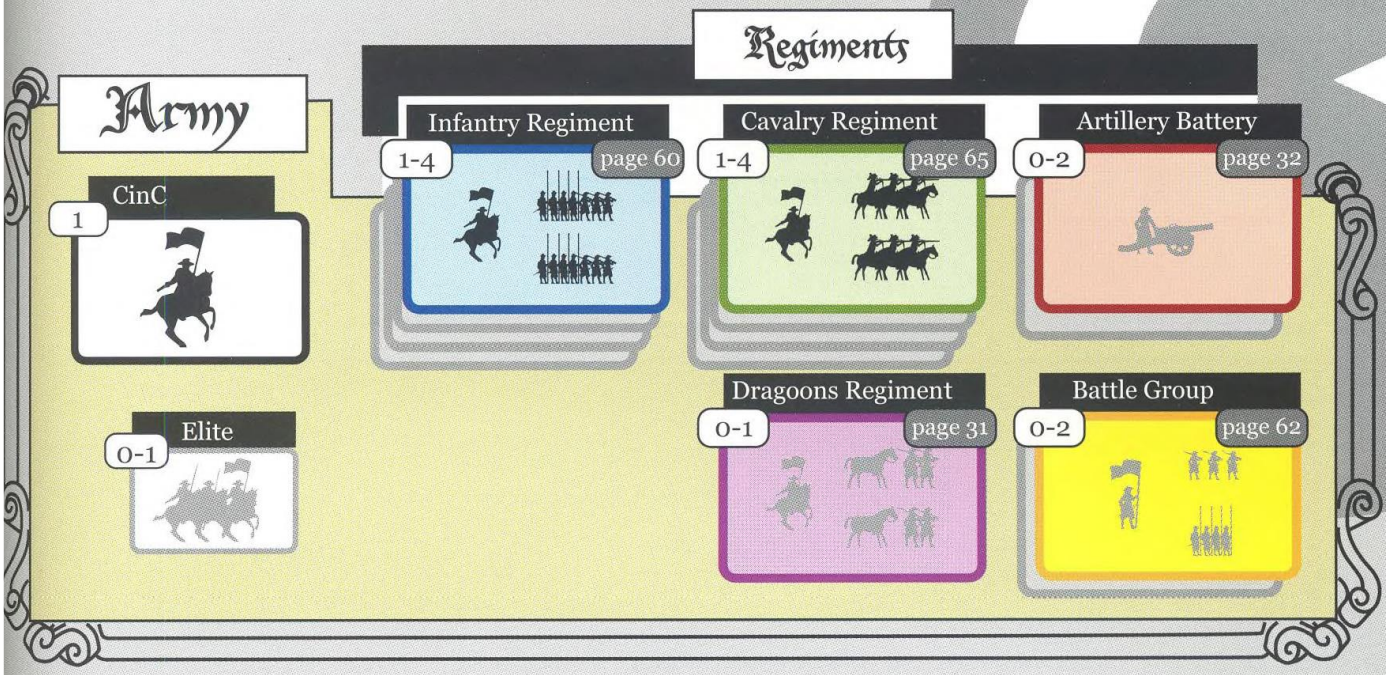
Tout n'était pas nuit et obscurité comme ces victoires de la Porte. Il est parti en guerre avec d'anciens adversaires comme la République Vénitienne et les Etats Papaux in la guerre de Candia or la guerre de Crète, qui se sont terminées par des victoires ottomanes.

ARMEE DE L'EMPIRE OTTOMAN

Pour faire une armée Ottomane, les tableaux suivants sont utilisés. Contrairement aux autres armées, les régiments de cavalerie et d'infanterie doivent être inclus.

Il est obligatoire d'inclure un régiment d'infanterie composé de Janissaires, la colonne vertébrale de l'armée Turque.

L'armée a aussi un accès illimité aux régiments de cavalerie Tatars de l'Est en tant qu'alliés, mais au moins un régiment de Sépoy doit être inclus dans l'armée.



Compulsory: CinC, 1 Infantry Regiment and 1 Cavalry Regiment.

Options:

1 Elite unit
Up to 4 Ottoman Infantry Regiment (page 60).
Up to 4 Ottoman Cavalry Regiment (page 65).
Up to 2 Artillery Batteries (page 32).
1 Dragoons Regiment (page 31).
Up to 2 Ottoman Battle Group (page 62).

CinC

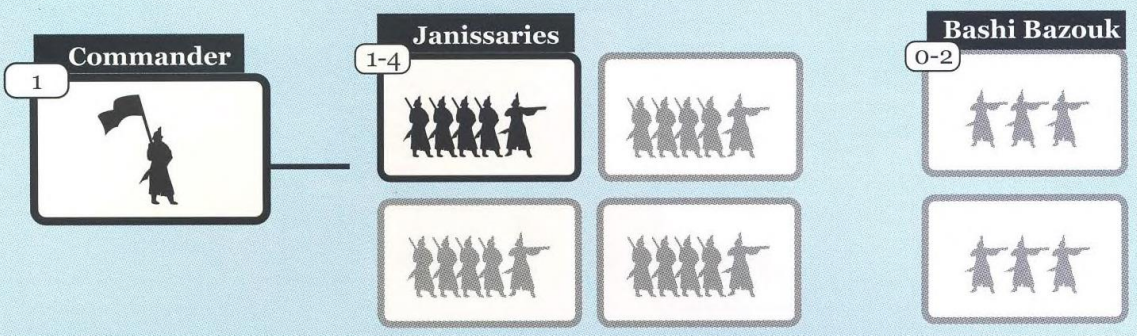
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
2	1	1	0
3	1	2	25
4	2	2	100
5	2	3	250

Elite

Elegible Janissary or Sipahi.

OPTIONS:
Elite..... +15 points
Aditional Discipline point..... +10 points

Ottoman Infantry Regiment



Compulsory: Commander and 1 Janissary unit.

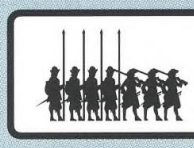
Options:

Up to 4 Janissaries units (page 61).
Up to 2 Bashi Bazouk units (page 63).

Commander

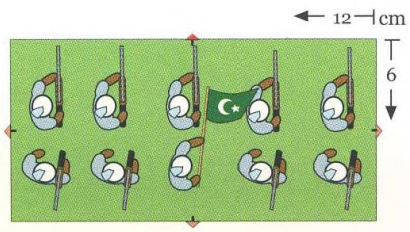
Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

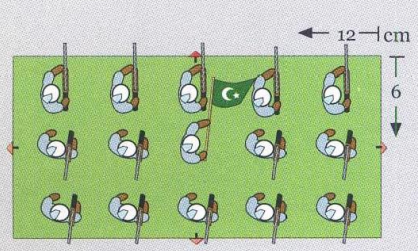


Squadron

28mm

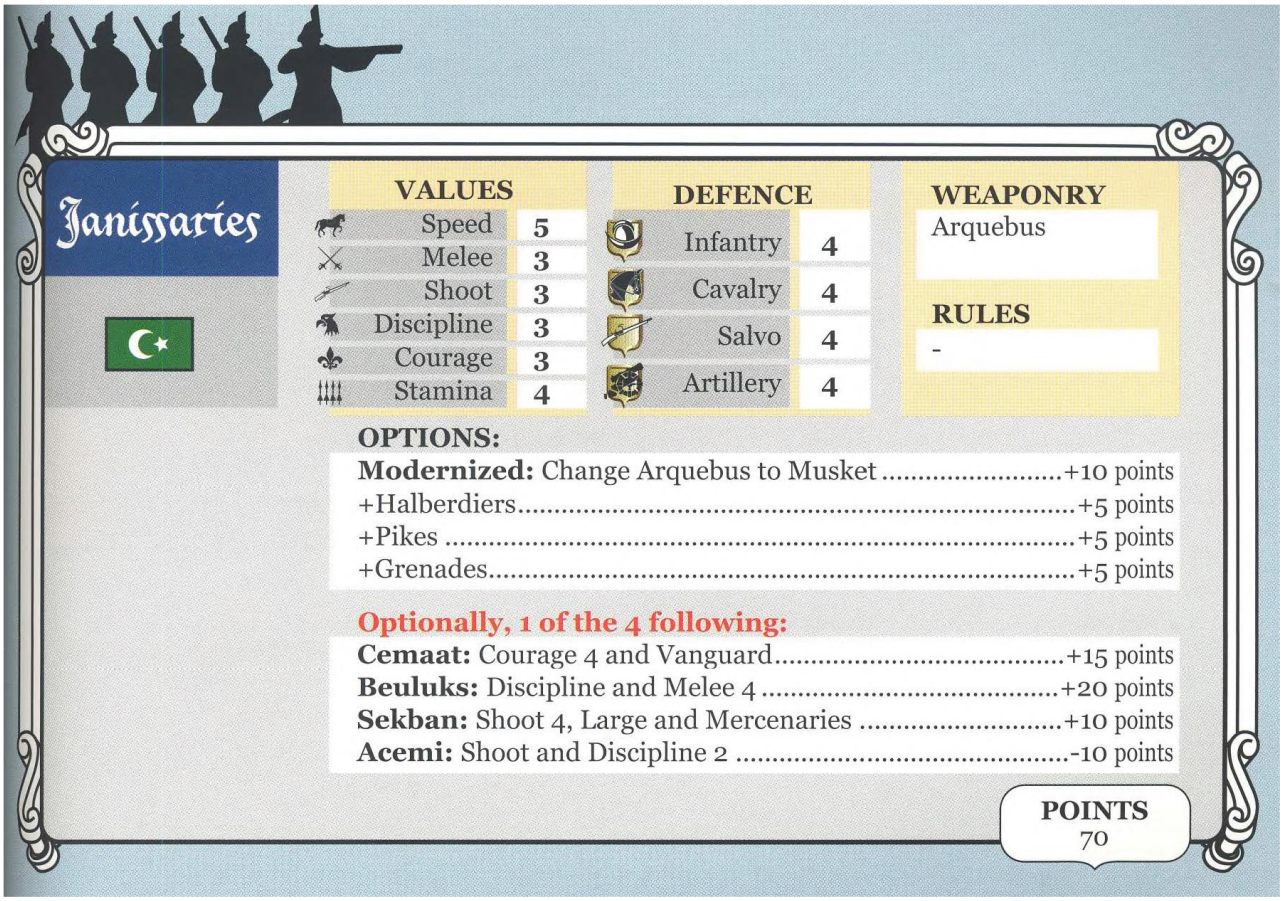


Janissaries



Janissaries

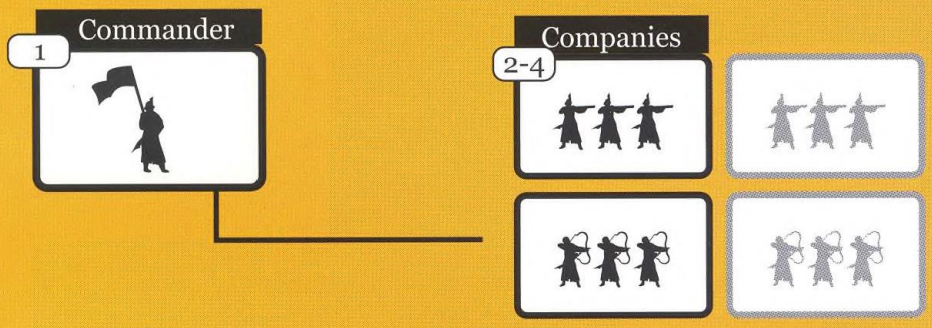
15mm



Le corps de Janissaires était originalement formé de soldats non musulman provenant des régions récemment conquises, aussi parfois l'opportunité de les rejoindre au prisonniers de guerre chrétien.
La possibilité de rejoindre l'armée à partir du jeune âge, d'être entrainé et éduqué selon l'islam, était utilisé par la Porte pour intégrer de nouvelles populations dans l'Empire.
Les Acemis ou les ouvelles recrues chrétiennes étaient réunis en Enderun où ils étaient préparés physiquement, intellectuellement et spirituellement.
Ils étaient entrainés à utiliser les armes et les tactiques militaires mais aussi recevoir une éducation impeccable. Contrairement aux musulmans libres, il leur était expressément interdit de faire pousser une barbe, seule une moustache étant autorisée.
Le corps de Janissaires était organisé en Ortas, qui était l'équivalent des régiments. Les Acemis où les plus jeunes, aussi apprentis, qui était parfois mobilisés. Les Cemaats étaient les rudes troupes des frontières et aussi souvent constitué de vétérans, qui ont combattues souvent. Le passé glorieux des Corps de Janissaires a augmenté leur prestige, les transformant en une élite sociale, gagnant une influence et un pouvoir politique. En 1648, ils travaillent à l'abolissement des Devshrimes, la vieille méthode de recrutement que les Janissaires actuels peuvent légués leurs postes et privilèges à leurs enfants. Cela peut être considéré entre autre cause, un facteur qui les conduits à leurs déclins de ce corps d'Elite, changeant ce qui était un corps d'Elite en une magnifique puissance militaire en une force qui organiserait des rébellions et deviendrait impliqué dans des intrigues politiques complexes.
Les Sekban étaientt des mercenaires, pas un membre du corps des Janissaires, mais équipé et entrainé pour combattre à leur côté. Ils ont été recrutés en grand nombre, dont beaucoup provenait des grandes composantes de l'armée Ottomane. Les Sekban étaient les rivaux des Janissaires, cela parfois, causait des conflits pour contrôler leurs commandements.

Les Beuluks étaient la garde personnelle du Sultan. Ils étaient sélectionnés parmi les plus capables et, par-dessus tout, parmi les troupes loyales.

Ottoman Battle Group



Compulsory: Commander and 2 Bashi Bazouk, Azapes or Armatoles Companies.

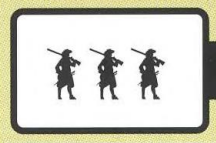
Options: Up to 4 Bashi Bazouk (page 63), Azapes (page 64) or Armatoles Companies (page 64).

Requeriments: If you choose Armatoles, the entire Battle Group must be Armatoles.

Commander

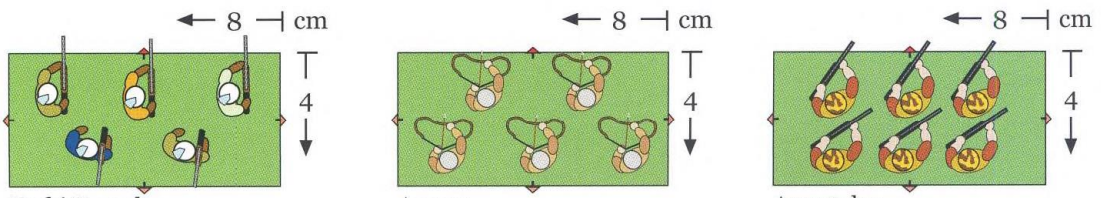
Commander's Rank must be **lower** than the CinC's.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

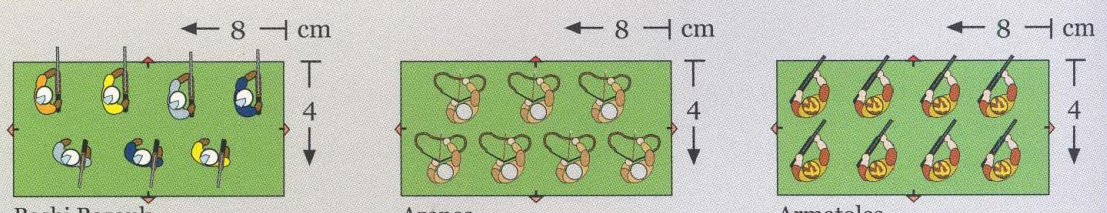


Companies

28mm



15mm



Bashi Bazouk

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	5	Infantry	3	Arquebus
Melee	2	Cavalry	3	
Shoot	3	Salvo	4	**RULES**
Discipline	2	Artillery	4	Skirmishers
Courage	2			Open Order
Stamina	2			Mercenaries

OPTIONS:

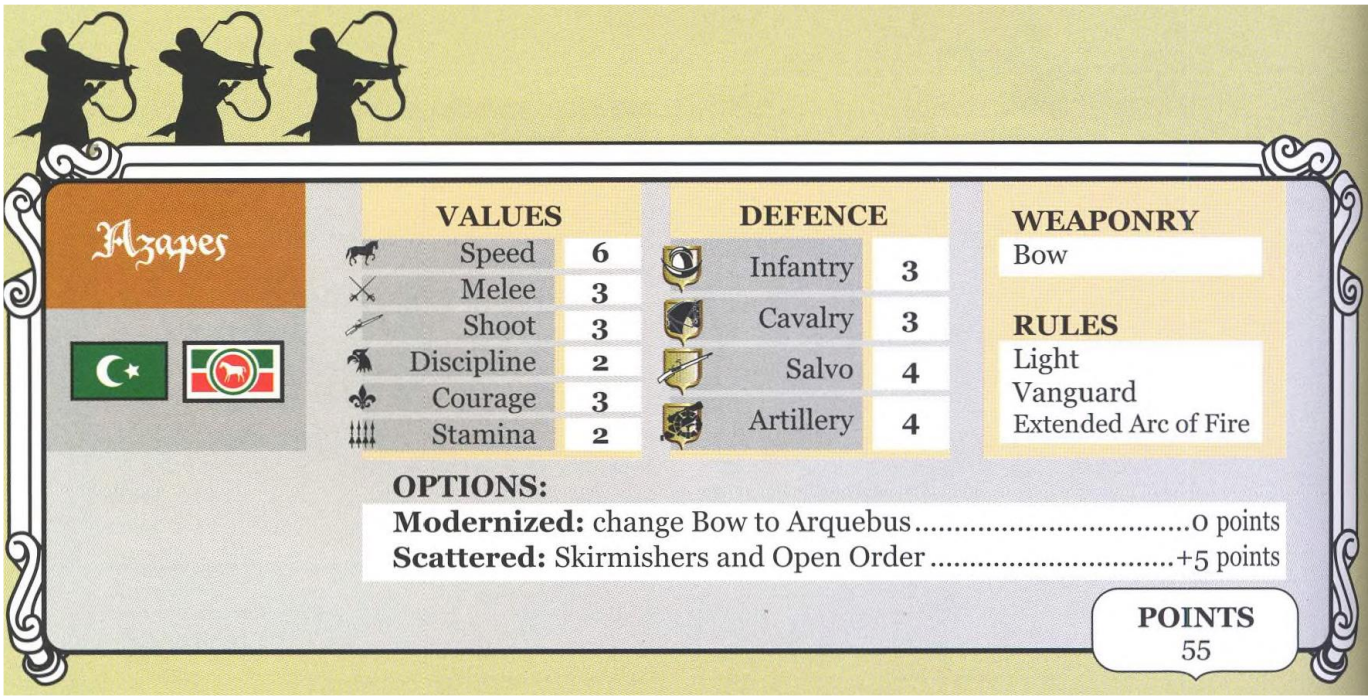
Modernized: change Arquebus to Musket ..... +10 points
Delibas: Melee 3 and Frenzied ..... +5 points
+ Pistols ..... +5 points
+ Grenades ..... +5 points

POINTS 40

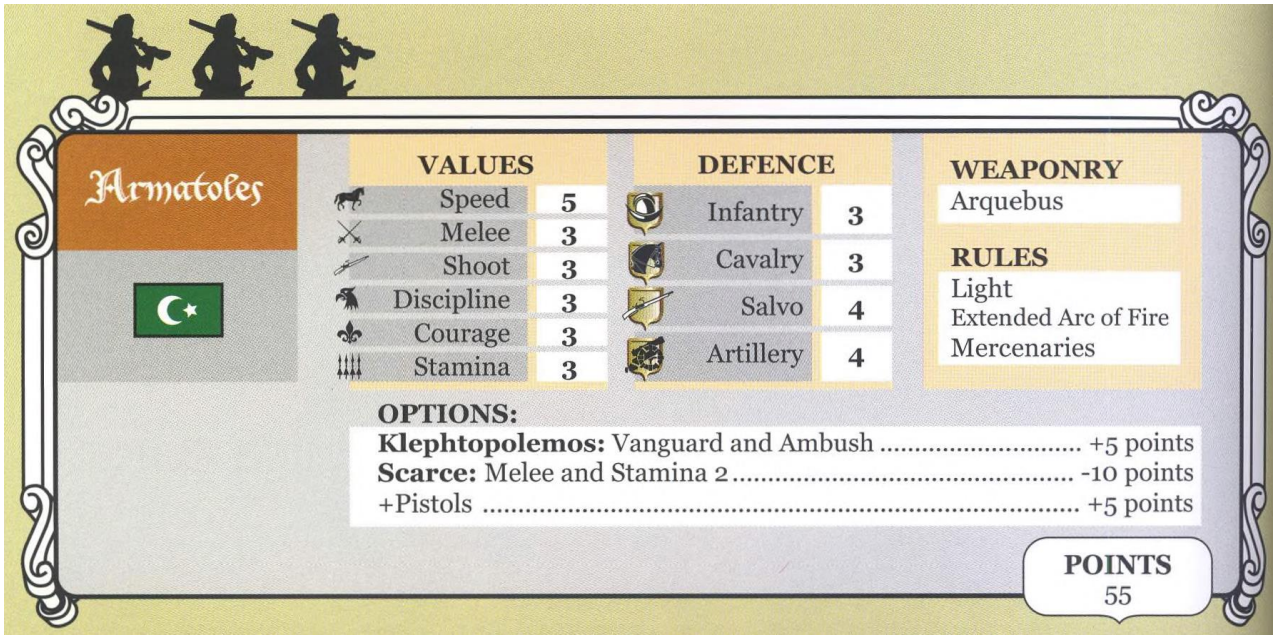
Les Bashi-Bazouk, « tête abimée » ou « tête folle », étaient des mercenaires irréguliers dans l'armée Ottomane. A cause de leut manque de discipline et de leur brutalité, les Bashi-Bazouks devinrent le synonyme de bandits, ou indisciplinés Dans plusieurs langues.

Ils n'avaient pas d'uniformes ou insignes spécifiques, mais leurs tenues brillantes et colorées, souvent obtenus des pillages qu'ils avaient l'habitude de faire.

Ils pouvaient être considérés en tant qu'infanterie comme l'équivalent de la cavalerie intrépide des Akincis



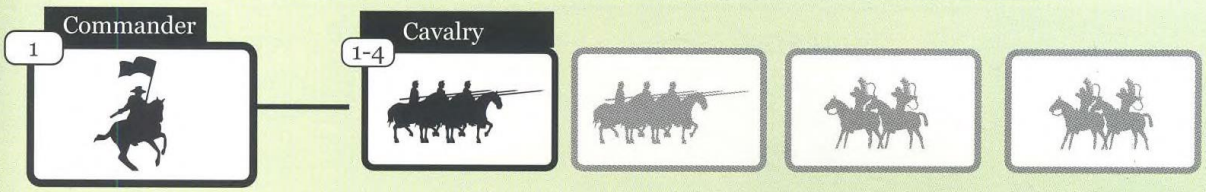
Les Azaps étaient de l'infanterie légère, traditionnellement équipées d'épées et d'arcs, mais commençant à se moderniser avec des armes à feu. C'étaient des combattants agiles, aussi, ils étaient souvent utilisés en tant que sapeurs ou éclaireurs d'avant-garde opérant en petits groupes. Ces troupes étaient recrutées dans les territoires d'Anatolie, bien que les combattants de tous les territoires musulmans de l'Empire étaient de plus en plus acceptés. L'enrôlement était volontaire, et ne touchait une solde seulement durant les campagnes et ils étaient libres de partir s'ils le désiraient.



L'Empire Ottoman, dans ses tentatives de contrôler les forces rebelles de Klephts and d'Haiduks, créa de milices chrétiennes en contre partie de leurs services. Leur objectif était d'éliminer le banditisme et assurer la paix en particulier durant les périodes de troubles. La plupart des Armatoles étaient d'origine grecques et des montagnards expérimentés.

Klephtopolemos était un terme et une tactique que les Klepths et les Armatoliens utilisait et était les prémices de la guérilla. Ils utilisaient des attaques surprises de nuit pour surprendre les forces rebelles. Cette tactique devient une constante dans la façon de combattre de ces troupes.

Ottoman Cavalry Regiment



Compulsory: Commander and 1 Sipahi or Akinci.

Options:

Up to 4 Sipahi (page 66) or Akincis (page 67), in any combination.

Commanders

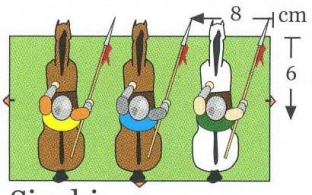
Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

Any Horse Commander has the Élan virtue for free.

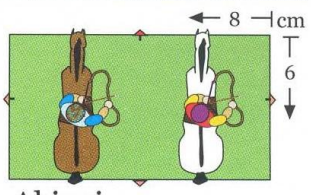
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Cavalry

28mm

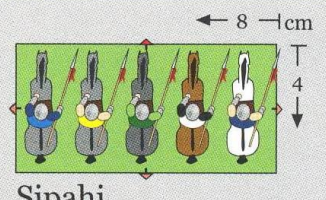


Sipahi

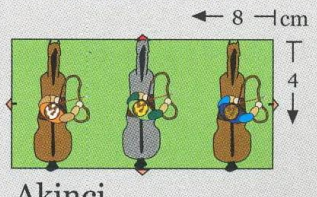


Akinci

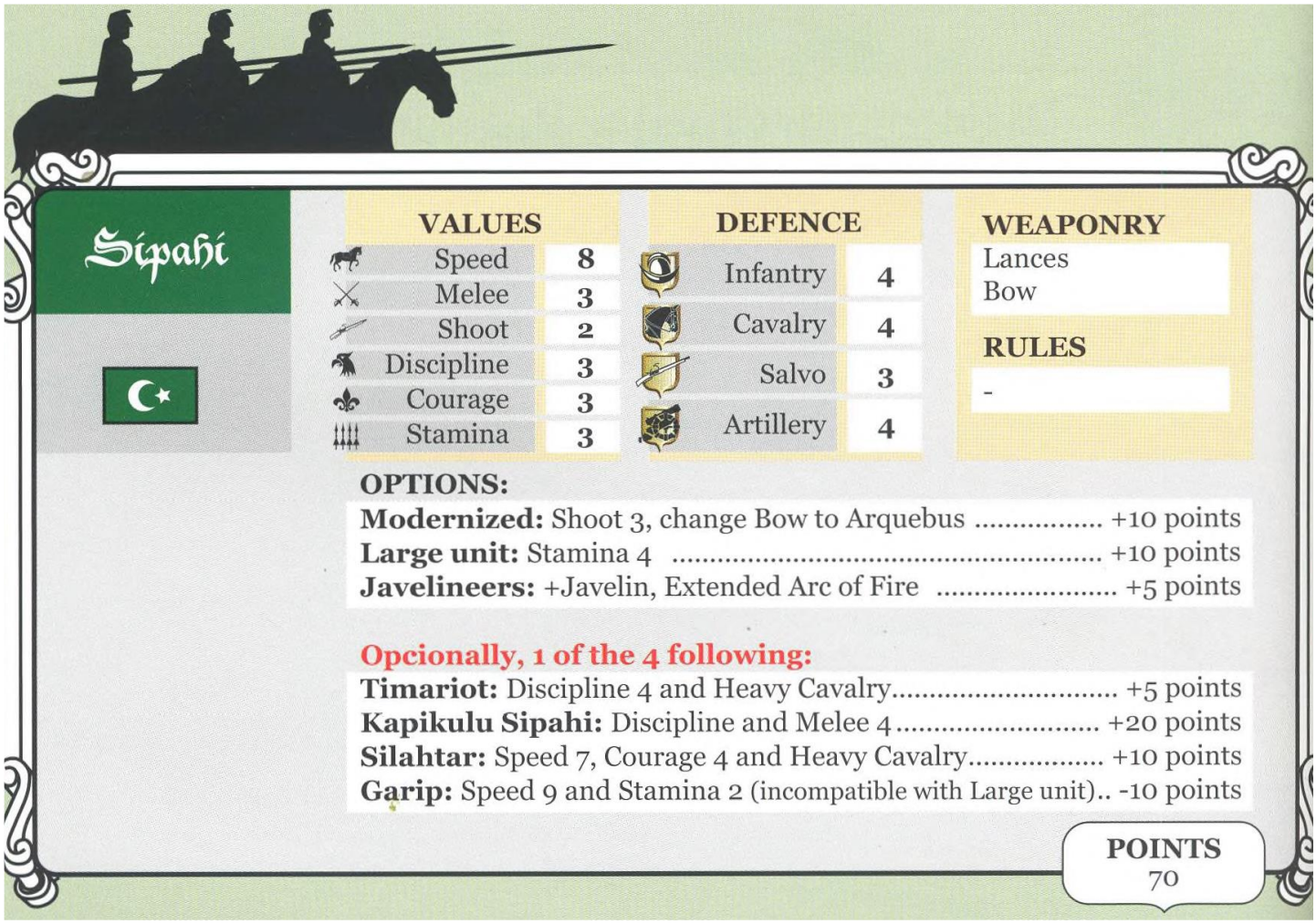
15mm



Sipahi



Akinci



Sipahi

VALUES		DEFENCE	
Speed	8	Infantry	4
Melee	3	Cavalry	4
Shoot	2	Salvo	3
Discipline	3	Artillery	4
Courage	3		
Stamina	3		

WEAPONRY
Lances
Bow

RULES
-

OPTIONS:

Modernized: Shoot 3, change Bow to Arquebus ..... +10 points
Large unit: Stamina 4 ..... +10 points
Javelineers: +Javelin, Extended Arc of Fire ..... +5 points

Opcionally, 1 of the 4 following:

Timariot: Discipline 4 and Heavy Cavalry..... +5 points
Kapikulu Sipahi: Discipline and Melee 4..... +20 points
Silahtar: Speed 7, Courage 4 and Heavy Cavalry..... +10 points
Garip: Speed 9 and Stamina 2 (incompatible with Large unit).. -10 points

POINTS
70

Les cavaliers Sipahis, étaient la partie respectable de la colonne vertébrale de la glorieuse armée Ottomane. Bien que considérant les armes à feu de l'Europe de l'Ouest comme ignoble, c'est à contre cœur qu'ils commencèrent à les intégrer dans leur arsenal.

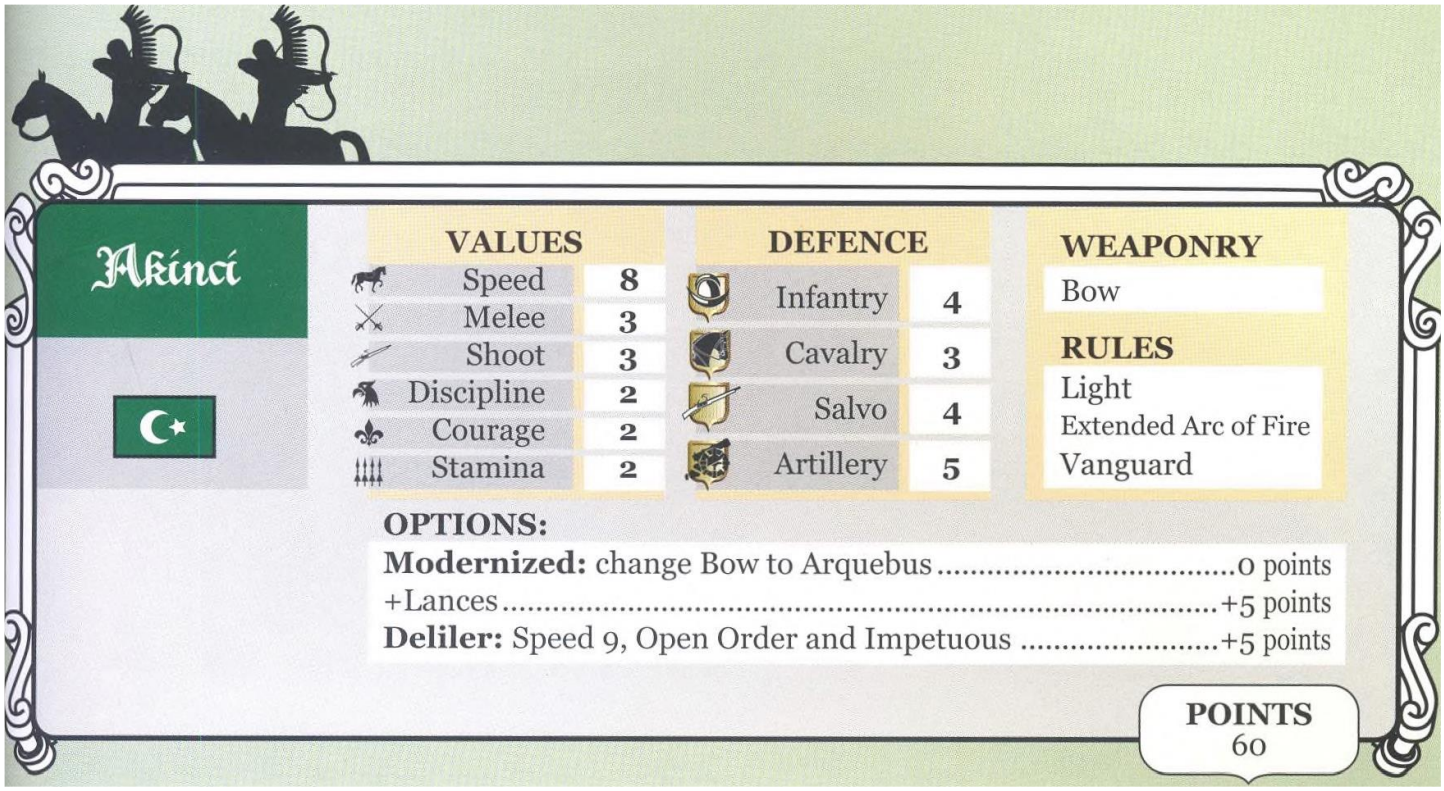
A l'intérieur des Sipahis il y avait une division claire entre les Timarlis, l'équivalent européen des chevaliers féodaux, et les Kapikulus, qui étaient la version montée des Janissaires.

Les Timalis étaient armés par les nobles, comme ils devaient lever une certaine quantité de troupes sur leurs fiefs pour servir la Porte, un nombre approprié leur accordait le statu de noble. Ils avaient ensemble à servir dans l'armée en échange de privilèges.

Les Kapitulu n'étaient pas nécessairement d'origine turque. Leur nom signifie maître d'arme et ces troupes étaient choisies parmi les meilleures pour former les forces de troupes d'élite. Il leur était confié les plus dangereuses missions, parce que ces soldats étaient parmi le plus fier et les plus déterminés des guerriers à cheval à travers tout l'Empire Ottoman. Ils étaient bien armés, lourdement armurés, et extrêmement bien préparés aux combats les plus durs.

Le Silahtar dans les Kapikulus était aussi une force d'élite. Il était la garde personnelle du Sultan, aussi, cela incluait les soldats les plus loyaux et les plus déterminés

Les Garips était connus comme « les pauvres » parce qu'ils avaient l'équipement le plus léger. Ils étaient choisis pour des missions qui demandaient plus de vitesse que de courage.



Akinci

VALUES		DEFENCE	
Speed	8	Infantry	4
Melee	3	Cavalry	3
Shoot	3	Salvo	4
Discipline	2	Artillery	5
Courage	2		
Stamina	2		

WEAPONRY
Bow

RULES
Light
Extended Arc of Fire
Vanguard

OPTIONS:
Modernized: change Bow to Arquebus ..... 0 points
+Lances ..... +5 points
Deliler: Speed 9, Open Order and Impetuous ..... +5 points

POINTS
60

Les Akincis étaient la cavalerie légère irrégulière de l'armée Ottomane (Delis). Ils étaient les premiers à rejoindre la bataille, jouant le rôle d'avant-garde devant le reste de l'armée. Ainsi, ils ont participé à de nombreuses actions téméraires lesquelles ont aidés à forger leur légende d'hommes courageux. Ils venaient des clans de guerriers turcs, descendants du légendaire Ghazi qui vécut avec un dévouement total pour et par la guerre tout au long de sa vie. A cause de leur mobilité ils étaient une extraordinaire force de reconnaissance et le prouva en ralentissant considérablement l'avance des troupes ennemies en utilisant des techniques de harcèlement continues.

Ils portaient des vêtements colorés et décorées leurs vêtements avec de grandes plumes, cornes et d'autres objets tentant apportant la confusion chez l'ennemi. Ils s'étaient inspirés des hussards ailés polonais, comme les polonais avaient été impressionnés par les vêtements des Akincis durant les premières batailles où ils s'affrontèrent.

Le surnom des Delilers voulait dire « les fous », ou Serfengectiler, « donneurs de tête » ou « ceux qui donnent leur tête à l'ennemi », c'était un terme commun pour définir la volonté des Akincis de choisir toutes les missions suicides.

La participation des Royaumes d'Hongrie et de Croatie durant la Guerre de Trente Ans se limita principalement de former les régiments de cavalerie légère pour les forces Impériales, ils agissaient sur leurs propres territoires en guerre durant ce temps, principalement contre la menace imposante de l'Empire Ottoman. En outre, l'option de constituer une armée de ces royaumes peut séduire les collectionneurs de figurines, tant il y a des armées différentes et intéressantes.

LES GUERRES TURQUES

La longue guerre Turque, aussi connue comme la Guerre de Trente ans, était un conflit qui dressa les Habsbourg contre l'Empire Ottoman entre 1593 et 1606. Pendant longtemps, le Royaume de Hongrie était la frontière instable de l'Europe avec les Turcs et restait le champ de bataille entre les Chrétiens et les Musulmans. Ces conflits ont vue des victoires et des défaites des deux côtés, avec une succession intermittente de trêves et de traités qui ont tracé de vagues limites à la frontière toujours changeante.

La plupart des territoires hongrois et croates étaient en permanence militarisés sous le commandement de l'Empereur. La frontière militaire de la Croatie agissait comme une forteresse contre les turcs du Moyen Age jusqu'au XIXème siècle. Durant la première moitié du XVIIème siècle, les territoires du Royaume de Hongrie était divisé en trois parties : une contrôlée par les Habsbourg et le Saint Empire Germanique, une autre par le Budin Ayalet, partie de l'Empire Ottoman et la troisième partie par la Principauté de Transylvanie bien qu'elle soit vassale des Turcs.

Tandis que la Guerre de Trente ans faisait rage, l'Empire Ottoman était occupé avec autre chose en plus de faire la guerre avec ses voisins des Balkans, en permettant aux Royaumes de Hongrie et de Croatie des servir le Saint Empire Romain dans sa guerre contre les protestants.

Plus tard en 1645, la Grande Guerre Turque commença. L'Europe Centrale et de l'Est était plongé dans la tâche titanesque de repousser la dernière grande guerre turque tentant l'expansion à travers le continent. C'était durant la seconde moitié du XVIIème siècle quand l'épisode climatique du deuxième siège de Vienne prend place, lequel fut une victoire stratégique pour la chrétienté et un tournant dans la guerre contre l'Empire Ottoman.

Armées des royaumes de Hongrie et de Croatie

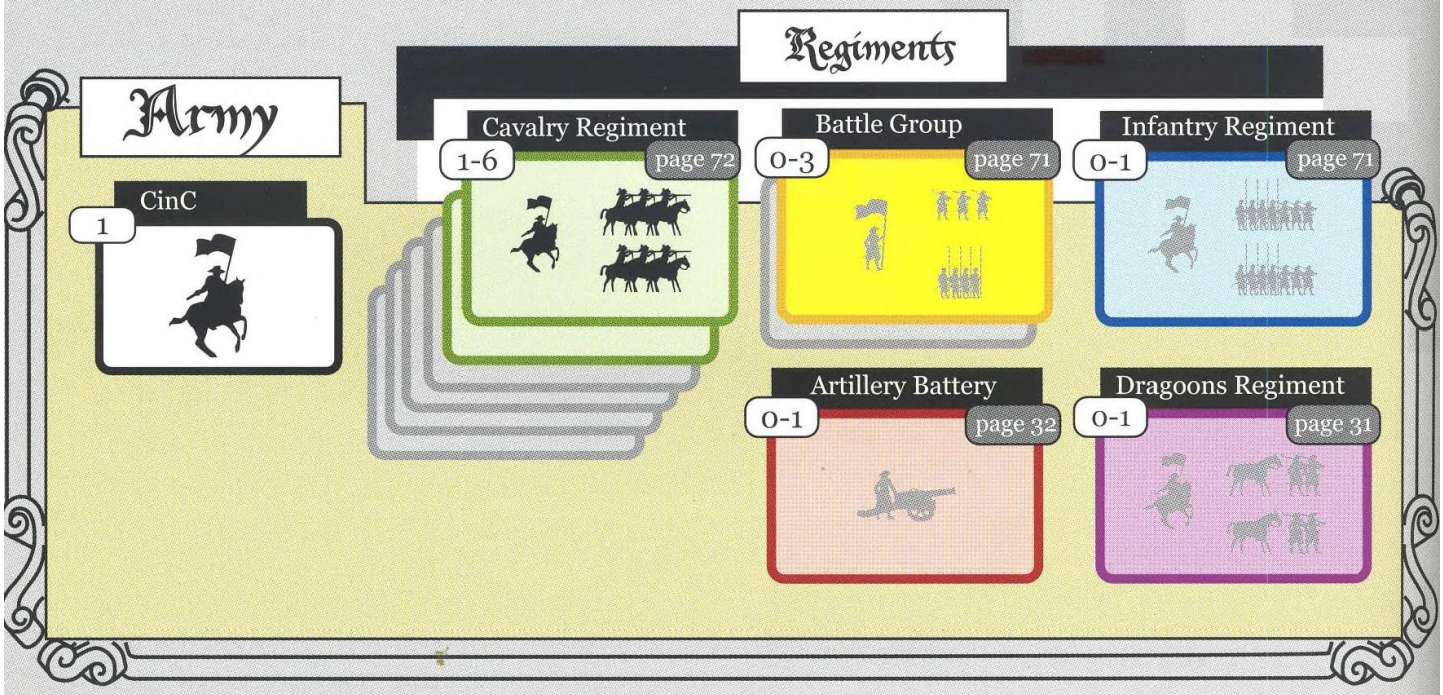
Pour faire une armée des royaumes de Hongrie ou de Croatie, les tableaux suivant sont utilisés. Comme ces armées sont dans la plupart des cas, formées avec des unités de faible coût cela peut être difficile de compléter ses points ; cela reste un défi valable pour un joueur qui peut avoir envie de contrôler de grandes armées.

Si cette armée n'intègre pas de régiments à pied, elle utilise les règles de Horde.

Troupes du Saint Empire Romain

Les armées Hongroise et Croate sont, principalement, alliées aux forces du Saint Empire Romain sous les ordres des Habsbourg, aussi l'Empire peut en choisir pour son armée des régiments de cavalerie des Balkans comme les leurs. Les armées du Saint Empire Romain, même si restreint par les tableaux inclus dans le Liber Millitum : Tercios, remplace ses régiments de cavalerie par des régiments de cavalerie légère de hussards de ce livre. Il n'y a pas de limite au nombre de régiment qui peuvent être remplacés.

Dans ce cas, le Saint Empire Romain peut choisir l'option marqué avec cette icone. Il doit être spécifié que ces régiments ne sont pas affectés par la règle Alliés en faisant parti intrinsèque de l'armée.



Compulsory: CinC and 1 Balkan Cavalry Regiment.

Options:

1 Elite unit.
Up to 6 Balkan Cavalry Regiment (page 72).
Up to 3 Balkan Battle Group (page 71).
1 Balkan Infantry Regiment (page 71).
1 Artillery Battery (page 32).
1 Dragoons Regiment (page 32).

Requeriment:

To include the Artillery Battery is compulsory to include also the Infantry Regiment.
Only one of the Cavalry Regiment can include Boyars.

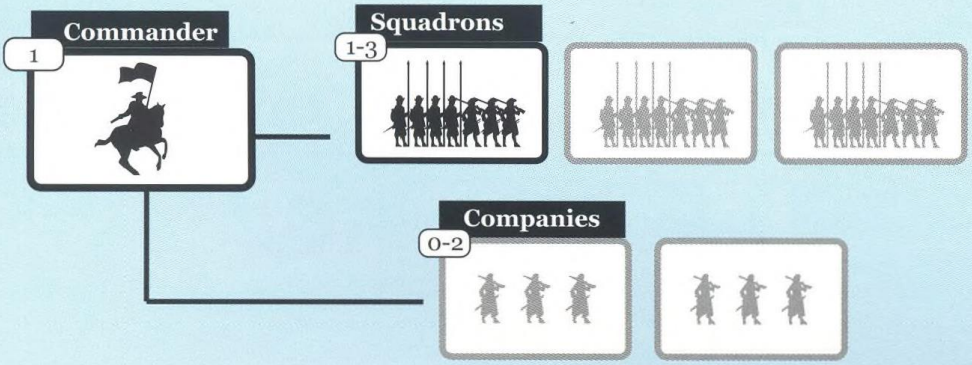
Especial:

If the army does not include the Infantry Regiment it gets the Horde rule.

Commander

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
2	1	1	0
3	1	2	25
4	2	2	100
5	2	3	250

Balkan Infantry Regiment

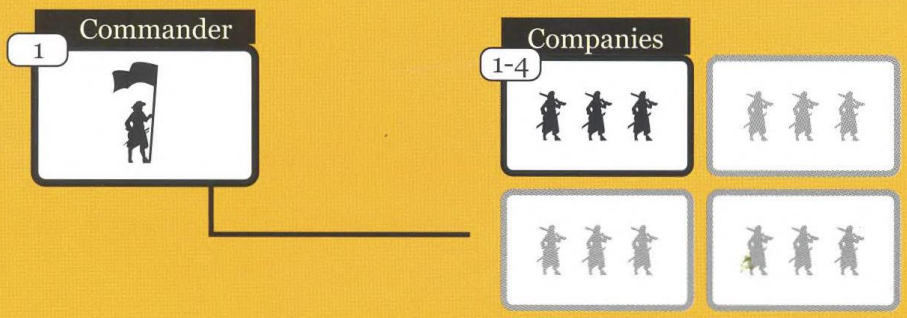


Compulsory: Commander and 1 Battalion.

Options:

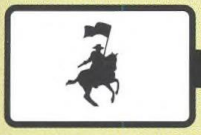
Up to 3 Battalions (page 40).
Up to 2 Shot, Pikemen, Melee (page 27) or Haiduks (page 43).

Balkan Battle Group



Compulsory: Commander and 1 Shoot, Pikemen, Melee or Haiduks .

Options: Up to 4 Shoot, Pikemen, Melee (page 27) or Haiduks Companies (page 43).

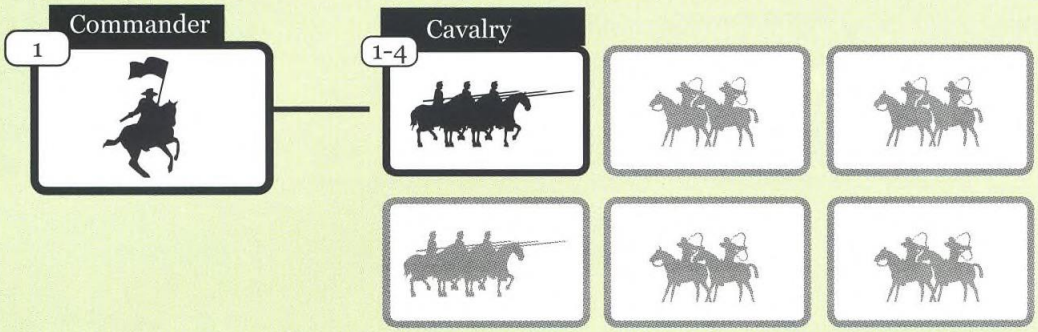


Commander (Both Infantry and Battle Group Regiment

Commander's Rank must be **lower** than the CinC's.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Balkan Cavalry Regiment



Compulsory: Commander and 1 Light Hussars or Boyars unit.

Options:

Up to 4 Light Hussars (page 73) or Boyars (page 55) unit.

Requeriments:

Only one Regiment of the army can include Boyars.

Commander

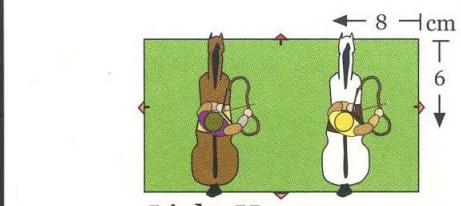
Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

Any Horse Commander has the Élan virtue for free.

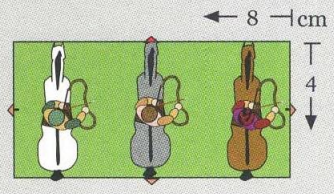
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Cavalry

28mm

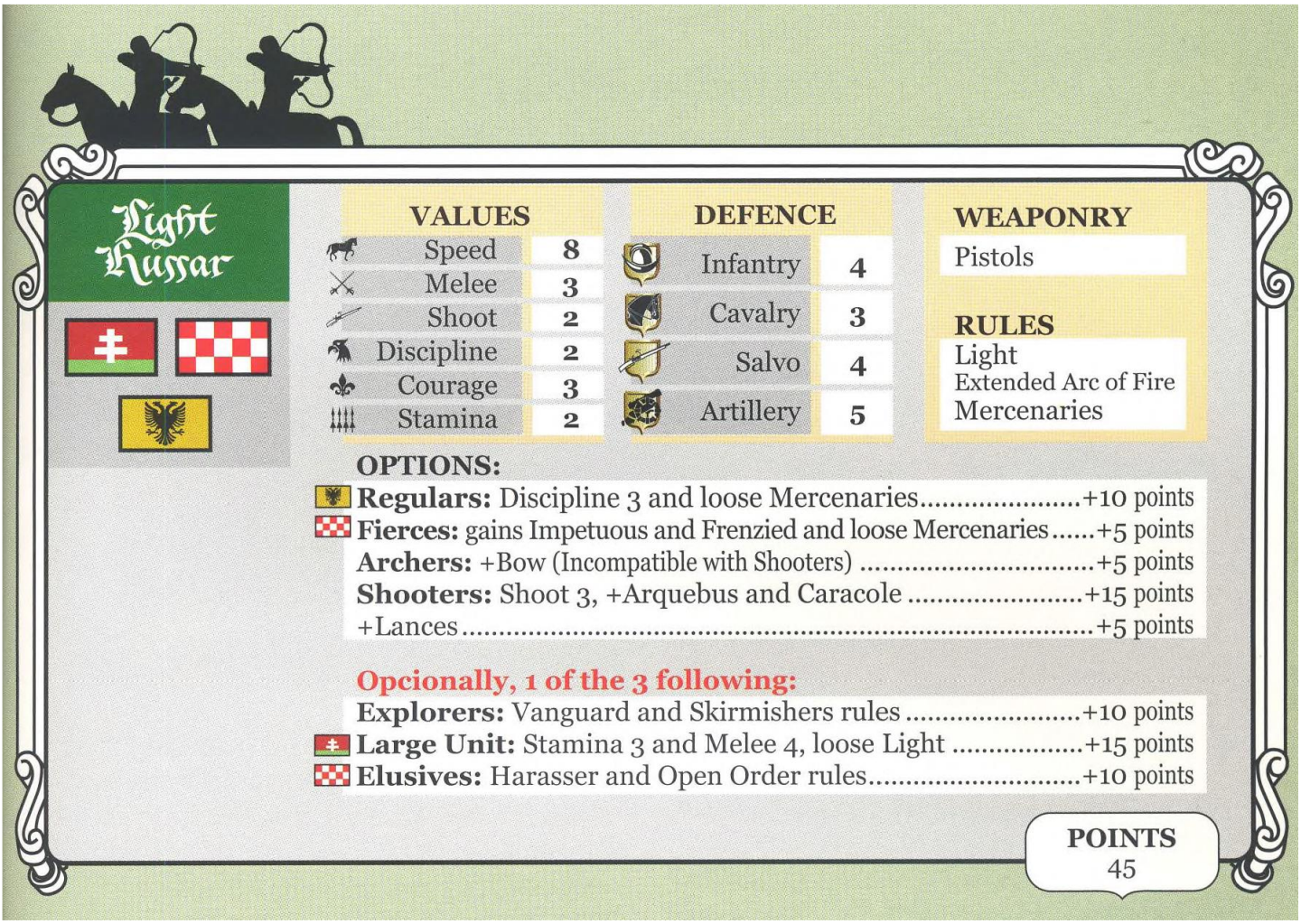


Light Hussar



Light Hussar

15mm



Light Hussar

VALUES		DEFENCE	
Speed	8	Infantry	4
Melee	3	Cavalry	3
Shoot	2	Salvo	4
Discipline	2	Artillery	5
Courage	3		
Stamina	2		

WEAPONRY
Pistols

RULES
Light
Extended Arc of Fire
Mercenaries

OPTIONS:

Regulars: Discipline 3 and loose Mercenaries.....+10 points
Fierces: gains Impetuous and Frenzied and loose Mercenaries.....+5 points
Archers: +Bow (Incompatible with Shooters).....+5 points
Shooters: Shoot 3, +Arquebus and Caracole.....+15 points
+Lances.....+5 points

Opcionally, 1 of the 3 following:

Explorers: Vanguard and Skirmishers rules.....+10 points
Large Unit: Stamina 3 and Melee 4, loose Light.....+15 points
Elusives: Harasser and Open Order rules.....+10 points

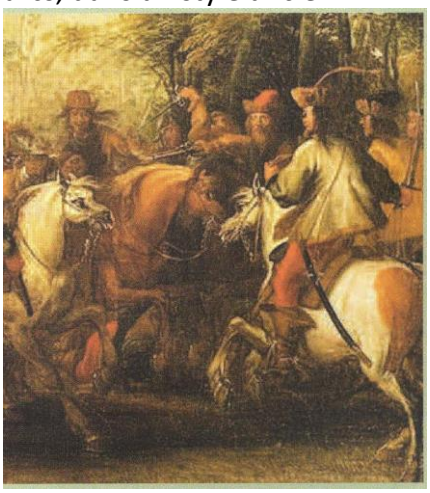
POINTS
45

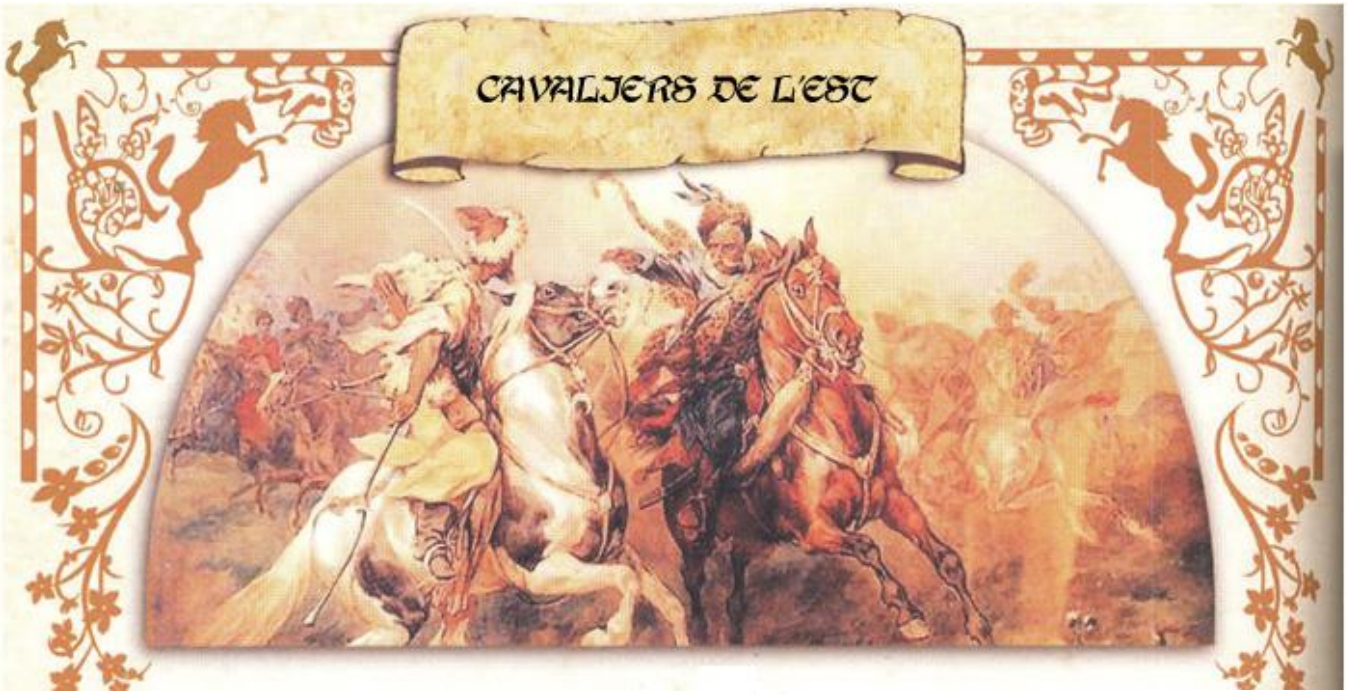
Les hussards étaient l'archétype européen de la cavalerie légère, venant de Hongrie, connus dans leur pays comme les « porte-drapeau de la grande voie ». Leurs voisins croates avaient aussi la même réputation, mais était reconnu comme étant plus sauvage.

La longue guerre contre les turcs avait endurci les troupes de la frontière militaire, qui connaissait leurs ruses. Leurs compétences inestimables ont permis de grandes victoires à leur nation dans le passé contre les hordes ottomanes.

Au XVIIème siècle ils devinrent les forces mercenaires les plus communes du Saint Empire Romain, au point que durant la Guerre de Trente Ans plusieurs régiments réguliers ont été levés pour le Saint Empire Romain. Leur méthode de cavalerie légère était une inspiration pour les corps de cavalerie légère des autres pays.

Ils portaient des vêtements colorés et distinctifs combinés avec une variété de styles, rendant leur nature aventureuse claire pour tous ceux qui pouvaient les voir. Ils n'étaient pas vêtu d'armures, leur donnant un rôle d'éclaireur rapide, étant armés de plusieurs pistolets et de leurs formidable sabre, plusieurs d'entre eux se battaient encore avec des arcs, dans un style ancien.





Héritiers des anciennes tribus des steppes, les cosaques et les tatars des régions inhabitées des vastes étendues du sud de la Russie, au nord de l'Empire Ottoman et à l'Est de l'Europe. Les tableaux des Cavaliers de l'Est couvrent ces deux braves factions.

Les unités de ces armées étaient initialement utilisées en tant qu'alliées des autres puissances, comme elles représentaient un atout de valeur beaucoup d'armées firent appel à elles. Collectionner une armée pure de cavaliers de l'Est pour de grandes batailles peut être un défi de taille pour un joueur qui peut avoir envie de contrôler de grandes armées. Toutefois, si vous avez le courage de commander de véritables hordes de figurines, c'est l'armée idéale.

LES HOMMES LIBRES

Les origines du terme Cosaque est un dérivé du mot turc quzzaq, qui signifie « hommes libres » dans la langue des anciens Cuman. C'était une nation à caractère nomade et reconnu pour leurs prouesses militaires.

Ils étaient issus de différentes ethnies qui partagent fièrement le surnom. Les plus grands groupes se trouvaient en Russie, suivis par les cosaque Ukrainiens, il y avait aussi des grandes armées en Pologne, au Kazakhstan et dans les régions voisines. Même si ces unités ont des origines communes, après leur séparation de la Horde d'Or, ils occupèrent d'immenses étendues de territoires, ce qui a incité chaque host à se développer indépendamment.

Le terme Tatar est la désignation générique des peuples turc et mongol, qui étaient aussi intégrés dans la Horde d'Or pendant quelques temps. Leurs plus grands groupes étaient les Tatars de la Volga, Kazan et Crimée, nombre d'entre eux étaient des musulmans. Les Tatars habitaient plusieurs régions d'Asie, incluant des territoires de Chine.

Ces nations ont été craintes aux frontières de leurs territoires, comme elles faisaient fréquemment des raids violents.

C'était des hommes qui vivaient sous des menaces constantes et cette tension les tenait prêts pour la guerre. Ils étaient une source constante d'atout pour les pouvoirs militaires qui pouvaient louer leurs services. Pourtant ces hommes libres n'étaient pas particulièrement disciplinés, l'affinité crue pour la bataille fait de ces hommes endurcis des alliés formidables.

ARMEES DES ROYAUMES DE HONGRIE ET DE CROATIE

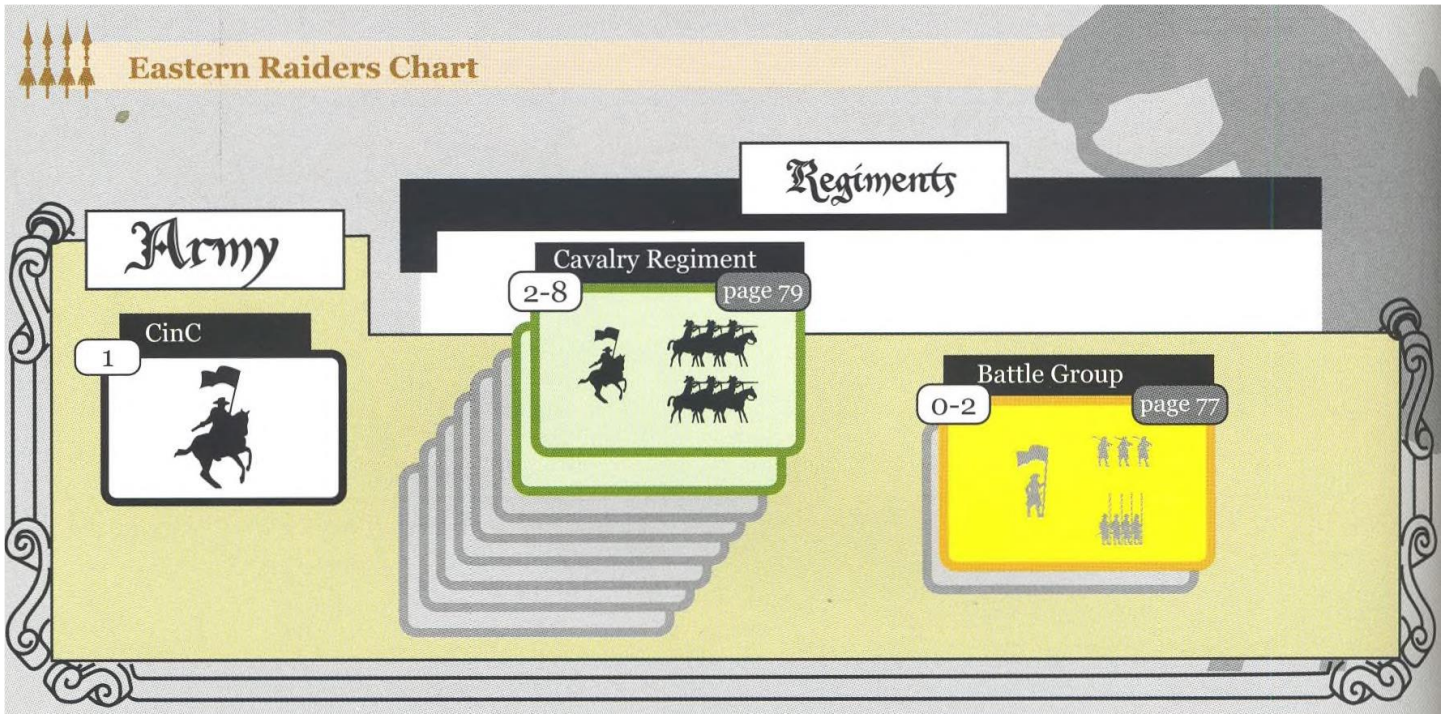
Pour faire une armée des royaumes de Hongrie ou de Croatie, les tableaux suivant sont utilisés. Comme ces armées sont dans la plupart des cas, formées avec des unités de faible coût cela peut être difficile de compléter ses points ; cela reste un défi valable pour un joueur qui peut avoir envie de contrôler de grandes armées.

ALLIES

Les armées cosaques et les Tatars sont embaucher en permanence en tant que mercenaires en plus de prendre part en tant que mercenaires dans les innombrables campagnes avec les autres nations. Les armées qui peuvent inclure de régiment de cavaliers de l'Est sont marquées, incluant les armées qui appartiennent au Liber Militum : Tercios. Elles remplacent simplement leurs régiments de cavalerie de leurs tableaux par des cavaliers de l'Est de ce livre. Il n'y a pas de limites aux nombres de régiments qui peuvent être remplacés Chaque faction peut choisir seulement les options marquées avec leurs icones.

Les unités de ces régiments ont la règle « alliés » mais pas celle de « horde ».

Eastern Raiders Chart



Compulsory: CinC and 2 Eastern Cavalry Regiment.

Options:
Up to 8 Eastern Cavalry Regiment (page 79).
Up to 2 Eastern Battle Group (page 77).

Requeriments:
There must to be more Cavalry Regiments than Battle Groups.
If the Cossacks choose Zaporozhian or Don Host must be the same for the entire army.

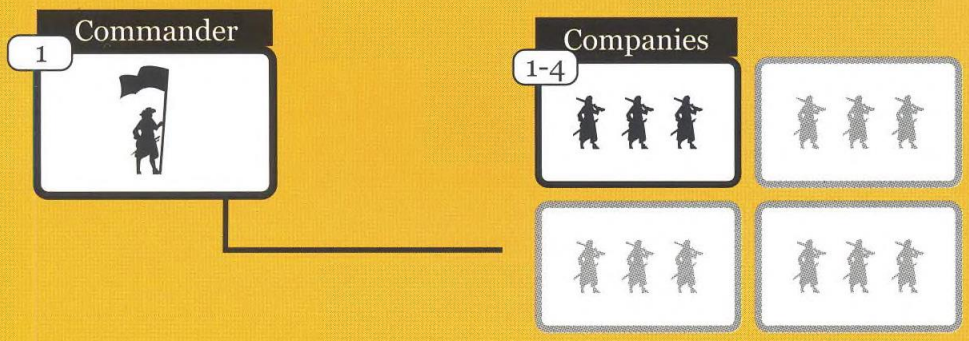
Special:
The army have the Horde rule.

CinC

The CinC have the Élan Virtue for free.

RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
2	1	1	0
3	1	2	25
4	2	2	100
5	2	3	250

Eastern Battle Group



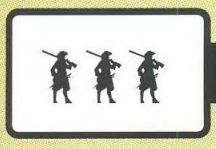
Compulsory: Commander and 1 Melee, Azapes or Plastun Company.

Options:
Up to 4 Companies chosen between Melee (page 27), Azapes (page 64) or Plastun (page 78).

Commander

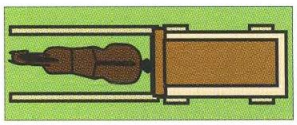
Commander's Rank must be **lower** than the CinC's.

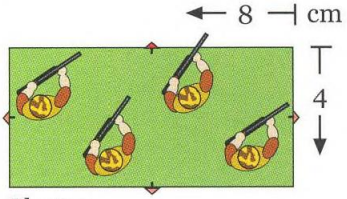
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100



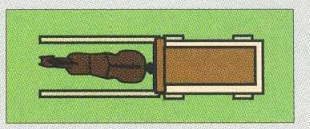
Companies

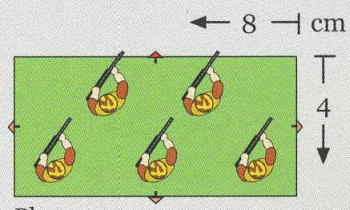
28mm


Tabor



Plastun


Tabor



Plastun

15mm

Plastun

VALUES		DEFENCE	
Speed	6	Infantry	3
Melee	3	Cavalry	3
Shoot	2	Salvo	4
Discipline	2	Artillery	4
Courage	3		
Stamina	2		

WEAPONRY
Arquebus

RULES
Skirmishers
Ambush

OPTIONS:

Large Plastun: Shoot and Stamina 3, loose Ambush ..... +10 points
Veterans: Discipline 3 ..... +10 points
Tabor: Mobile Fortress ..... +10 points
Well Equiped: change Arquebus to Musket..... +10 points
+Pistols ..... +5 points

POINTS
70

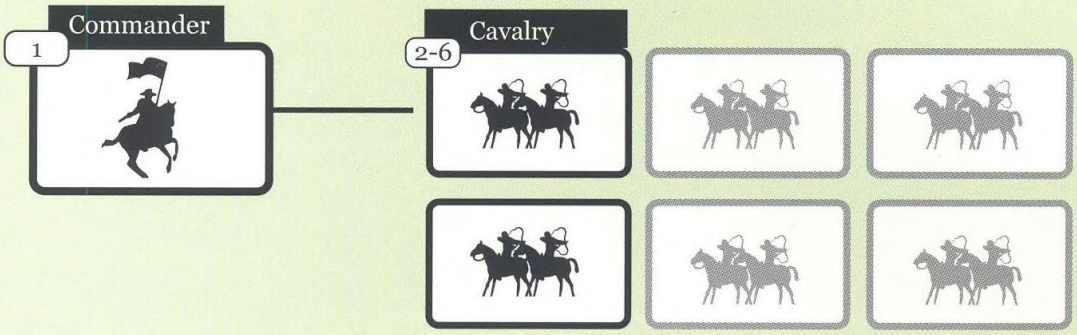
Plastun était la désignation pour les troupes cosaques qui combattaient à pied. C'était généralement des éclaireurs ou des sentinelles, mais elles pouvaient être déployées rapidement au combat.

La grande majorité de l'armée cosaque était montée, c'était leur style de combats traditionnel, toutefois, ses soldats étaient préparés à démonter et combattre en tant qu'infanterie si cela était nécessaire, soit par des exigences tactiques, par exemple en présence de terrains difficiles ou de besoins tactiques.

Les unités de Plastuns participèrent à de nombreuses attaques surprises, infiltrant les territoires ennemis pour préparer des embuscades.

Parfois, ils étaient forcés à organiser la défense de leur camp. Pour cela ont affirmé leurs grandes compétences en Tabor, en déployant rapidement les chariots en position défensive.

Eastern Cavalry Regiment



Compulsory: Commander and 2 Cossacks or Tatars units.

Options:

Up to 6 Cossacks (page 80) or Tatars (page 81) units.

Requeriments:

All the Cossacks from the same Regiment must choose the same options.

Commander

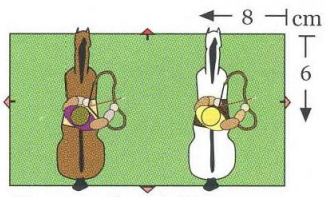
Commander's Rank cannot be higher than the CinC's.

Any Horse Commander has the Élan virtue for free.

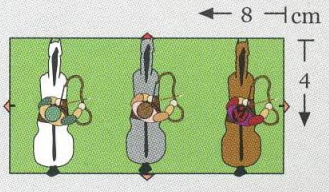
RANK	VIRTUES	TRAITS	POINTS
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Cavalry

28mm



Cossacks / Tatars



Cossacks / Tatars

15mm

Cossacks

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	8	Infantry	4	Pistols
Melee	3	Cavalry	3	**RULES**
Shoot	2	Salvo	4	Light
Discipline	2	Artillery	5	Open Order
Courage	3			Frenzied
Stamina	2			

OPTIONS:

Veterans: Discipline 3 ..... +10 points
Armoured: Courage 4, loose Light ..... +15 points
Large Unit: Shoot and Stamina 3, loose Open Order..... +10 points
Mercenaries..... -5 points
Archers: Bows, Extended Arc of Fire..... +5 points
+Arquebus ..... +5 points
+Lances ..... +5 points

Optionally, choose for the entire army one of the 2 following:

Zaporozhian Host: Melee 4 ..... +15 points
Don Host: Speed 9 and Harasser rule ..... +10 points

POINTS 55

La cavalerie cosaque était très attachée à leur culture guerrière, privilégiant l'expertise en équitation et un sens aigu de l'esprit de corps avec leurs traditions inhérentes. Depuis leur origine, leurs principales sources de richesses étaient le pillage de leurs voisins, ce qui leur a permis de gagner en gloire et en hostilité. La communauté cosaque était organisée en différents groupes territoriaux appelés « host », deux d'entre eux étaient particulièrement fort : les Zapporozhiens Sich du Dniepr et l'host des cosaques du Don.

Les cosaques Zapporozhiens étaient originaire des colonies autour des méandres inférieurs du Dniepr. Ils étaient considérés comme faisant partie du Commonwealth Polono Lituanien, et aussi profitaient d'une grande liberté. On leur donna des territoires Lituanien en Ukraine, aussi ils continuèrent à se nommer eux même les cosaques Zapporozhiens. Les Zapporozhiens avaient plusieurs violents rites de passage comme toutes les autres communautés, solidement ancrées dans leur tradition militaire.

Les cosaques du Don étaient des colonies des rives de la rivière du même nom. Cependant, ils sont liés au sort de la Russie depuis Ivan le Terrible. Ils restent une organisation militaire de frontière, basées dans les steppes du Sud, en conflits constants avec les Tatars et les Ottomans.

Tatars

VALUES		DEFENCE		WEAPONRY
Speed	8	Infantry	4	Bow
Melee	3	Cavalry	3	**RULES**
Shoot	2	Salvo	4	Harasser
Discipline	2	Artillery	5	Light
Courage	3			Extended Arc of Fire
Stamina	2			Open Order

OPTIONS:

Raiders: Speed 9 and Shoot 3 ..... +10 points
Veterans: Discipline 3 and Mercenaries ..... +5 points
+Pistols ..... +5 points
+Arquebus ..... +5 points
+Lances ..... +5 points

POINTS 65

Les Tatars étaient de grands groupes éparpillés sur les vastes étendues de steppes.

Parmi les groupes les plus importants étaient les Tatars de la Volga-Oural, de Crimée et les tatars Lipka. La grande majorité des Tatars étaient des musulmans sunnites, mais il y avait de Tatars chrétiens orthodoxe.

Les aptitudes étaient souvent employées par les puissances qui ont réussi à accepter leur recrutement en tant que mercenaires, alors qu'il n'y avait pas d'engagements rentables dans les villages voisins.

L'Empire Ottoman avait le Khanat de Crimée en état vassal, aussi ils utilisèrent leurs services à chaque fois que c'était possible. Les Tatars Lipka, toutefois, combattaient dans les armées du Commonwealth Polono Lituanien.

Six nouveaux types de batailles sont inclus avec de quoi tester votre armée. Elles peuvent être jouées avec toutes les armées venant de Tercios ou de Kingdoms.

Si les deux joueurs sont d'accord, le type de batailles peut être sélectionnée aléatoirement. 1 D6 pour le livre et un autre D6 pour le scénario.

1-3 Bataille de Tercios
4-6 Batailles de Kingdoms
Lancer un autre dé :

1 Bataille rangée
2 Briser le siège
3 Défense du Royaume
4 Pour le Roi ou la Patrie
5 Réclamer la terre
6 Attaque inattendue

SCORE GLOBAL STANDARD

Le système standard suivant facilité le calcul des scores des joueurs durant les évènements, tournois ou campagnes. Le score est basé sur le nombre de tours joués.

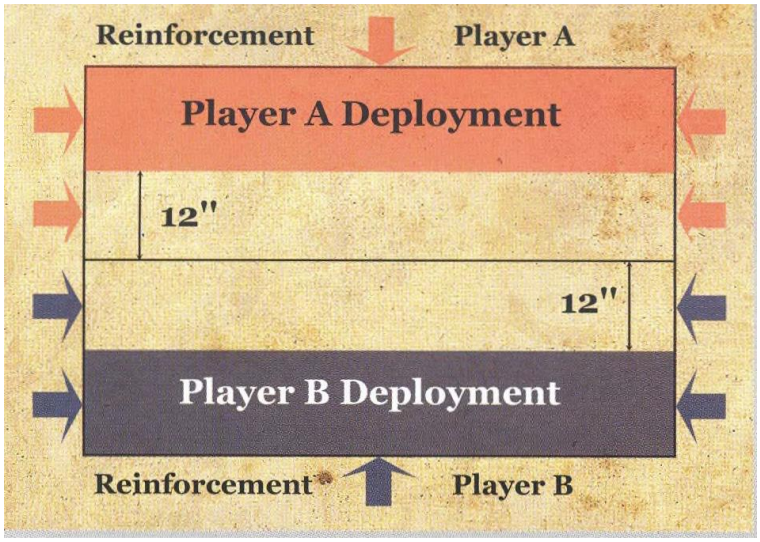
Tour	Avantage nécessaire pour finir	Score Gagnant	Score Perdant
5ème	5	8	1
6ème	3	7	2
7ème	1	6	3
8ème	0	5	4
+	Égalité	4	4

Si la partie ne peut pas être finie, l'avantage au joueur ayant le plus de points. Les points sont gagnés comme si la partie était finie sur le tour du défenseur.

La guerre est à son point culminant. Les deux armées ont assez de soldats pour défendre leurs causes. Seule la brillance des leurs Commandants peut faire la différence et faire prévaloir leur camp en ce jour de grandes actions.

Déploiement : les deux joueurs lancent un dé. Celui qui a le résultat le plus élevé déploie son camp. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a placé le moins de terrain qui gagne le jet.

Les zones de déploiement débutent à 12'' du milieu de la table, table divisée dans le sens de la longueur (voir image).

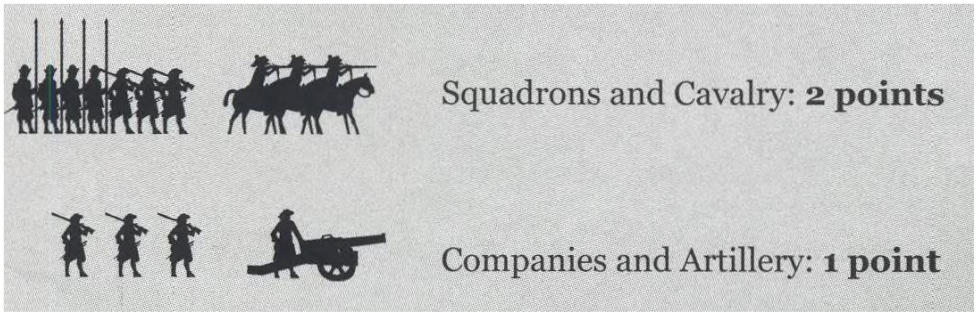


Le joueur qui a gagné le jet déploie en premier un Commandant de régiment et, dans ses 6'', toutes les unités de son régiment. Aucune unité ne peut être placée hors de la zone de déploiement. Ensuite, son adversaire fait de même avec l'un de ses régiments. Les joueurs alternent cette séquence jusqu'à que toutes les unités soient placées sur la table. A la fin, les Généraux en Chef sont placés et avec leur unité d'Elite, sans les 6''.

Réserves fraiches : Les unités de cavalerie, les escadrons à pied (pas les compagnies) qui ont été détruites peuvent ré entrer sur la table, au tour suivant, après avoir été détruites, juste avant le jet d'initiative, les joueurs en alternance introduisent de telles unités par ordre d'initiative. Ces unités entrent avec un ordre de « Run ».

Les escadrons à pied entrent de n'importe quel point du bord de leur zone de déploiement. Les unités à cheval peuvent entrer en alternance, de n'importe quel point de leur bord latéral à l'intérieur de leur zone de déploiement jusqu'au milieu de la table.

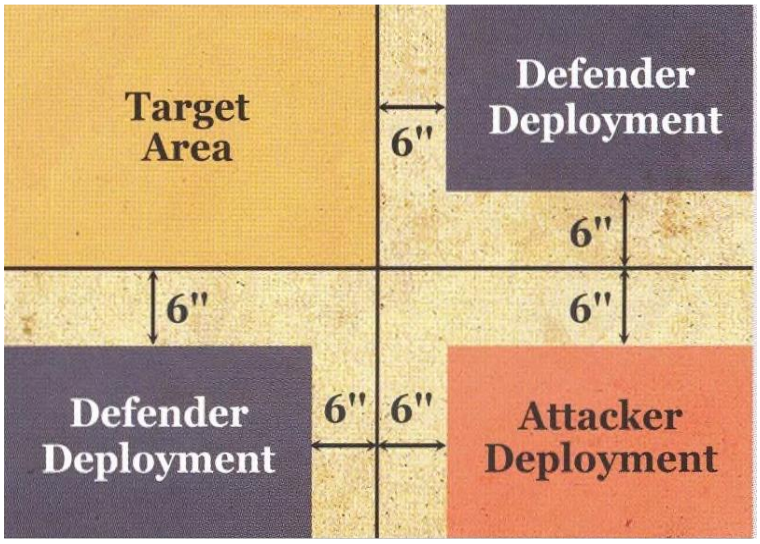
Score : à la fin de la partie, les points accordés aux nombres d'unité détruites dépendent de leur type d'unité, différents point sont gagnés :



L'armée attaquante est dans une situation désespérée. Elle doit percer les lignes ennemies pour éviter que le siège ne compromette la logistique de la campagne.

Déploiement : les deux joueurs lancent un dé. Celui qui a le résultat le plus élevé déploie son camp. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a placé le moins de terrain qui gagne le jet.

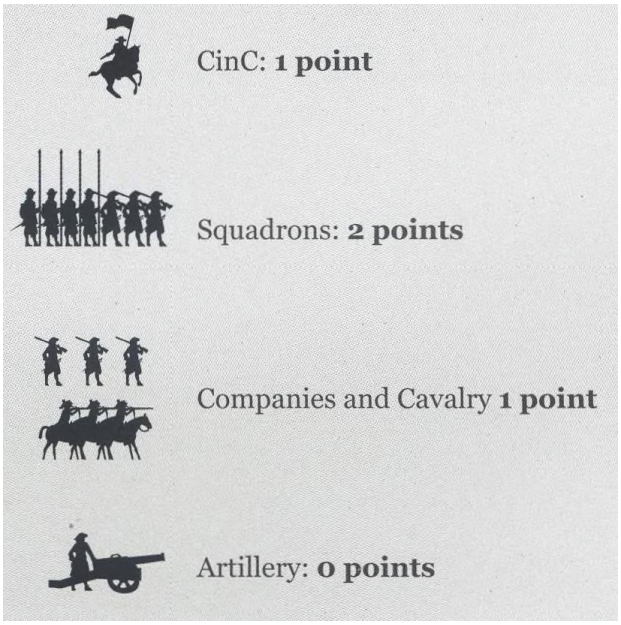
Le terrain est divisé en quatre quarts. L'attaquant en choisit un comme zone cible. Le quart opposé, 6'' plus petit sur ses côtés, devient sa zone de déploiement (voir dessin). Les deux autres quarts, eux aussi 6'' plus petit, sont les zones de déploiement du défenseur.



Le défenseur déploie ses troupes en premier, et ensuite l'attaquant déploie ses propres troupes.

Toutes les troupes doivent être à 6'' de leur Commandant de régiment.

Score : à la fin de la partie, l'attaquant obtient des points pour chaque unité qui a son front dans la zone cible. Le défenseur gagne des points en fonction des unités détruites. Les points dépendent du type d'unité :



Une importante enclave est assiégée par une armée. Les défenseurs en sous nombre doivent tenir en espérant que les renforts arrivent.

Place forte : il s'agit d'une construction qui est la cible des attaquants. Cela peut être un fort, une ferme, un village, un camp ou n'importe quelle construction qui semble appropriée aux joueurs. Sa taille doit être comprise entre 6 et 12'' (idéalement 9''). La place forte a les règles impassable et caché.

Elle est occupée par une garnison, qui est capable de combattre comme des troupes normales ais qui n'a pas besoin de cartes d'ordres, elle n'est pas affectée par les traits et vertus des Commandants et ne peut pas recevoir d'augmentation ou diminution. Après le corps à corps, l'attaquant doit se désengager du fort même s'il gagne le combat.

Stronghold profile	VALUES		DEFENCE			
	Melee	4	Infantry	4	Salvo	5
	Courage	4	Cavalry	6	Artillery	3

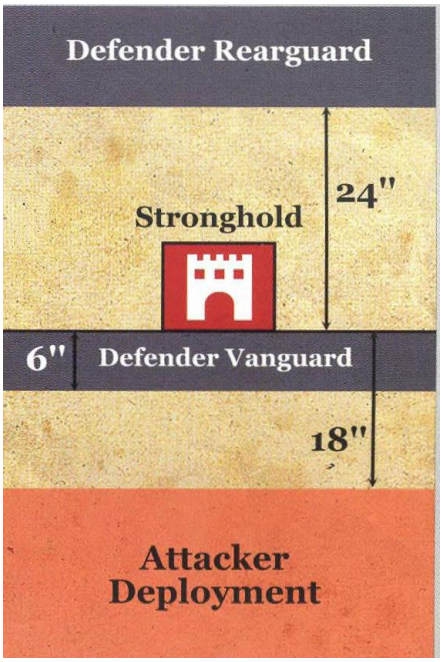
Déploiement : les deux joueurs lancent un dé. Celui qui a le résultat le plus élevé déploie son camp. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a placé le moins de terrain qui gagne le jet.

Dans cette bataille, la table est divisée sur ses côtés courts (voir dessin). L'attaquant choisit les zones de déploiement des deux armées.

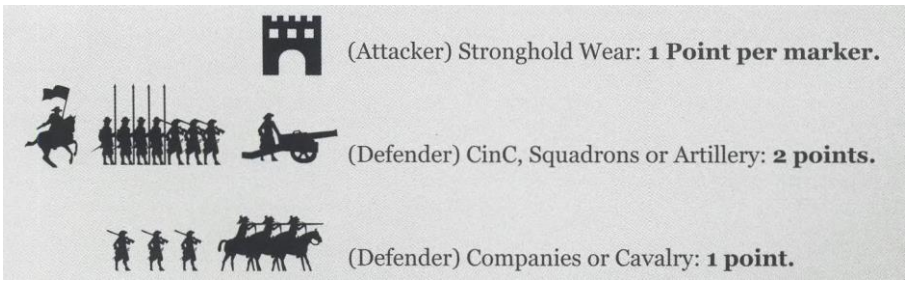
Le défenseur place la place forte au milieu de la table, près de la ligne centrale mais pas au-delà (voir dessin). Aucun terrain ne peut être sous la construction ou dans ses 6''excepté une route sinon il est retiré.

Le défenseur choisit jusqu'à quatre unités, avec un maximum de 2 peuvent être des escadrons, pour les déployer en avant-garde. Le reste sera déployé à 24'', incluant le Général.

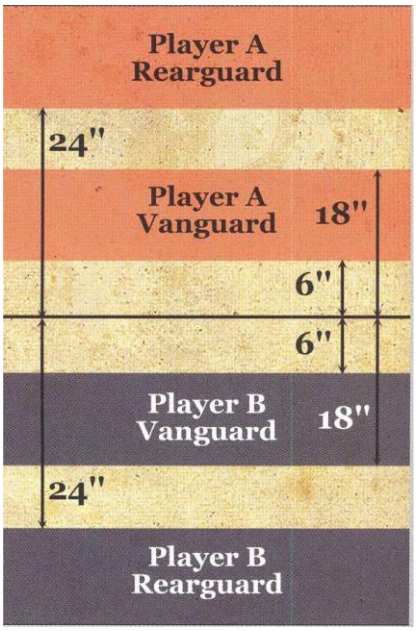
L'attaquant déploie toutes ses unités à 18'' du milieu de la table.



Score : chaque point d'usure reçu par la place forte donne 1 point à l'attaquant. Il n'y a pas de limite aux nombre de points d'usure que la place forte peut endurer, et ne peuvent jamais être retiré de n'importe qu'elle manière. Le défenseur gagne des points en fonction des unités détruites. Les points dépendent du type d'unité :



Les motivations qui poussent les armées à se battre peuvent être très différentes, mais la victoire peut être décidée par le camp le plus déterminé à sa cause. Les héros sont des personnages rares qui peuvent faire la différence entre une victoire ou une défaite, faisant des actes qui encourage ses hommes à faire des efforts surhumains.



Déploiement : les deux joueurs lancent un dé. Celui qui a le résultat le plus élevé déploie son camp. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a placé le moins de terrain qui gagne le jet.

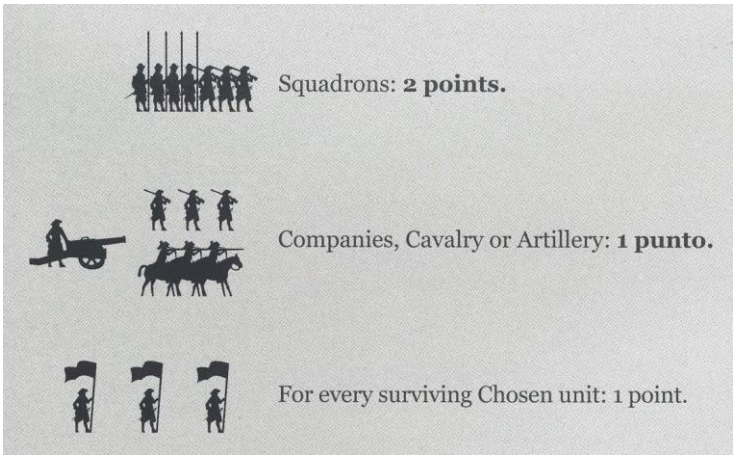
Avant le déploiement, lancer 1d6, le résultat donnera le nombre d'unités d'élus (ou avec le moins d'espoir) que chaque joueur peut choisir dans son armée. Ces unités seront déployées dans la zone de déploiement d'avant-garde. Le reste de l'armée sera déployée en arrière garde (voir plus loin)

La table est divisée sur sa largeur (voir dessin). Les zones de déploiement des avant-gardes seront de 6 à 18'' de milieu de la table. Les arrière gardes à 24'' du milieu.

Les joueurs, à tour de rôle, déploient leurs régiments, plaçant le Commandant de régiment en premier puis toutes les troupes de son régiment. Les Commandants peuvent se déployer dans la zone d'avant-garde si toutes les unités qui appartiennent à ses régiments se déploient là. Le Général en Chef peut s'y déployer aussi.

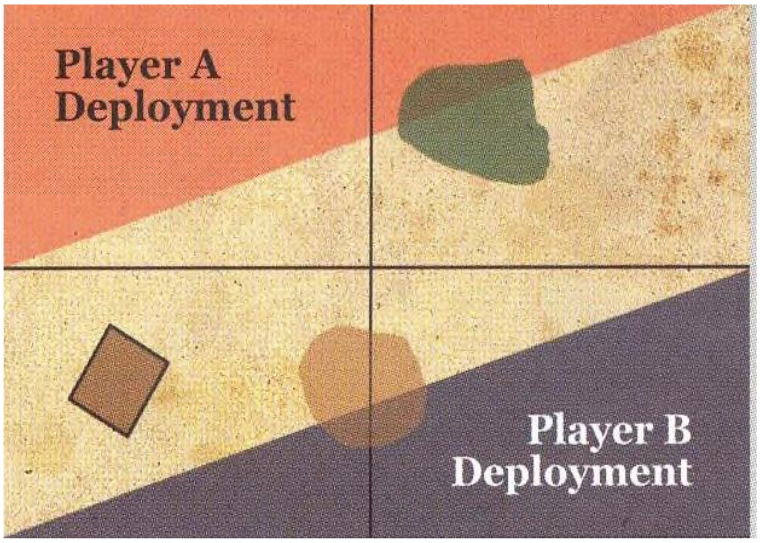
Les unités choisies ne peuvent pas se déplacer plus loin que 18 '' du milieu de la table. Ils ne peuvent pas s'éloigner du centre du champ de bataille.

Score : à la fin de la partie les points sont gagnés en comparant le nombre d'unités ennemies détruite ans le nombre d'unités amies Choisies qui ont survécu à la bataille. Les points sont différents en fonction du type d'unité :



LE champ de bataille n'est pas idéal pour les soldats. La présence de forêts, de bâtiment et de collines joue un rôle pour chaque bon Commandant. Maitriser le terrain est un avantage crucial pour les armées et doit être inclus dans chaque plan.

Déploiement : les deux joueurs lancent un dé. Celui qui a le résultat le plus élevé déploie son camp. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a placé le moins de terrain qui gagne le jet.



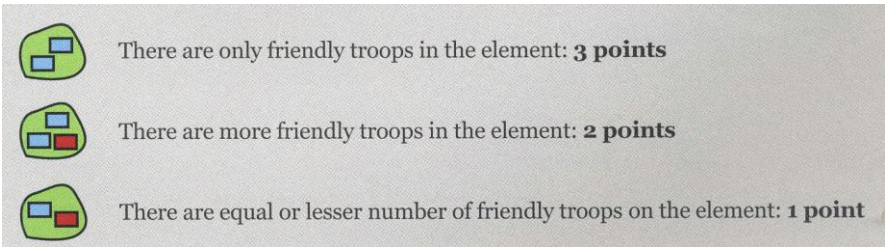
Les zones de déploiement sont déterminées en dessinant un triangle dans chaque coin de la table (voir dessin). La zone adverse sera à l'opposé. Le perdant du jet de déploiement choisit comment les triangles seront dessinés et l'a gagnant choisira sa zone de déploiement.

Eléments objectifs : les armées vont se battre pour contrôler les éléments de terrain. Trois sont choisis comme objectif, deux objectifs suffisent. S'il n'y a pas suffisamment d'objectifs, ajoutez en un sur la table, entre une colline ou un champ jusqu'à qu'il y ai au moins deux objectifs. Ces nouveaux éléments doivent être déployé hors des zones de déploiement des deux joueurs.

Le joueur qui a gagné le jet de déploiement place un Commandant de régiment et, dans ses 6'', toutes les unités de son régiment. Aucune troupe de peut être déployée hors zone de déploiement. Après l'adversaire fait de même avec l'un de ses régiments. Ensuite les deux joueurs alterne cette séquence jusqu'à que toutes les troupes soient placées. A la fin, le Commandant en chef est placé avec leur unité d'Elite dans les 6''.

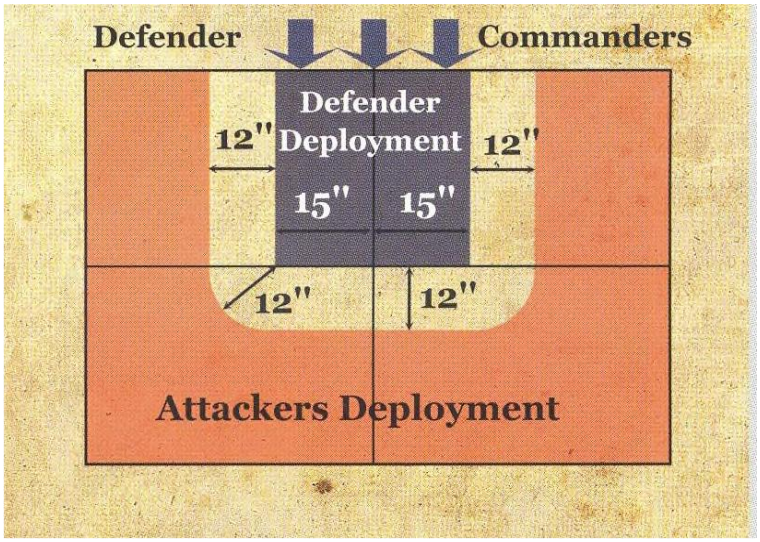
Possession : les éléments comme les collines, champs ou forêts sont considérés contestées par les troupes ennemies si elles ont la face avant dans l'élément. Les éléments impassables ou linéaires comme les bâtiments ou les murs, sont considérés comme contestés par les troupes ennemies si elles ont une base dans les 3'' de l'élément. Quand vous contesté un élément, les escadrons comptent pour 2 unités.

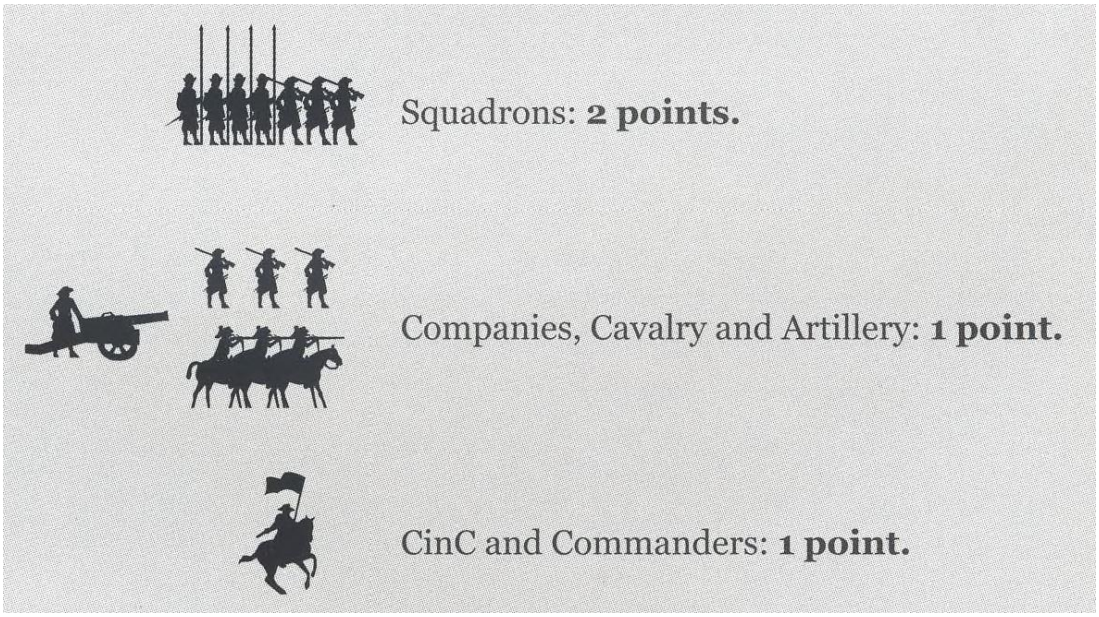
Score : à la fin de la partie, chaque possession d'objectifs rapporte des points.



Tandis que les commandants de l'armée se rassemblent pour une discussion passionnée sur la tactique (ou profitent simplement d'un déjeuner tranquille loin des lignes de front) l'ennemi attaque. Les généraux doivent cesser leurs discussions (ou repas) et retourner au front. Les troupes à l'avant doivent résister avant d'être encerclées et détruites.

Déploiement : les deux joueurs lancent un dé. Celui qui a le résultat le plus élevé déploie son camp. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a placé le moins de terrain qui gagne le jet.



Discussion : tant que les Commandant du défenseur sont en train de discuter (ou diner !), ils débutent la bataille hors de la table. Au second tour, en avant, le défenseur peut activer ses commandants si leurs activations les autorisent à rejoindre la bataille à n'importe quel endroit de leur zone de déploiement.

Score : à la fin de la partie, l'attaquant gagne des points pour chaque troupes ou Commandants qui ont leur front dans la zone de déploiement du défenseur. Le défenseur, quant à lui, gagne des points en fonction du nombre d'unités ennemies détruites. Les points dépendent du type de troupe :