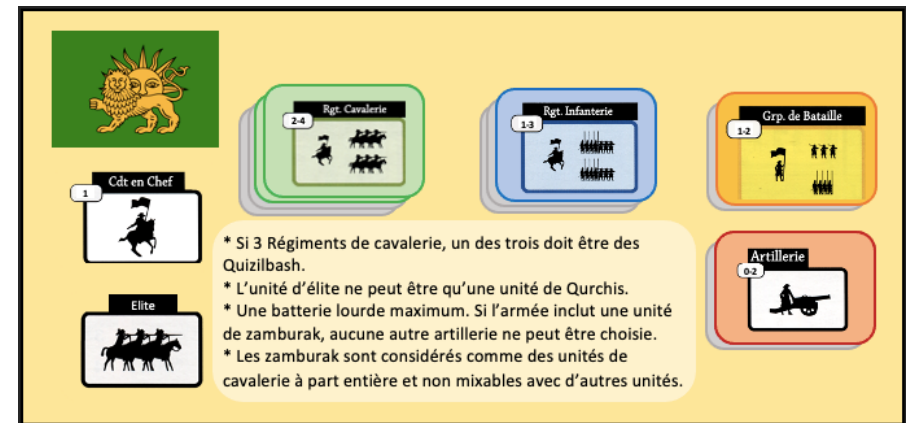
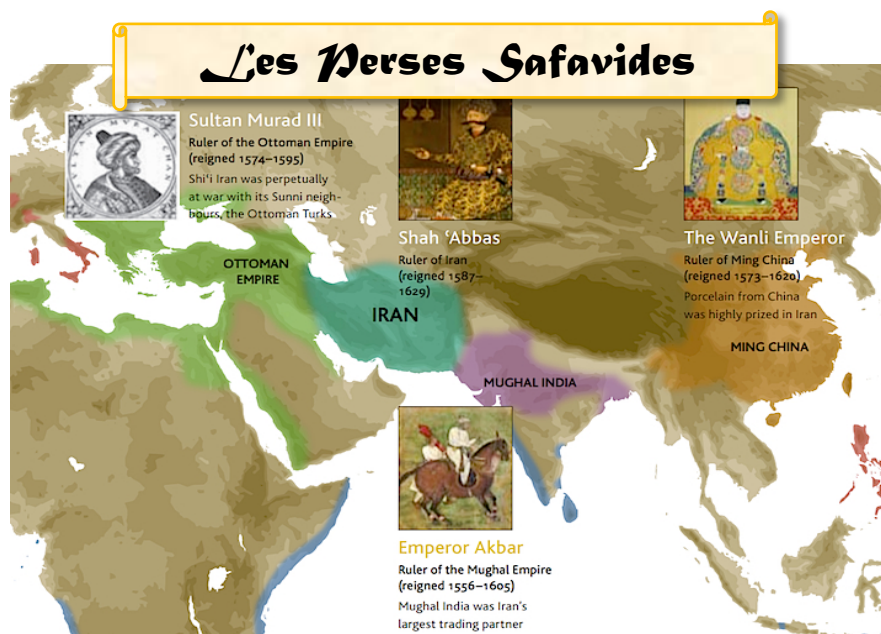




- Le Général en chef obtient gratuitement la vertu « Élan »
- L'unité d'élite doit être une unité de Qurchis.

La dynastie des Séfévides ou Safavides régna sur la Perse de 1501 à 1736. Les Safavides sont issus d'un ordre religieux sunnite soufi militant fondé au XIV^{ème} siècle. D'origine turque puis persianisée, ils se convertissent au chiisme duodécimain au cours du XV^{ème} siècle.

A partir de 1510, les Safavides, dont la montée en puissance va de pair avec la création d'une théocratie dirigée par le shah, s'opposent à l'est aux Ouzbeks, turcophones, et à l'ouest aux Ottomans, défenseurs du sunnisme.

La dynastie atteint son apogée sous Abbas I^{er} le Grand, shah de 1588 à 1629, qui sépare les fonctions religieuses et politiques de l'empire, et met en place une garde personnelle composée d'esclaves islamisés, les ghulams ou gholam, afin de contrer la puissance des tribus qizilbash.

Avec l'Empire ottoman et l'Empire moghol, les Safavides sont l'une des trois puissances du monde musulman, qui entretient des contacts avec les souverains européens.

En 1555, le sultan signe la paix avec les Safavides qui perdent définitivement l'Irak et des villes saintes chiites, mais conservent l'Azerbaïdjan et une partie du Caucase. Les batailles ont continué dans le Caucase et en Irak jusqu'en 1639, année qui vit la signature d'un traité qui établissait des frontières entre les deux puissances qui sont restées quasiment inchangées jusqu'au début du XX^{ème} siècle. Opposé aux Habsbourg, l'Empire ottoman s'allie à la France ce qui conduit les Safavides à s'allier aux Habsbourg.





Tofangchis, ou mousquetaires, créés pour contre balancer la puissance de feu des ottomans. Les tofangchis étaient enrôlés dans différentes régions et coordonnés sous le nom de l'endroit d'où ils venaient. Par exemple si une unité Tofangchi était originaire d'Ispahan, elle devenait connue sous le nom « tofangchian-e Ispahan ». Les tofangchis étaient principalement des paysans perses, des Arabes et des Turkmènes.

TUFENGCHI		Valeurs		Défense		Armement	
	Vitesse	5	Infanterie	4	Mousquet		
	Combat	3	Cavalerie	4			
	Feu	4	Salves	4	Capacités		
	Discipline	3	Artillerie	4			
	Courage	3					
Stamina		4					
Options							
Escrimeur : Combat 4		 (+10)					
Vétérans : Discipline 4		 (+10)					
Recrues : Feu 3		 (-10)					
						90 Points	



Figurines Khurasan Miniatures



1-3

Commandant

* Une à 3 compagnies d'Afghans ou de Tadjiks ou de Guerriers.

AFGHANS

Valeurs	Défense	Armement
Vitesse 5	Infanterie 3	Fusil afghan (Mousquet)
Combat 2	Cavalerie 3	
Feu 3	Salves 4	Capacités
Discipline 2	Artillerie 4	Mercenaires
Courage 2		Tirailleurs
Stamina 2		Ordre Lâche

Options

Escrimeur : Combat 3 (+10)

Vétérans : Discipline 3 (+10)

40 Points

TADJIKS

Valeurs	Défense	Armement
Vitesse 5	Infanterie 3	Arc
Combat 2	Cavalerie 3	
Feu 3	Salves 4	Capacités
Discipline 2	Artillerie 4	Mercenaires
Courage 2		Tirailleurs
Stamina 2		Ordre Lâche

Options

Javeliniers : Ajouter javelot (+5)

Vétérans : Discipline 3 (+10)

40 Points

GUERRIERS

Valeurs	Défense	Armement
Vitesse 5	Infanterie 4	
Combat 3	Cavalerie 4	
Feu 0	Salves 4	Capacités
Discipline 2	Artillerie 4	Mercenaires
Courage 2		Léger
Stamina 2		

Options

Vétérans : Discipline 3 (+10)

Aguerris : Combat 4 et Courage 3 (+25)

40 Points



Afghans (Khurasan)



Tadjiks (Khurasan)

1

Général

2-4

Cavalerie

- * De 2 à 4 unités de Qizilbash, Qullar, Turcoman, Tatar.
- * De 1 à 3 unités de Zamburaks.
- * On peut mélanger les cavaleries Lourdes avec les Légères mais pas les Zamburak.
- * Les Tartares ne peuvent pas être mélangés aux Turcomans

Qizilbash ou Kizil Bash

Au nombre de 50 000, ces troupes provinciales sont dirigées par des chefs locaux qui servent le shah en échange de leur pouvoir politique (à l'instar du système de vassalité féodale). A l'origine un groupe militant chiite composé principalement de tribus turkmènes, mais aussi iraniennes et certaines tribus kurdes. Contrairement au corps des Gholams, les Qizilbash ne comptaient pas sur le paiement du trésor royal, mais se voyaient plutôt octroyer des terres. En retour, ils ont fourni au shah safavide des troupes et des provisions.

QUIZILBASH	Valeurs	Défense	Armement
	Vitesse 8	Infanterie 4	Lance de cavalerie, arc
	Combat 3	Cavalerie 4	
	Feu 2	Salves 3	
	Discipline 3	Artillerie 4	
	Courage 3		Capacités
	Stamina 3		Cavalerie Lourde
			Impétueux
Options			
Grande unité : Stamina 4 (+10)			
Tireurs : Remplacer arc par arquebuse (Feu 3) (+10)			
Remplacer arc par pistolet (Feu 2) (+0)			
Féroces : Frénétiques (incompatible avec "Tireurs") (+0)			
Mobile : Perd cavalerie lourde (+5)			
70 Points			

Gholams ou Qullar (ou esclaves militaires)

Soldats chrétiens esclaves, principalement Arméniens, Circassiens et Géorgiens loyaux au shah.

Créé pour contre balancer l'influence des Qizilbash, ce corps est payé sur les deniers du trésor royal. Leur nombre s'élevait à 10 000 cavaliers au moins. On trouve parfois le chiffre de 25 000.

Qurchi

La garde du corps royal du shah était connu sous le nom de qurchi (archer moghol). Les qurchis étaient théoriquement enrôlés dans les tribus Qizilbash et payés avec l'argent prélevé sur le trésor royal. Bien que recruté principalement parmi les Qizilbash, il s'agissait d'un corps indépendant et distinct des unités provinciales Qizilbash.

QULLAR	Valeurs	Défense	Armement
	Vitesse 8	Infanterie 4	Lance de cavalerie, arc
	Combat 4	Cavalerie 4	
	Feu 2	Salves 3	
	Discipline 4	Artillerie 4	
	Courage 3		Capacités
	Stamina 3		
Options			
Grande unité : Stamina 4 (+10)			
Tireurs : Remplacer arc par arquebuse (Tir 3) (+10)			
Remplacer arc par pistolet (Tir 2) (+0)			
Qurchi : (une seule) Cav. lourde, Vitesse 7, Courage 4 (+10)			
90 Points			



TURCOMAN	Valeurs	Défense	Armement
	Vitesse 8	Infanterie 4	Arc
	Combat 3	Cavalerie 3	
	Feu 3	Salves 4	Capacités
	Discipline 2	Artillerie 5	Avant-garde
	Courage 2		Léger
	Stamina 2		Angle étendu
Options			
Grande unité : Stamina 3 et perd Angle étendu..... (+10)			
Lance de cavalerie (+5)			
60 Points			

Les tribus turcomanes fournissaient une partie importante de la cavalerie légère.

TARTAR	Valeurs	Défense	Armement
	Vitesse 8	Infanterie 4	Arc
	Combat 3	Cavalerie 3	Capacités
	Feu 2	Salves 4	Léger
	Discipline 2	Artillerie 5	Angle étendu
	Courage 3		Ordre lâche
	Stamina 2		Harcèlement
Options			
Tireurs : Remplacer arc par arquebuse (+5)			
Ajouter pistolet (+5)			
Lance de cavalerie (+5)			
Expérimentés : Discipline 3 + Mercenaires (+5)			
Aguerris : Mouvement 9, Feu 3 (+10)			
65 Points			

ZAMBURAK	Valeurs	Défense	Armement
	Vitesse 6	Infanterie 3	Pierrier sur chameau (1)
	Combat 2	Cavalerie 3	
	Feu 1	Salves 4	Capacités
	Discipline 3	Artillerie 4	Léger
	Courage 2		Mobilité (2)
	Stamina 1		Avant-garde
Options			
Vétérans : Discipline 4 (+10)			
Grande Batterie : Feu 2 et Stamina 2 (+30)			
Mercenaires (-10)			
(1) Portée 14"			
(2) Peut réaliser deux actions sur ordre "ready" parmi les suivantes : Atteler, Bouger, Dételer, Tirer.			
Doit cependant dételer pour tirer.			
55 Points			

Un zamburak, terme signifiant « guêpe », est une pièce d'artillerie constituée d'un pierrier monté sur dromadaire. Le servent d'un zamburak est connu sous le nom de zamburakchi. On considère le Zamburak comme de l'artillerie montée ayant besoin d'un général attribué. Ces unités peuvent esquiver comme de la cavalerie, mais ne peuvent pas attaquer un ennemi ni se fortifier. Aucune des règles propres à l'artillerie (page 33) ne s'appliquent.



Warfare Miniatures (28mm)



Khurasan Miniatures (15mm)

ARTILLERIE LOURDE		Valeurs		Défense		Armement	
	Vitesse	0/4	Infanterie	3	Canon Lourde		
	Combat	2	Cavalerie	3			
	Feu	1	Salves	5	Capacités		
	Discipline	3	Artillerie	5			
	Courage	2					
	Stamina	1					
Options							
Grande Batterie : Feu 2, Stamina 2						(+45)	
Attelage						(+10)	
85 Points							

ARTILLERIE LÉGÈRE	Valeurs		Défense		Armement
	Vitesse	2/6	Infanterie	3	Canon léger
	Combat	2	Cavalerie	3	
	Feu	1	Salves	5	
	Discipline	3	Artillerie	5	Capacités
	Courage	2			
	Stamina	1			
	Options				
Grande Batterie : Feu 2, Stamina 2 (+35)					
Attelage (+5)					
60 Points					

ARTILLERIE MOYENNE	Valeurs	Défense	Armement
	Vitesse	0/5	Infanterie 3
	Combat	2	Cavalerie 3
	Feu	1	Salves 5
	Discipline	3	Artillerie 5
	Courage	2	Capacités
	Stamina	1	
	Options		
Grande Batterie : Feu 2, Stamina 2 (+40)			
Attelage (+5)			
70 Points			

