

16 Impero Ottomano

1730-1770

di Marco Cardano con l'aiuto di Stefano Rosin

16.1 Regole speciali

16.1.1 Siphais

La cavalleria *Siphais* - **OeGC** - e la cavalleria Ghulams persiana - **PeCav** - sono entrambe armate di lancia lunga e hanno un bonus di +1 se in mischia contro cavalleria in ogni turno di mischia.

16.1.2 Timarli

La cavalleria denominata *Timarli* - **OeCav** - deve tirare prima della mischia se ha caricato fino a metà della propria velocità di spostamento. Il tiro è effettuato nella normale fase di tiro, prima della mischia. La cavalleria combatte in mischia senza impeto (senza il bonus dato dalla carica). La cavalleria non tira, però, se il nemico controcarica.

16.1.3 Jazayerchis

Gli *Jazayerchis* sono armati con fucili a canna lunga - *jezays* - efficaci a una gittata superiore dei normali moschetti europei, ma privi, a causa della lunghezza, di baionetta.

Tiro

Gli *Jazayerchis* sono considerati avere la specialità **S** che consente di tirare fino a 2UM con la penalità come da regolamento (cfr. 9.8 Schermagliatori).

Mischia

Gli *Jazayerchis* hanno una penalità di -1 se in mischia contro cavalleria, di qualsiasi tipo, a meno che non ci sia, nella

16.2 Impero Ottomano

16.3 Generali

Nome	Car.	Punti	Nome	Car.	Punti
Abdullah Köprülü	-1 6UM	4	Ragip Effendi	0 8UM	10
Ali Hekimoglu	+1 8UM	18	Osman Topal	+1 8UM	18
Ibrahim Pasha	-1 6UM	4	Yeghen Pasha	-1 6UM	4
Mehemt Pasha	0 8UM	10	Jenlish Ali Pasha	0 8UM	10
Muhammad Haji	0 8UM	10	Sehrad Agasi	-1 6UM	4

16.4 Truppe

#	Abbr.	Descrizione	Caratteristiche	Punti	Note
2-6	OeGd	Giannizzeri	2/1/0	13	
4-12	OeLn	Fanteria di linea (<i>Peyk</i>)	1/1/0	11	
0-6	OeMi	Milizia e leve (<i>Tufekçi</i>)	1/0/0 Sk/Ln	10	
0-2	OeLt	Balcanici	1/0/0 Sk	10	
3-8	OeWb	Bande turche	0/0/2	9	

stessa mischia, un'altra unità amica di cavalleria.

16.1.4 Bande guerriere

Le bande guerriere (anche orde) - **Wb** - hanno un bonus di +2 sul test del morale per caricare altra fanteria.

#	Abbr.	Descrizione	Caratteristiche	Punti	Note
0-3	OeGC	Sipahis (Lancieri)	2/-2/1	14	
0-2	OeCav	Mamelucchi egiziani	1/-2/0	9	
1-5	OeCav	<i>Timarli</i>	1/-2/1	10	
2-6	OeLC	Cavalleria irregolare (Tartari)	0/-2/0 Sk	8	
1-6	OeLC	Cavalleria irregolare con arco (Kapikulu)	0/-2/0 Sk	8	
1-3	OeMdArt	Artiglieria media	1/3/-	20	Forza 2 per 10 punti
1-3	AsHvArt	Artiglieria pesante	1/4/-	22	Forza 2 per 11 punti
0-1	AsSiArt	Artiglieria d'assedio/Siege Artillery	1/5/-	24	Forza 2 per 12 punti

16.5 Persia

16.5.1 Generali

Nome	Car.	Punti	Nome	Car.	Punti
Ebrahim	-1 6UM	4	Mortaza Ooli Mirza	0 8UM	10
Fath Ali Kayani	0 8UM	10	Myrza Khan	0 8UM	10
Khodayar Khan	-1 6UM	4	Nadir Shah	+2 10UM	30
Latif Khan	+1 8UM	18	Reza Ooli Mirza	+1 8UM	18
Lef Ali Khan	+1 8UM	18	Taqi Khan Shirazi	-1 6UM	4
Mohammad Khan	-1 6UM	4			

16.5.2 Truppe 1730-1747

#	Abbr.	Descrizione	Caratteristiche	Punti	Note
0-2	PeLn	Fanteria veterani (<i>Jazayerchis</i>)	2/0/0 S	11	
2-4	PeLn	Fanteria regolare (<i>Jazayerchis</i>)	1/0/0	9	
2-6	PeLn	Fanteria di leva (<i>Karakashun</i>)	0/-1/0	5	
4-6	PeWb	Afgani e iraniani	0/-2/1	4	
0-2	PeGC	Cavalleria della Guardia	1/-2/1	11	
2-4	PeCav	Cavalleria pesante (<i>Ghulams</i>)	2/-2	14	Assimilati a corazzieri
2-5	PeCav	Cavalleria (<i>Afshar</i>)	1/-2/0	9	
3-6	PeLC	Cavalleria tribale afgana	0/-1/0 Sk	9	
2-4	PeLC	Cavalleria araba	0/-2/0 Sk	8	Arco
2-3	PeLtArt	Artiglieria leggera	1/2/-	18	
0-1	PeHsArt	<i>Zamburak</i>	1/2/-	21	Forza 2 per 11 punti
0-3	PeMdArt	Artiglieria media	1/3/-	20	Forza 2 per 10 punti
1-2	PeHvArt	Artiglieria pesante	1/4/-	22	Forza 2 per 11 punti