

# 16 Impero Ottomano 1730-1770

di Marco Cardano

## 16.1 Regole speciali

### 16.1.1 Siphais

La cavalleria Siphais, armata di lancia lunga, hanno un bonus di +1 se in mischia contro cavalleria in ogni turno di mischia.

### 16.1.2 Timarli

La cavalleria denominata Timarli 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.



## 16.2 Impero Ottomano

### 16.2.1 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

### 16.2.2 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	
0-3	OeGC	Siphais (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 ( <i>Kapikulu</i> )	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

