

V&F ARMY SHEET: OTTOMANI (1795-1815) v3.0

UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Janizzeri	18-24	Moschetto (12")	2	4	4	Elan, Rivali, Schermaglia	17
Guardia Solak/Peik	24-36	Moschetto (12")	3	4	4	Rivali, Schermaglia, Quadrato	19
Nazam-i-Jedid	24-36	Moschetto (12")	3	4	3	Rivali, Schermaglia, Quadrato	15
Pandusk	24-36	Moschetto (12")	3	3	3	Fanteria Leggera	15
Irregular Infantry	24-36	Moschetto (12")	2	3	3	Fanteria Leggera, Milizia	11
Derbent	24-36	Moschetto (12")	2	3	2	Milizia	7
Fallahin	24-36	Moschetto (12")	1	3	2	Milizia	6
Distaccamento di Irregolari	6-8	Moschetto (12")	1	2	2	Fanteria Leggera, Milizia	8

UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Cavalleria Mamelucca	9-14	Lance	-	5	3	Testardi, Cavalleria Pesante	22
Cammelier Mamelucca	9-14	Lance	-	5	3	Lance da Lancio	18
Sipahi	9-14	Lance	-	4	3	Mordi e Fuggi, Cavalleria Legg.	20
Cavalleria Irregolare	6-9	Lance	-	3	2	Mordi e Fuggi, Cav. Legg. Veloci	16
Cavalleria Deli	6-9	Lance	-	4	3	Mordi e Fuggi, Cav. Legg. Veloci	22
Fanteria a Cavallo	6-9	Moschetto (12")	2	2	2	Fanteria a Cavallo	20
Cammelli da Guerra	3	Cannoni da Sella (24")	1	1	1	-	18

UNITA' DI ARTIGLIERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Topijis Artiglieria da Campo	1	Cannone (48")	1	2	2	Canister	20
Topijis Artiglieria Leggera	1	Cannone (42")	1	2	2	Artiglieria Leggera	14
Topijis Mortai	1	Cannone (42")	1	1	2	Artiglieria Leggera, Statici	10
Topijis Artiglieria Pesante	1	Cannone (54")	2	2	2	Artiglieria statica	27

REGOLE SPECIALI DELL'ARMATA

Ingombrante & Statico: Sottrai 1 dalle attivazioni per queste brigate dell'armata, a meno che non sia interamente composta da Mamelucchi o unità di Cavalleria Deli. Inoltre il Generale di quest'armata non può essere usato per l'attivazione automatica. Ricorda infine che questa armata non può scartare le carte fato per l'attivazione di unità di Milizia con l' **Attivazione d'iniziativa**.

OPZIONI DELLE UNITA'

Cannoni di Battaglione, Darbzen & Lance da Tiro: La Guardia Solak/Peik e o Nazam-i-Jedid possono avere i cannoni reggimentali per più 6 punti extra. Giannizzeri, la Guardia Solak/Peik Guard e i Nazam-i-Jedid possono avere la regola Darbzen per 2 punti extra. La Cavalleria Mamelucca può avere le Lance da Tito per 1 punto extra.

Unità d'Elite: Le unità possono essere promosse ad Elite. Un'unità d'Elite può aggiungere 1 al suo valore di Rateo di Fuoco per 3 punti extra (6 se si tratta di artiglieria), fino a 1 può essere aggiunto al valore di Attacchi da Mischia per 2 punti extra e 1 può essere aggiunto al valore di Tenacia per 4 punti extra.

Trinceramenti: Le unità di fanteria e di artiglieria che sono schierate all'inizio della battaglia possono avere la regola Trinceramenti per 5 punti extra.

Understrength Units: Ila fanteria e la cavalleria esclusi i Derbant, i Fallahin e i distaccamenti possono essere schierati come unità sottoforza. Dimezza il numero di modelli in un'unità sottoforza e sottrai 1 al suo valore di Attacchi da Mischia e Tenacia.

FATE CARDS

Qualsiasi: Nella fase d'attivazione, puoi giocare qualsiasi carta per attivare un'unità di una brigata che ha fallito di attivarsi di compiere un'attivazione o che non ha ricevuto i messaggeri di compiere un'attivazione.

Asso All Out Attack. Gioca questa carta all'inizio della tua fase di Mischia. Seleziona un tuo Ufficiale Aggiungi 1 al Valore di Attacchi da Mischia di tutte le unità alleate che si trovano entro 12" dal tuo ufficiale in questa fase.

Re Dervisci: Gioca questa carte nella tua fase di Mischia. Aggiungi 1 ai tiri per colpire per ogni unità Ottomana che sia entro 24" dal Generale d'armata in questa fase.

Regina Cavalieri Superbi. Gioca questa carte nella tua fase di Mischia. Aggiungi 1 al valore di Attacchi da Mischia delle unità di Cavalleria Ottomana per questa fase

- Jack** **Lagimcilars.** Gioca questa carta nella tua fase d'attivazione, prima di compiere qualsiasi attivazione con un'unità di fanteria o di artiglieria. Quest'unità guadagna la regola Trinceramenti.
- 10** **Capture.** Gioca questa carta nella tua fase fatto. Seleziona un obiettivo controllato dal nemico. Se lo controlli quell'obiettivo alla fine della partita, esso conterà come 2 obiettivi quando si determina chi è il vincitore della partita.
- 9** **Surprise Attack.** Gioca questa carta prima che l'unità effettui un assalto. Quest'unità può effettuare un movimento prima dell'assalto.
- 8** **Inspiration.** Gioca questa carta dopo che un'unità amica ha fallito un test di Valore o di Fortitude. Il test è passato.
- 7** **Direct Fire.** Gioca questa carta quando un'unità nemica è selezionata come bersaglio nella fase di fuoco. Aggiungi 1 al Valore di Rateo di Fuoco delle unità che sparano al bersaglio. Inoltre le artiglierie e le unità su di una collina possono tracciare una Linea di vista attraverso unità che non sono su una collina.
- 6** **Deadly.** Gioca questa carta dopo che un'unità amica ha fallito 1 o più test per colpire. Ripeti tutti i test per colpire che hanno fallito.
- 5** **Stubborn.** Gioca questa carta prima che un'unità effettui una attivazione. Rimuovi 1 segnalino perdita da quell'unità (anche se ha un solo segnalino perdita).
- 4** **Breakthrough.** Gioca questa carta alla fine della tua fase di Mischia. Seleziona una Brigata. Le unità di quella Brigata possono effettuare 1 movimento (non possono però assaltare, ripiegare o effettuare un movimento doppio).
- 3** **Confusion.** Gioca questa carta all'inizio del turno nemico. Il nemico non può attivare automaticamente una Brigata quel turno ed ogni eventuale riserva, arriverà un turno dopo.
- 2** **The Tide of Battle.** Gioca questa carta immediatamente. Mischia nel mazzo Fato tutte le carte giocate fino ad ora (inclusa questa).
- Ace** **All Out Attack.** Gioca questa carta all'inizio della tua fase di Mischia. Seleziona un tuo Ufficiale Aggiungi 1 al Valore di Attacchi da Mischia di tutte le unità alleate che si trovano entro 12" dal tuo ufficiale in questa fase.

REGOLE SPECIALI DELLE UNITA'

Cannoni di Battaglione

Un'unità con questo upgrade non può muovere del doppio. Quando quest'unità spara, se non ci sono unità visibili entro 12", essa può sparare con i suoi cannoni di battaglione. L'unità conta avere il seguente profilo: **Rateo di Fuoco 1, Gittata 48"**. Sottrai tuttavia 2 al tiro per colpire quando l'unità spara con i suoi cannoni di battaglione. Se il cannone di battaglione non ha sparato e l'unità sta combattendo o sta rispondendo agli Attacchi, tira un D6; con un risultato di 5 o 6 aggiungi 1 al valore di Attacchi da Mischia dell'unità.

Canister

Un'unità che ha questa regola può sparare normalmente oppure utilizzare le seguenti regole::

Aggiungi 2 alle caratteristiche di Rateo di Fuoco o di Attacchi da Mischia se l'unità bersaglio è entro 12" almeno parzialmente nel suo arco frontale.

Essa conta due unità al posto di una se fornisce supporto al fuoco se il bersaglio si trova entro 12".

Darbzen

Quando questa unità spara, può usare i suoi Darbzen invece di usare gli schermagliatori. Se fa questo il suo rateo di fuoco diventa 2 e il raggio 24", ma non potrà attivarsi per svolgere una qualsiasi attivazione per il resto del turno. Unità che usano gli schermagliatori possono fornire fuoco di supporto ad un'unità che ha utilizzato i darbzen.

Elan

Ripeti i tiri per colpire di 1 per quest'unità, se è l'Attaccante Principale.

Entrenchments

Questa unità conta trincerata fintanto che non muove, assalta, effettua un ripiegamento o riforma. Aggiungi 1 al suo valore di Attacchi da Mischia, sottrai 2 al colpire per chi attacca questa unità nella fase di tiro, inoltre essa vince automaticamente i combattimenti che terminano in pareggio, a meno che anche l'avversario non sia un'unità trincerata.

Testardi

Se il bersaglio di un attacco in Mischia effettuato da un'unità con questa regola va in rotta o effettua un ripiegamento e c'è un altro possibile bersaglio che l'unità può raggiungere con un movimento d'assalto, essa deve farlo. A questo punto l'unità deve immediatamente combattere una nuova Mischia con il nuovo bersaglio. Sottrai 1 ai suoi Attacchi da Mischia la seconda volta che combatte nello stesso turno. Questa unità non assalterà una terza volta, anche se sconfiggesse il secondo avversario.

Cavalleria Pesante

Ripeti tutti i tiri per colpire di 1 per gli Attacchi della fase di Mischia effettuati da questa unità, fintanto che quest'unità sia la Principale Attaccante e l'unità bersaglio non si trovi in copertura.

Mordi & Fuggi

Prima che quest'unità combatta, risponda agli Attacchi o il tiro per entrare in contatto con un'unità in quadrato venga effettuato, il giocatore che la controlla può dichiarare di effettuare un'azione di Mordi & Fuggi e tirare un dado. Con un risultato di 1 l'unità soffre una perdita, con un risultato di

2-3 non accade nulla, ma con un risultato di 4+ il bersaglio soffre una perdita. Questa unità a questo punto deve effettuare un ripiegamento.

Artiglieria Leggera

Sottrai 1 ai tiri per colpire nella fase di tiro se l'unità che spara è Artiglieria leggera (Questo non avviene se l'unità sta solo fornendo fuoco di supporto)

Cavalleria Leggera

Questa unità ha la regola Ordine Sparso, inoltre e aggiunge 2 al test per attivarsi con i messaggeri.

Fanteria Leggera

Si applicano le seguenti regole:

- Ha le regole Ordine Sparso e Schermagliatori
- Aggiunge 2 al tiro per i messaggeri se è un distacco o fa parte di una Brigata composta interamente di unità di fanteria leggera.
- Dimezza le perdite se si trova in un terreno difendibile.
- Può occupare un terreno difendibile dopo che ha effettuato un movimento o un ripiegamento.

Milizia

Questa unità non può riformare con la stessa attivazione di movimento con cui ha effettuato un movimento.

Fanteria a Cavallo

Quando quest'unità riforma, essa può smontare o rimontare sui suoi cavalli oltre a cambiare formazione.

- Quando è a cavallo essa conta come cavalleria leggera. Non può sparare e in assalto il suo valore di attacchi in corpo a corpo è dimezzato.
- Quando è smontata essa conta come fanteria leggera.

Ordine Sparso

Questa unità può essere schierata con uno spazio di 1/4" o 1/2" tra file e tra ranghi, questa formazione è chiamata Ordine Sparso e gli si applicano le seguenti regole:

- Essa ha un movimento di 9" se si tratta di fanteria e di 18" se si tratta di cavalleria.
- Il movimento non è influenzato dal terreno accidentato, se è un'unità di fanteria leggera.
- Dimezza le perdite sofferte nella fase di fuoco.
- Dimezza il suo rateo di fuoco se ha 3 o 4 ranghi.
- Sottrae un dado dal Valore di Attacchi da Mischia a meno che non sia in cover.
- Essa aggiunge solo 1 al numero di Attacchi se fornisce supporto in corpo a corpo.
- Può muovere attraverso i modelli di un'unità amica che sia a sua volta in Ordine Sparso persino se non appartengono alla stessa Brigata.

Rivals

Se l'unità di Giannizzeri si trova entro 12" da unità di Nazam-i-Jedid o Guardia Solak/Piek e viceversa, allora è necessario effettuare un test di Messaggeri, come se le unità si trovassero a più di 12" dal loro ufficiale di Brigata.

Schermaglia

Quando l'unità spara, il giocatore che la controlla può scegliere di usare la regola "Schermaglia". Se lo fa l'unità dimezzerà il suo Rateo di Fuoco, ma la gittata delle sue armi è incrementata di 6", inoltre l'unità potrà effettuare

un'azione nello stesso turno, ad eccezione di un assalto. Un'unità può usare gli schermagliatori per fornire supporto nella fase di fuoco unicamente se l'unità attaccante usa la stessa regola a sua volta.

Static Artillery

Questa unità dev'essere schierata sul campo, non può cambiare il suo fronte o riformare e non può essere messa in riserva o nei rinforzi.

Stoici

Questa unità non può muovere nella stessa fase d'azione in cui ha riformato, tuttavia puoi ripetere i test di Valore pari ad 1 per questa unità.

Veloci

Aggiungi 6" alla distanza di movimento di questa unità.

Throwing Lances

Questa unità può utilizzare le sue lance da Tiro per schermagliare (Vedere al regola schermaglia). Le lance da tiro hanno un Rateo di Fuoco di 1 e una gittata di 9" (che include i modificatori per la schermaglia).

DESIGN NOTES

Battalion Guns and Darbzen: Alcune fonti riferiscono che i Nizam-i-Jedid erano accompagnati da pezzi di artiglieria leggera e le unità di fanteria utilizzavano dei cannoni girevoli chiamati darbzen. Le regole per i cannoni di battaglione e i Darbzen sono incluse per quei giocatori che vogliono rappresentare queste tattiche. Noi raccomandiamo che un modello di cannone di battaglione e un Darbzen sia posizionato accanto alle unità che sparano con esso puramente a scopo decorativo, in alternativa assegnare un segnalino per ricordare che l'unità utilizza questo equipaggiamento.

Entrenchments: Le fortificazioni incluse in questa scheda d'armata rappresentano semplici barriere erette in fronte ad un'unità di modo che potesse ripararvi dietro. Forme più sofisticate di fortificazione sono necessarie per particolari scenari e necessitano istruzioni per l'uso nella partita.

Irregular Units: Le unità irregolari includono tutta una serie di unità ausiliarie costituite da nativi che combattevano come parte dell'esercito ottomano. Esse includono gli anatoli, e la fanteria Bashi-bazouk e ancora i Beduini o la cavalleria leggera tartara.

Throwing Lances: Ci sono resoconti di cavalleria o cammellieri beduini che usarono lance da tiro. Queste armi erano portate da servitori che correvano al fianco dei cavalieri mamelucchi passando loro le lance alla bisogna. I giocatori possono rappresentare le unità con dei modellini di servitori a piedi che portano le lance con scopo puramente decorativo.

Topijis Artillery: L'artiglieria da campo Topijis rappresenta batterie di moderni cannoni, basati sui modelli occidentali. I cannoni leggeri Topijis rappresentano cannoni più leggeri, basati sul tradizionale disegno ottomano. L'artiglieria pesante Topijis rappresenta i Balyemez, enormi e spesso piuttosto primitivi cannoni che erano usati in posizioni difensive e che non potevano realisticamente essere mossi dopo l'inizio della battaglia. I mortai Topijis erano artiglieria statica ed erano genericamente schierati al fianco i pezzi più pesanti dell'artiglieria Topijis. Noi raccomandiamo che ciascuna unità di mortai sia rappresentata da due modelli montati su di una singola basetta.