

HOJA DEL EJÉRCITO OTOMANO (1795-1815) v3.1 Por Ian Baker, Alan Perry y Jervis Johnson

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Janissaries	18-24	Mosquete (12")	2	4	4	Impulso, Rivales, Hostigadores	17
Guardia Solak/Peik	24-36	Mosquete (12")	3	4	4	Rivales, Hostigadores, Cuadro	19
Nazam-i-Jedid	24-36	Mosquete (12")	3	4	3	Rivales, Hostigadores, Cuadro	15
Panduks	24-36	Mosquete (12")	3	3	3	Infantería Ligera	15
Infantería de Irregulares	24-36	Mosquete (12")	2	3	3	Infantería Ligera, Milicia	11
Derbent	24-36	Mosquete (12")	2	3	2	Milicia	7
Fallahin	24-36	Mosquete (12")	1	3	2	Milicia	6
Destacamento de Irregulares	6-8	Mosquete (12")	1	2	2	Infantería Ligera, Milicia	8

CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Caballería de Mamelucos	9-14	Lanza	-	5	3	Impulsivos, Caballería Pesada	22
Camellería de Mamelucos	9-14	Lanza	-	5	3	Jabalineros	18
Sipahi	9-14	Lanza	-	4	3	Golpea y Huye, Caballería Ligera	20
Caballería de Irregulares	6-9	Lanza	-	3	2	Golpea y Huye, Caballería Ligera, Veloz	16
Caballería Deli	6-9	Lanza	-	4	3	Golpea y Huye, Caballería Ligera, Veloz	22
Infantería Montada	6-9	Mosquete (12")	2	2	2	Infantería Montada	20
Camellos de Guerra	3	Cañón de Silla(24")	1	1	1	-	18

ARTILLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Topijis Artillería de Campo	1	Cañón (48")	1	2	2	Bote de Metralla	20
Topijis Artillería Ligera	1	Cañón (42")	1	2	2	Artillería Ligera	14
Topijis Morteros	1	Cañón (42")	1	1	2	Artillería Ligera, Artillería Estática	10
Topijis Artillería Pesada	1	Cañón (54")	2	2	2	Artillería Estática	27

REGLAS DEL EJÉRCITO

Torpe y Estático: Resta 1 a las tiradas de activación de las brigadas de este ejército, a menos que estén compuestas exclusivamente por unidades de Caballería Mameluca y/o Caballería Deli.

Además, el comandante en jefe de este ejército no puede usarse para activaciones automáticas, y no se pueden usar cartas de destino para permitir que unidades de milicia o artillería “actúen por iniciativa propia”.

OPCIONES DE UNIDAD

Cañones de Batallón, Darbzen y Jabalineros: La Guardia Solak/Peik y el Nazam-i-Jedid pueden tener la regla especial Cañones de Batallón por 6 puntos adicionales. Los Jenízaros, Guardia Solak/Peik, Nazam-i-Jedid y Derbent pueden tener la regla Darbzen por 2 puntos adicionales. La Caballería Mameluca puede tener la regla Jabalineros por 1 punto adicional.

Trincheras: Las unidades de infantería y artillería que estén desplegadas al inicio de la batalla pueden tener la regla especial Trincheras por 5 puntos adicionales cada una.

Unidades Diezmadas: Las unidades de infantería y caballería, excepto Derbent, Fallahin y destacamentos, pueden desplegarse como unidades diezmadas por 5 puntos menos. Divide a la mitad el número de miniaturas de la unidad y resta 1 a sus valores de Combate y Tenacidad.

CARTAS DE DESTINO

- Cualquier carta – Actuar con Iniciativa Propia.** Puedes jugar cualquier carta para permitir que 1 unidad de una brigada que haya fallado una tirada de activación o que no haya recibido un mensaje realice una acción.

Rey – Derviches. Juega esta carta en tu fase de combate. Suma +1 a las tiradas para impactar de los ataques realizados por unidades amigas a 24" o menos de su comandante de ejército durante el resto de esa fase.

Reina – Jinetes Soberbios. Juega esta carta en una fase de combate. Suma +1 al valor de Combate de las unidades de caballería otomana durante el resto de la fase.

Jota – Lagimcilars (artilleros). Juega esta carta en tu fase de acción, antes de realizar una acción con una unidad de infantería o artillería. Esa unidad gana la regla especial Trincheras.

10 Captura. Juega esta carta en tu fase de destino. Elige 1 objetivo controlado por el enemigo. Si lo controlas al final de la partida, cuenta como 2 objetivos al determinar el ganador.

9 Ataque Sorpresa. Juega esta carta antes de que una unidad realice un asalto. Esa unidad puede realizar 1 movimiento antes de asaltar.

8 Inspiración. Juega esta carta después de que una unidad amiga falle una prueba de valor o una brigada falle una prueba de fortaleza. La prueba se considera superada.
- 7 Fuego Dirigido.** Juega esta carta cuando se elija una unidad enemiga como objetivo en la fase de disparo. Suma +1 al valor de Disparo de la unidad atacante. Además, las unidades de artillería en una colina pueden trazar línea de visión al objetivo a través de unidades que no estén en una colina.

6 Ataque Letal. Juega esta carta después de que una unidad amiga falle 1 o más tiradas de impacto. Repite las tiradas fallidas.

5 Obstinado. Juega esta carta antes de que una unidad realice una acción. Elimina 1 marcador de bajas de esa unidad, incluso si solo tiene 1.

4 Ruptura. Juega esta carta al final de tu fase de combate. Elige 1 brigada. Las unidades de esa brigada pueden realizar 1 movimiento (no pueden asaltar, retirarse ni doblar movimiento).

3 Confusión. Juega esta carta al inicio de un turno enemigo. El enemigo no puede activar automáticamente una brigada ese turno y cualquier refuerzo enemigo que debiera llegar ese turno llega 1 turno más tarde.

2 Oleada de Batalla. Juega esta carta inmediatamente. Baraja todas tus cartas de destino descartadas (incluida esta) de nuevo en tu mazo de destino.

As Ataque a Fondo. Juega esta carta al inicio de tu fase de combate. Elige un líder amigo. Suma +1 al valor de Combate de las unidades amigas que estén a 12" o menos de ese líder en esa fase.

REGLAS ESPECIALES DE UNIDAD

Artillería Estática. Esta unidad debe desplegarse desatallada, no puede cambiar su orientación ni reagruparse, y no puede entrar como refuerzo.

Artillería Ligera. Resta 1 a las tiradas de impacto de los ataques a distancia o de combate realizados por esta unidad si es el atacante principal.

Bote de Metralla. Una unidad con esta regla especial puede disparar normalmente o usar las siguientes reglas:

Suma +2 a su valor de Disparo o de Combate si el objetivo está a 12" o menos y al menos parcialmente en su arco frontal.

Cuenta como 2 unidades en vez de 1 al prestar apoyo si el objetivo está a 12" o menos y al menos parcialmente en su arco frontal.

Caballería Ligera. Esta unidad tiene la regla Orden Abierto. Además, suma +2 a las pruebas de mensajero.

Caballería Pesada. Repite las tiradas de impacto de 1, antes de aplicar modificadores, en ataques de combate realizados por esta unidad si es el atacante principal y el objetivo no está a cubierto.

Cañones de batallón. Una unidad con esta regla no puede Doblar. Cuando esta unidad dispara, si no hay unidades enemigas visibles a menos de 12", puede disparar sus cañones de batallón por separado.

Los cañones de batallón tienen un valor de Disparo de 1, un alcance de 48" y se resta 2 a sus tiradas de impacto. Si los cañones de batallón no disparan por separado, y siempre que esta unidad ataque o se defienda en combate, tira un dado. Con un 5 o 6, suma +1 al valor de Combate de esta unidad.

Cuadro. Esta unidad puede formar en cuadro, y desde cuadro volver a cualquier otra formación, si no mueve ni se retira en esa misma acción. Se coloca en forma cuadrada u oblonga, con las figuras mirando hacia afuera. Reglas para cuadro:

Es una unidad desplegada con movimiento de 3".

No puede asaltar.

La artillería que le dispare suma +1 a su valor de Disparo.

Su valor de Disparo se reduce a la mitad y suma +1 a su valor de Combate.

Al inicio de cada fase de combate tira 1 dado por cada unidad de caballería en contacto con 1 o más cuadros enemigos. Suma +2 al dado si todos los cuadros con los que está en contacto están desorganizados:

1-3 la caballería sufre 1 baja y debe retirarse

4-5 se retira sin bajas

6+ permanece en contacto y combate.

Un cuadro que pierde un combate huye automáticamente.

Darbzen (Cañón Ligero). Cuando esta unidad dispare, puede usar su Darbzen en lugar de usar hostigadores. Si lo hace, tiene un valor de Disparo de 2 y un alcance de 24", pero no puede realizar una acción en el mismo turno. Las unidades que estén usando hostigadores pueden apoyar a una unidad que esté usando Darbzen.

Golpea y Huye. Antes de que esta unidad combata, efectúe un contraataque o se realice una tirada por estar en contacto con un cuadrado, el jugador puede declarar que efectuará un Golpea y Huye. Tira un dado: con un 1, la unidad sufre 1 baja; con un 2-3, no ocurre nada; con un 4+, el objetivo sufre 1 baja. A continuación, la unidad debe retirarse.

Hostigadores. Cuando esta unidad dispara, el jugador puede elegir usar hostigadores. Si lo hace, su valor de Disparo se reduce a la mitad, su alcance aumenta en 6" y puede realizar cualquier acción ese turno excepto un asalto. Una unidad solo puede prestar apoyo de disparo como hostigadores si la unidad atacante también usa hostigadores.

Impulsivos. Si el objetivo de un combate de esta unidad huye o se retira y hay unidades enemigas visibles con las que pueda entrar en contacto, debe realizar un asalto y luchar por segunda vez. Resta -1 a su valor de Combate en el segundo combate del mismo turno. No asalta de nuevo, ni puede retirarse, si derrota al segundo oponente.

Impulso. Vuelve a tirar las tiradas para impactar de 1 en los ataques de combate realizados por esta unidad si es el atacante principal.

Infantería Ligera. Tiene las reglas:

Orden Abierto y Hostigadores.

Suma +2 a las pruebas de mensajero si es un destacamento o si pertenece a una brigada compuesta solo por infantería ligera (Brigada Ligera)

Sufre la mitad de bajas en la fase de disparo si está en terreno defendible.

Puede ocupar terreno defendible después de mover o retirarse.

Infantería Montada. Cuando esta unidad se reorganiza, puede desmontar o volver a montar sus caballos además de cambiar de formación.

Mientras está montada, se la considera caballería ligera. No puede disparar, no puede cargar y su valor de Combate se reduce a la mitad.

Mientras está desmontada, se la considera infantería ligera.

Jabalíeros. Esta unidad puede usar sus lanzas y arrojarlas para hostigar (ver la regla especial Hostigadores). Las lanzas arrojadas tienen un valor de fuego de 1 y un alcance de 9" (incluyendo los modificadores por hostigamiento).

Milicia. Esta unidad no puede mover en la misma fase de acción en la que se reorganiza. Además, cuando combate en formación de línea no sumes la mitad de su valor de Disparo a su valor de Combate.

En el caso de la Milicia austriaca además, no puede desplegarse en columna de ataque, debe usar Formación Compacta en su lugar.

Orden Abierto. Esta unidad puede desplegarse en una formación llamada Orden Abierto. Se coloca en 1 a 4 líneas con un hueco de 1/4" a 1/2" entre líneas y filas.

Reglas para una unidad en orden abierto:

Sufre la mitad de bajas en la fase de disparo.

Su valor de Disparo es la mitad si tiene 3 o 4 filas.

La infantería mueve 9" y la caballería 18".

Si es infantería ligera, el terreno difícil no afecta a su movimiento.

Resta -1 a su valor de Combate salvo que esté a cubierto.

Solo añade +1 al valor de Combate de otra unidad si le presta apoyo de combate.

Puede moverse a través de figuras de una unidad amiga que también esté en orden abierto, incluso si no son de la misma brigada.

Rivales. Si una unidad de Jenízaros está a 12" o menos de una unidad de Nazam-i-Jedid o Guardia Solak/Peik, o viceversa, debe enviarse un mensajero para que pueda activarse, incluso si está a 12" o menos de su comandante de brigada.

Trincheras. Esta unidad se considera atrincherada hasta que se mueva, cargue, se retire o se reorganice. Suma +1 a su valor de Combate, resta 2 a las tiradas para impactar de los ataques que la tengan como objetivo en la fase de disparo, y gana los combates empatados, a menos que su oponente también esté atrincherado.

Veloz. Suma 6" a la distancia de movimiento de esta unidad.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Cañones de Batallón y Darbzen: Algunas fuentes mencionan que el Nizam-i-Jedid estaba acompañado por piezas de artillería ligera, y unidades de infantería que usaban cañones giratorios ligeros llamados darbzen. Las reglas de Cañones de Batallón y Darbzen se incluyen para jugadores que deseen representar estas tácticas. Recomendamos que los modelos de cañones de batallón o darbzen se coloquen junto a la unidad que los dispara como un marcador puramente decorativo para indicar que se están usando.

Trincheras: Representan barreras simples erigidas frente a una unidad, detrás de las cuales puede protegerse. Formas más sofisticadas de fortificación deben ser parte de las instrucciones de despliegue de un escenario y necesitarán reglas especiales propias según su tamaño y construcción.

Unidades Irregulares: Las unidades irregulares incluyen todas las distintas unidades auxiliares nativas que combatieron como parte del ejército otomano, incluyendo infantería anatolia y bashi-bazouk, y caballería ligera beduina y tártara.

Jabalíneros: Existen relatos de unidades de caballería y camellería mameluca usando lanzas arrojadizas ligeras. Las lanzas eran llevadas por sirvientes que corrían junto a los Mamelucos, entregándoles las lanzas para que las lanzaran contra el enemigo. Los jugadores pueden mostrar que una unidad tiene lanzas arrojadizas colocando algunos sirvientes a pie junto a la unidad como marcadores puramente decorativos.

Artillería Topijis: La artillería de campaña Topijis representa baterías de artillería moderna basadas en diseños europeos. La artillería ligera Topijis representa cañones más ligeros basados en el diseño tradicional otomano, llamados abus. La artillería pesada Topijis representa balyemez, cañones enormes y a menudo bastante primitivos, desplegados en posiciones defensivas y que no podían moverse una vez comenzada la batalla. Los morteros Topijis eran piezas de artillería estática de campaña, generalmente desplegados junto a las baterías más pesadas de balyemez. Recomendamos que cada unidad de morteros esté representada por dos modelos montados en una misma peana.

Torpe y Estático: La regla especial de ejército Torpe y Estático se justifica por el desempeño histórico de los ejércitos otomanos, pero puede hacer que el juego sea frustrante para el jugador que los comanda. Como regla opcional, los jugadores pueden ignorar esta regla para representar un ejército otomano bajo el mando de un comandante particularmente talentoso y carismático. Si se opta por esta opción, añadir 2 puntos al coste de todas las unidades del ejército, excepto las unidades de artillería.