



IMPERIO OTOMANO

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN
-SERGIO MAINAR CASAUS-

INDICE

Reglas Especiales y Habilidades

Listas de Brigadas

INFANTERIA

CABALLERIA

ARTILLERIA

OFICIALES

Habilidades de unidad

Habilidades de Oficiales

Notas y Observaciones

IMPERIO OTOMANO

REGLAS ESPECIALES

Columna de ataque: Solo las unidades de Nizam-e-Jedid pueden formar en columna de ataque.

Turba: Las unidades de Fellahim formaran en turba, esta formación mueve como una columna de ataque pero no recibe ninguna de sus ventajas, pero si todas sus desventajas a la hora de ser objeto de disparo. Las milicias también pueden formar de esta manera si lo desean.

Fortificaciones: En caso de que el ejército otomano combata como defensor podrá desplegar fortificaciones para una unidad de infantería de manera gratuita.

HABILIDADES

Las unidades de Jenízaros pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos (20/40 pts),	Cruel (10/20 pts),
Élite (10/20 pts),	Odío (20/40 pts).

Las unidades de Jenízaros de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos (20/40 pts),	Odío (20/40 pts),
Élite (10/20 pts),	Tozudos (10/20 pts),
Cruel (10/20 pts),	Temibles (20/40 pts).

Las unidades de Shekans y Basi Bazuk pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Ágil (10/20/30 pts),	Veteranos (15/30/45 pts),
Maniobreros (15/30/45 pts),	Rápidos (10/20/30 pts).

Las unidades de Fellahin pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Odio (20/40/60 pts),	Rapidos (10/20/30 pts).
----------------------	-------------------------

Las unidades de Nizam-e-Jedid pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos (20/40 pts),	Tozudos (10/20 pts),
Elite (10/20 pts),	Resistentes (20/40 pts).
Maniobreros (15/30 pts),	

Las unidades de Mamelucos pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos (20/40 pts),	Tozudos (10/20/30 pts),
Elan (10/20 pts),	Temibles 820/40 pts).
Maniobreros (15/30 pts),	

Las unidades de Suvarileri y Suvarileri de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos (20/40/60 pts),
Elan (10/20/30 pts),
Tozudos (10/20/30 pts),

Duros (15/30/45 pts),
Temibles (20/40/60 pts),
Rápidos (10/20/30 pts).

Las unidades de Sipahis pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos (20/40/60 pts),
Elan (10/20/30 pts),
Tozudos (10/20/30 pts),
Temibles (20/40/60 pts),

Maniobreros (15/30/45 pts),
Agil (10/20/30 pts),
Rápidos (10/20/30 pts).

Las unidades de Arabes pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Maniobreros (15/30 pts),
Agil (10/20 pts),

Rápidos (10/20 pts).

Las unidades de Yoruks pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Maniobreros (15/30 pts),
Agil (10/20 pts),

Rápidos (10/20 pts),
Veteranos (15/30 pts).

Tiradores como opción: -1 a impactar en disparo.

Oficial Montado como opción: 45° de visión para cargar.



EYALATO DE EGIPTO (1798)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Escuadrones de Mamelucos .

2-4 Unidades de Fellahin

APOYO:

0-2 Cañones Medios.

APOYO DE ÉLITE:

0-2 Batallones de Shekans.

0-1 Cañón pesado.

BRIGADA DE INFANTERÍA OTOMANA (-1806)

Factor estratégico: 1

UNIDADES BÁSICAS

1-2 Batallones de Shekans .

2-3 Batallones de Jenízaros.

0-1 Cañón medio a pie.

APOYO:

0-1 Batallones de Nizam e Jedid.

0-2 Unidades de Fellahin.

0-2 Unidades de Basi Bazuk.

0-1 Escuadrón de Suvarileris.

0-2 Escuadrones de Sipahis o Sipahis pesados.

0-2 Escuadrones de Árabes.

0-1 Cañones medio o pesado.

0-2 Escuadrones de mamelucos (solo en Egipto)

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rayas

0-1 Batallón de Jenízaros de la Guardia.

0-1 Escuadrón de Suvarileris de la Guardia.

0-2 Escuadrones de Yoruks.

0-2 Cañones Pesados.

BRIGADA OTOMANA NIZAN E JEDID (1806-)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de Nizam e Jedid.

0-2 Cañones medios a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de Milicia

0-2 Batallones de Basi Bazuk

0-1 Escuadrón de Suvarileris.

0-2 Escuadrones de Sipahis o Sipahis pesados.

0-2 Escuadrones de Árabes.

0-2 Cañones medio o pesado.

0-3 Escuadrones de mamelucos (solo en Egipto)

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rayas

0-1 Batallón de Jenízaros de la Guardia.

0-1 Escuadrón de Suvarileris de la Guardia.

0-2 Cañones Pesados.



INFANTERÍA

BATALLÓN DE JENIZAROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE JENIZAROS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	4+	4+	4+	8	11/13	4+	90
6 Compañías (24)	4	4+	4+	4+	16	14/16	4+	180

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Guardia.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE RAYAS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	11/13	4+	105

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta (siempre despliegan y combaten en esta formación), Escaramuzadores expertos, Guardia.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE SEKHANS O DERBENTS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	5	9/11	5+	85
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	10	12/14	5+	170

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones:

Oficial montado (5 ptos).

BATALLÓN DE BASI -BAZUK (Siempre en formación abierta)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	5	5+	4+	4+	6	9/11	5+	80

Equipo: Rifle, arma de mano.

Especiales: Sigilosos, Escaramuzadores expertos.

Opciones:

Vanguardia (5 ptos).

BATALLÓN DE MILICIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	5+	4+	5	9/11	5+	40
6 Compañías (24)	4	5+	5+	4+	10	12/14	5+	80

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Oficial montado (5 ptos).

BATALLÓN DE NIZAM-E-JEDID

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	60
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	120

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Tiradores (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts),

Oficial montado (10 pts).

FELLAHIN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	5	5+	6+	3+	8	8/10	6+	40
6 Compañías (24)	5	5+	6+	3+	16	11/12	6+	80
8 Compañías (36)	5	5+	6+	3+	24	13/15	6+	120

Equipo: Arma de mano.

Opciones:

Mosquetes (3 compañías, 10 pts; 6 compañías, 20 pts; 8 compañías 30 pts),

Oficial montado (5 pts).

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE SUVARILERIS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	9	11/13	4+	120
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	13	14/16	4+	240

Equipo: Sable, lanza.

Especial: Ágil, Fuerza demoledora (1). Solo cuando cargan.

ESCUADRÓN DE SUVARILERIS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	3+	-	4+	10	12/14	3+	165
2 Compañías (10)	8	3+	-	4+	15	15/17	3+	330
3 Compañías (15)	8	3+	-	4+	20	18/20	3+	495

Equipo: Sable, lanza.

Especial: Ágil, Guardia, Fuerza demoledora (1). Solo cuando cargan.

Opciones: Pueden pasar a ser caballería pesada, pasando a tener defensa +5 pero moviendo 7 pulgadas (1 compañía, 5ptos; 2 compañías, 10 pto; 3 compañías 15 pto)

ESCUADRÓN DE SIPAHIS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	9	10/12	5+	105
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	13	13/15	5+	210
3 Compañías (15)	8	4+	-	4+	17	16/18	5+	315

Equipo: Sable, lanza.

Especial: Fuerza demoledora (1). Solo cuando cargan.

ESCUADRÓN DE SIPAHIS PESADOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	4+	-	5+	10	10/12	5+	110
2 Compañías (10)	7	4+	-	5+	15	13/14	5+	220
3 Compañías (15)	7	4+	-	5+	20	15/16	5+	330

Equipo: Sable, lanza.

Especial: Fuerza demoledora (1), solo cuando cargan.

ESCUADRÓN DE YORUKS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	4+	4+	6	9/11	5+	85
2 Compañías (10)	8	4+	4+	4+	9	12/13	5+	170

Equipo: Sable, arco.

Especial: Siempre deben ir en formación abierta.

ESCUADRÓN DE ARABES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	8	9/11	5+	105
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	12	12/14	5+	210

Equipo: Sable.

Especial: Formación abierta.

ESCUADRÓN DE MAMELUCOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	10	10/12	5+	110
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	15	13/14	5+	220

Equipo: Sable, mosquete.

Especial: Formación abierta, Agil.

Opciones: Pueden pasar a ser caballería pesada, pasando a tener defensa +5 pero moviendo 7 pulgadas (1 compañía, 10 pto; 2 compañías, 20 pto); Pueden subir su disciplina a 4+ (1 compañía, 10ptos; 2 compañías, 20 pto)

ARTILLERÍA

ARTILLERÍA LIGERA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/4	5+	5+	4+	1	8/10	4+	40

Especial: Disparo 1D3, Penetración (2), Metralla.

ARTILLERÍA MEDIA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+	4+	1	8/10	4+	75

Especial: Disparo 1D6, Penetración (3), Metralla.

ARTILLERÍA PESADA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+	4+	1	8/10	4+	100

Especial: Disparo 1D6+1D3, Penetración (4), Metralla.

OBÚS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+/6+	4+	1	8/10	4+	75

Especial: Disparo 1D6+1D3, Penetración (1), Metralla.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	14/16	3+	125

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Espoleador (15 pts),

Astuto (10 pts),

Heroico (20 pts).

Anticipación (25 pts),

GENERAL DE BRIGADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+2	13/15	4+	90

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 1 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Espoleador (15 pts),

Astuto (10 pts),

Heroico (20 pts).

Anticipación (25 pts),

Valiente entre valientes (20 pts).

CORONEL

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	12/14	4+	45

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 1 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Espoleador (15 pts),

Astuto (10 pts),

Heroico (20 pts).

Anticipación (25 pts),

Valiente entre valientes (20 pts).

IMÁN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	-	-	-	-	-	14/16	4+	50

Especial: Individual, Inspirador (solo unidad propia), Fanático.

HABILIDADES DE LAS UNIDADES:

- Ágil: Giro extra de hasta 90° en cualquier punto de su movimiento.
- Combatiente Experto: 1 vez por partida, +1 a Impactar
- Coraza: En c&c niega bono de Fuerza Demoledora
- Cruel: En c&c repite 1 dado.
- Despliegue oculto: la unidad no despliega (apunta en un papel en dónde se colocará) Al comienzo del primer turno se dispone de tal forma que esté fuera de la zona de despliegue y línea de visión del enemigo.
- Duros: Recupera +1 por reagrupación del Oficial.
- Élan: Repite Prueba de Coraje fallada cuando sea disparada como reacción a la carga,
- Élite: Repite 1 dado fallado en impactar.
- Escaramuzadores expertos: Repite las pruebas de coraje falladas si esta en terreno difícil.
- Fanático: El personaje se despliega dentro de una unidad que no abandona en toda la partida. Pasa automáticamente la primera prueba de coraje fallada. Además repites 2 dados fallados en impactar en c&c.
- Fronterizos: A la zona de despliegue se le añade cualquier elemento de terreno difícil si se encuentra fuera de la zona de despliegue del enemigo y lo hacen en formación abierta.
- Fuego indirecto: No sufre penalización por alcance o cobertura. No puede elegir objetivos a 12'' o menos.
- Fuerza Demoledora (n): En c&c +(n) a la tirada para herir.
- Guardias: repites 2 dados para impactar (en disparo y c&c)
- Luchar en casa: Puedes redespargar estas unidades tras el despliegue normal dentro de la propia zona de despliegue.
- Maniobreros: Repites la tirada de Disciplina ante un cambio de formación. Incluso la de formación en cuadro de las infanterías ante una carga.
- Metralla: Numero de ataques según tipo cañón [10 pesado; 8 medio y obús; 6 ligero]. Impactan a 4+ y tienen regla perforante(1).
- Odio: Repites 3 dados fallados al impactar en c&c.
- Perforante (n): En disparo +(n) a la tirada para herir.
- Rápidos: +1'' a la carga.
- Recarga: Solo puede disparar si ha recibido la orden de alto ese turno.
- Resistentes: Restas 1 a la tirada de dados de las Pruebas de Coraje por recibir bajas en c&c o disparo.
- Sigiloso: los enemigos restaran 1 a las tiradas de impactar a disparo.
- Temibles. Las unidades enemigas en c&c les sumas 2 a la tirada de dados en Pruebas de Coraje.
- Tozudos: Eliminas estado de aturdido a 4+ al comienzo del turno para actuar normalmente.
- Vanguardia: Tras el despliegue y antes de conocer el jugador inicial, la unidad puede recibir la orden de a paso ligero y mover. Si ambos ejércitos tienen unidades con esta regla, determina por tirada de dado quien moverá antes y se irán alternando.
- Veteranos: Repites 2 dados fallados en las tiradas de impactar a disparo.

HABILIDADES DE LOS OFICIALES:

- Ágil: Cuando la unidad en la que se encuentre es destruida, puede salvarse superando Disciplina-2
- Aguantad: 1 vez por partida, una unidad bajo su mando podrá elegir pasar automáticamente una prueba de coraje. Se ha de decir antes de lanzar ningún dado.
- Anticipación: 1 vez por partida, se podrá robar la iniciativa al contrario al comienzo de un turno. Si hay varios oficiales, se tira 1 dado por cada uno de ellos. El de mayor tirada es quien la gana y todos gastan la habilidad.
- Disciplinario: 1 vez por turno, se usa el atributo de disciplina del Oficial cuando está en la unidad. Además, en la Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta la mitad de daño acumulada.
- Espoleador: La unidad en la que se encuentre incrementa en 1'' su movimiento (2'' a paso ligero)
- Estratega: una vez desplegados los ejércitos, puede cambiar el despliegue de 1 unidad bajo su mando.
- Formen: 1 vez por partida, una unidad bajo su mando puede cambiar la formación sin realizar chequeo.
- Gran Estratega: una vez desplegados los ejércitos, puede cambiar el despliegue de 2 unidades bajo su mando. Sustituye a Estratega
- Heroico: La unidad donde se encuentra añade 2 ataques adicionales en c&c. Si la unidad sufre heridas, el Oficial ha de superar una prueba de coraje con el daño acumulado de la unidad para no ser destruido.
- Individual: 1) No tiene flanco ni retaguardia. 2) Mueve su velocidad libremente. 3) Si le cargan, su reacción es moverse a la unidad más cercana aliada al doble de su velocidad. Si no puede incorporarse a ninguna unidad, se retira del juego. 4) Si le disparan, el enemigo tiene un -2 a impactar.
- Inspirador: Se repite la prueba de coraje no superada de una unidad bajo su mando que este a 6'' o menos. Si es una reacción a la carga, solo se repite si el oficial está dentro de la unidad.
- Instructor: la unidad donde se encuentre añade 2 ataques a disparo si la unidad no ha movido o sea reacción a la carga.
- Momento oportuno: Sumas o restas 2 a la tirada climatológica.
- Muy Disciplinario: 1 vez por turno, se usa el atributo de disciplina del Oficial a la unidad más cercana en radio de 6''. Además, en la Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta la mitad de daño acumulado.
- Muy Inspirador: Se repite la prueba de coraje no superada de una unidad bajo su mando que este a 12'' o menos. A 6'' o menos si es una reacción a la carga. Sustituye a Inspirador.
- Valiente entre valientes: Ejerce su influencia/bonificaciones sobre unidades que no están bajo su mando.



FORMACION EN CUADRO



UNIDAD ATURDIDA



FORMACION ABIERTA



FORMACION EN LINEA



COLUMNA DE ATAQUE



COLUMNA DE MARCHA



ARTILLERIA ATALAJADA



MASA DE BATALLON

