

## Imperio Otomano 1597-1698

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

**No podrá haber más *Formaciones de Jenízaros* que *Formaciones de Sekban***

**Todas las *Formaciones de Infantería* o *Compañías* pueden atrincherarse por +10 pts. Esto les otorgará las reglas cubierto y protegido siempre que no muevan. Una vez muevan voluntaria o involuntariamente perderán estos beneficios.**

**A partir de 1650 las *Formaciones* de *Sipahis de Rumelia* deberán estar equipados obligatoriamente con arcabuces.**

**No puede haber más *Formaciones de Sipahi de Rumelia* que *Formaciones de Sipahis de Anatolia***

Solo puede haber una *Formación de Kapikulu*. Si se escoge, automáticamente deberá ser la unidad de Elite del ejército, excepto que haya en el ejército una *Formación de Solaks*

**Solo puede haber una *Formación de Jenizaros Solaks*. Si se escoge, automáticamente deberá ser la unidad de Elite del ejército.**

**No puede haber más *Formaciones de Azaps*, o *Formaciones de Tufekcis* que de cualquiera de los otros tipos de *Formaciones de Infantería***

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

**REGIMIENTOS DE JENIZAROS CEEMAT** **95 puntos**

**REGIMIENTOS DE JENIZAROS CEEMAT** **95 puntos**

[illegible]

**Alabardas** **+ 5pts**

<b>Granadas</b>	<b>+ 5pts</b>
-----------------	---------------

## Armas de cuerpo a cuerpo. *Combate 4* +10pts

REGIMIENTOS DE JENIZAROS 115 puntos

REGIMIENTOS DE JENIZAROS 115 puntos

[illegible]

<b>Alabardas</b>	<b>+ 5pts</b>
------------------	---------------

<b>Granadas</b>	<b>+ 5pts</b>
-----------------	---------------

**REGIMIENTOS DE JENIZAROS SOLAKS** **145 puntos**

**REGIMIENTOS DE JENIZAROS SOLAKS** **145 puntos**

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	

<b>Alabardas</b>	<b>+ 5pts</b>
------------------	---------------

<b>Granadas</b>	<b>+ 5pts</b>
-----------------	---------------

## REGIMIENTOS DE SEKBAN 65 puntos

## REGIMIENTOS DE SEKBAN 65 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
5	3	3	3	3	4	4	3	4	4	Numerosos, Mercenarios

<b>Mosquete</b>	<b>+10pts</b>
-----------------	---------------

<b>Granadas</b>	<b>+ 5pts</b>
-----------------	---------------

REGIMIENTOS DE AZAPS										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
Alabardas										+ 5pts
Grande. Aguante 4										+10pts

REGIMIENTOS DE TUFEKCIS										75 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
Veteranos. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Grande. <i>Aguante 4</i>										+10pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTO KAPIKULU										120 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de Caballería, Arcabuces, Caracola
8	4	3	4	4	3	4	4	3	4	
Grande. <i>Aguante 4</i>										+10pts
Sustituir Arcabuces por Arcos. (Solo antes de 1620) <i>Fuego 2</i>										-10pts
Pistolas. Incompatible con arcos.										+5pts

REGIMIENTOS DE SIPAHIS DE ANATOLIA										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos, Caracola
8	3	3	4	3	3	4	4	3	4	
Grande. Aguante 4 y Fuego 4										+20pts
Acorazados. Coraje 4 y Movimiento 7										+10pts
Lanza de Caballería										+5pts

REGIMIENTOS DE SIPAHIS DE RUMELIA										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos Caracola
8	3	3	4	3	3	4	4	3	4	
Grande. Aguante 4 y Fuego 4										+20pts
Sustituir Arcos por Arcabuces. (Solo a partir de 1630)										-10pts
Pistolas. Incompatible con arcos.										+5pts
Acorazados. Coraje 4 y Movimiento 7										+10pts

REGIMIENTOS DE TARTAROS										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Hostigadores, Ligera, Ángulo Extendido, Formación Abierta
Curtidos. <i>Velocidad 9, Fuego 3</i>										+15pts
Lanzas de Caballería										+5pts
Veteranos. <i>Disciplina 3</i>										+10pts

CABALLERÍA LIGERA BALCANICA O ASIATICA										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
8	3	3	2	2	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido, Vanguardia
Veteranos: <i>Disciplina 3</i>										+10pts
Lanzas de Caballería										+5pts
Delis: <i>Velocidad 9, Reglas Formación Abierta e Impetuoso (incompatible con Veterano)</i>										+5pts

## COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE AZAPS										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
6	3	3	2	3	2	3	3	4	4	Ligera, Vanguardia, Ángulo Extendido
Mosquete.										+5pts
Dispersa: Regla Escaramuceadores y Regla Formación Abierta										-10pts
Veteranos: <i>Disciplina 3</i>										+10pts

COMPAÑÍAS DE ARMATOLES										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	Ligera, Vanguardia, Ángulo Extendido
Kleptopolemos: Regla Vanguardia y Reglas Emboscada										+5pts
Pistolas										+5pts
Escasos: Combate 2 y Aguante 2										-10pts

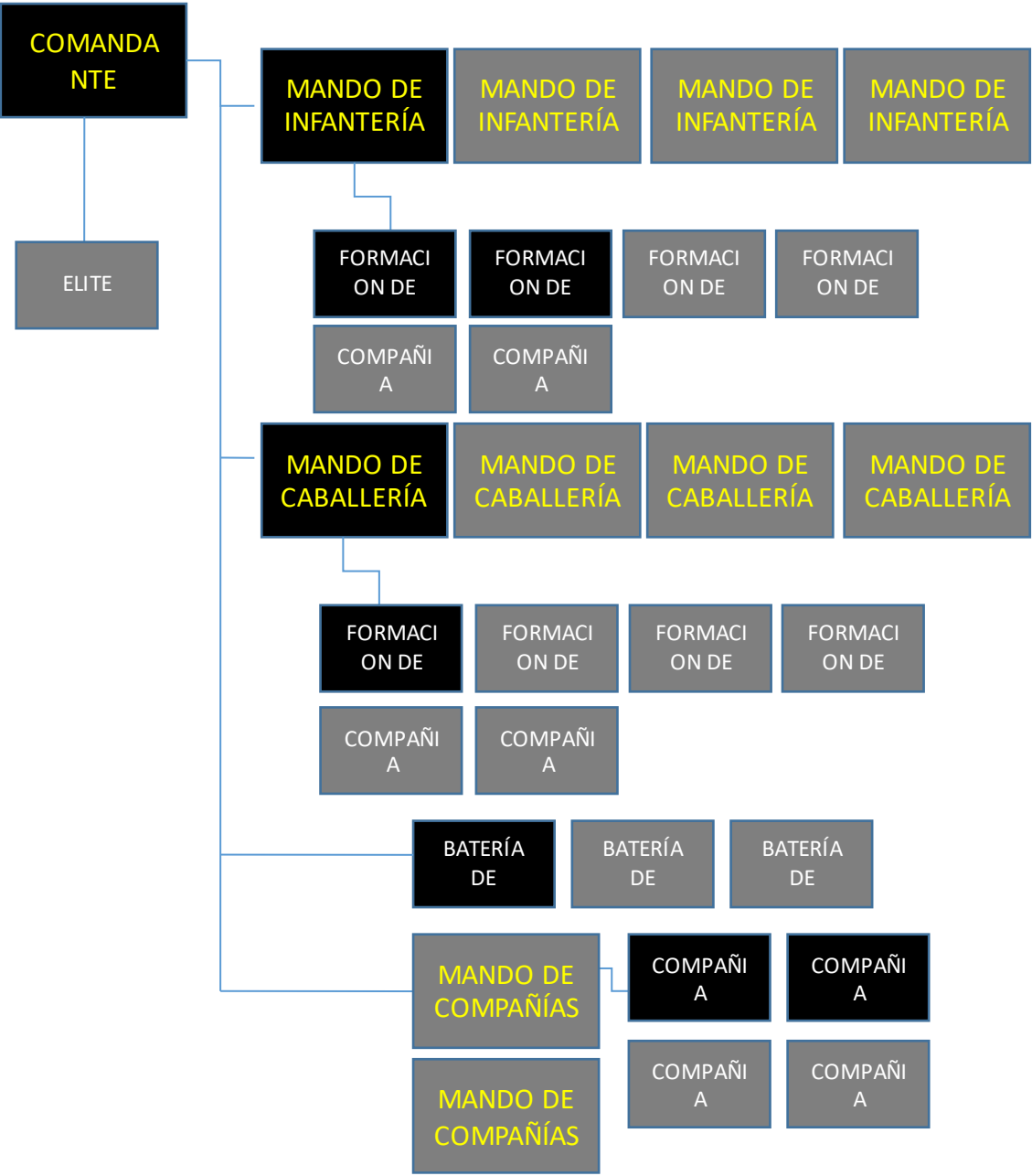
COMPAÑÍAS DE BASI BOZUK										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	2	3	2	2	2	3	3	4	4	Escaramuceadores, Formación Abierta, Mercenarios
Delis: Combate 3 y Regla Frenéticos (incompatible con Veteranos)										+5pts
Pistolas										+5pts
Granadas										+5pts
Veteranos: Disciplina 3 (incompatible con Delis)										+10pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0/5	2	1	3	2	1	3	3	5	5	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+40pts
Mortero										+5pts
Fortificada										+10pts
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0/5	2	1	3	2	1	3	3	5	5	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+40pts
Mortero										+5pts
Fortificada										+10pts
Caballo de Tiro										+5pts

# EJERCITO OTOMANO



Las unidades de Élite pueden ser Kapikulu, Jenizaros Solaks o Jenízaros.

- Élite +15pts
- Punto de Disciplina Adicional +10pts