

Modele specjalne

Modele specjalne to bonus dla grających w Ogniem i Mieczem. Modeli tych nie można kupić, a jedynie otrzymać za udział w turniejach, konkursach i inne formy promowania grania. Każdy model specjalny ma swoje własne zasady.

Gracz, który posiada model specjalny może go używać na każdym oficjalnym turnieju Ogniem i Mieczem. Wystawienie modelu specjalnego nie zwiększa Siły armii i nie trzeba go uwzględniać w rozpisce. Na Poziomie I – Podjazd gracz może mieć na stole jeden model specjalny. Na wyższych poziomach - tyle ile wynosi poziom rozgrywki (2 przy Dywizji, 3 przy Armii Polowej i 4 przy Wyprawie Walnej). Aby móc wystawić model specjalny musi on być pomalowany i mieć zrobioną podstawkę (nie koniecznie tak jak modele „firmowe”). Modeli specjalnych nie można w żaden sposób „proxować” (zastępować) innym modelem.

Chłopski przewodnik

Armie często korzystały z pomocy miejscowych przewodników. Przekupiony miejscowy mógł pomóc przeprawić się przez las czy bagno, lub zwieść wroga na manowce.



Gracz wystawia model Przewodnika w swojej Fazie Rozkazów pierwszej tury gry. Jeżeli o tym zapomni, modelu nie może wystawić do końca gry. Model wystawia się w dowolnym elemencie terenu, oprócz rzeki/strumienia czy innego akwenu wodnego, na polu bitwy. Przewodnika nie można w żaden sposób zaatakować ani zabić – traktuje się go jak znacznik.

Element terenu w którym go wystawisz wywiera mniejszy wpływ na poruszanie się Twoich jednostek. Teren Bardzo Trudny ogranicza ruch jednostek jak Trudny, Teren Trudny - jak Normalny (ale dalej to element terenu, nie można zatem maszerować i traci się impet za szarżę). Zasięgi strzelania i widoczności, modyfikatory do walki etc. pozostają bez zmian. Nie modyfikuje się też Terenu Niedostępnego (kawaleria dalej nie może podejść pod klify etc.).

Na poruszanie się wrogich Jednostek twój Przewodnik wpływa tak, że traktują one teren jako o 1 klasę mocniej ograniczający Ruch. Tzn. Teren Normalny jak Trudny, Trudny jak Bardzo Trudny. Z Bardzo Trudnym i Niedostępnym nic się nie dzieje.

W pierwszym kroku Fazy Reorganizacji każdej tury, poza pierwszą, o ile Przewodnik jest na stole, rzuć kostką:

- 1-5** Model zostaje na stole *
- 6-0** Przewodnik ucieka – zdejmij go ze stołu

Jeżeli w tym samym terenie co Twój Przewodnik znajduje się wroga jednostka, albo styka się z tym elementem terenu to Przewodnik zostaje na stole tylko przy wyniku 1-2.

Działanie więcej niż jednego Przewodnika jednego gracza się nie kumuluje. Jeżeli w jednym elemencie terenu znajdują się Przewodnicy 2 graczy to ich działanie się znosi (dopóki jakiś nie ucieknie z pola walki).

Dodatkowo jeżeli masz na stole Przewodnika na koniec bitwy to nie działa na ciebie Efekt Zwiadu Odcięcia dróg odwrotu.