

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.

Kozacka czarownica

Podczas powstania Chmielnickiego Kozacy imali się przeróżnych forteli. Gdy tylko nie byli pewni swoich sił byli gotowi wezwać na pomoc samego czarta (albo i gorzej – potrafili prosić o pomoc Chana Krymskiego, Sultana Tureckiego czy Cara Moskiewskiego...). Chmielnicki miał szczególną estymą darzyć wiedźmy i wszelkiego rodzaju gusła.

Model Czarownicy można umieścić jako rodzaj ozdobnik na podstawce Dowódcy etc. lub przygotować dla niego osobną podstawkę. Jeżeli jest to model samodzielny to otrzymuje poniższe zasady specjalne (przyklejony jako ozdobnik traci wszystkie zasady). Czarownica na osobnej podstawce porusza się o 10 cm. Jest traktowana jak znacznik a nie Jednostka – nie można jej atakować i nie może walczyć etc. Jeżeli jakaś Jednostka, lub Dowódca wroga zetknie się z modelem czarownicy ta natychmiast ginie. Z czarownicą można normalnie zetknąć się w fazie Ruchu, w szarży etc. Czarownica nie jest Jednostką, nie obowiązuje zatem zasada zakazująca zbliżanie się na odległość mniejszą niż 2 cm od niej.

Raz na turę w Fазie Rozkazów czarownica może rzucić czar. Rzuć kostką:

Czary

1 i mniej Inkantacje

Czarownica zbiera Moc. Rzuć ponownie w kolejnej turze, odejmując 2 od rzutu.

2 Tajemny gest

Czarownica wykonuje tajemnicze gesty. Rzuć test Morale najbliższej jednostki wroga, która ma w swoim polu widzenia Czarownicę. Niezdany test oznacza, że żołnierze modlą się i żegnają znakiem krzyża.

3 Złe oko

Czarownica używa potężnego uroku by wpłynąć na dowódcę wroga. Rzuć test Morale najbliższego dowódcy wroga, który ma w swym polu widzenia Czarownicę. Niezdany test oznacza, że dowódca spluwa przez lewe ramię, by odrzucić urok.

4-10 Czary nieskuteczne.

Nic się nie dzieje.

