

## Modele specjalne

Modele specjalne to bonus dla grających w Ogniem i Mieczem. Modele 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”). Modele specjalnych nie można w żaden sposób „proxować” (zastępować) innym modelem.*



### Chłopski informator

Korzystanie z informacji uzyskanych od miejscowej ludności było znane już od starożytności. Wystarczy wspomnieć Efiatesa – pasterza który zdradził Persom jak obejść greckie pozycje pod Termopilami. Informatorzy dostarczali także informacji o zasadzkach organizowanych przez wroga. Oczywiście taki informator mógł wziąć pieniądze a następnie podać fałszywe informacje – przekonał się o tym już Ramzes w czasie bitwy pod Kadesz.

*Gracz wystawia model Informatora, po wystawieniu wszystkich jednostek, ale przed wykonaniem Forsownych Marszów, w dowolnym miejscu na polu bitwy poza strefą rozstawienia przeciwnika. Jeżeli o tym zapomni, modelu nie może wystawić do końca gry. Jeżeli kilku graczy ma informatorów, wystawiają ich w tej samej kolejności, w jakiej wystawiali Jednostki. Informatora nie można w żaden sposób zaatakować ani zabić – traktuje się go jak znacznik.*

*Na potrzeby określania Zasadzki, Forsownego Marszu i Dalekiego Obejścia Informator jest traktowany jak Jednostka gracza do którego należy. Oznacza to, że w odległości 20 cm od niego nie może być wystawiona Zasadzka i Dalekie Obejście, a jednostki wykonujące Forsowny Marsz nie mogą podejść bliżej niż 20 cm do Informatora (jeżeli zaczynają grę bliżej nie mogą w ogóle wykonać Forsownego Marszu). Dodatkowo, jeżeli mimo wszystko Zasadzka, czy Dalekie Obejście pojawi się na polu bitwy, to nie wykonuje się testu Morale, jeżeli to Informator jest najbliższą Jednostką.*

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

**1 Wierny człowiek:**

*Zostaw informatora na stole. Nie rzucaj w kolejnej turze*

**2-5 Cenne informacje:**

*Zostaw informatora na stole.*

**6-9 Błędne informacje:**

*Zdejmij informatora ze stołu.*

**0 Zdrada!**

*Zdejmij informatora ze stołu, przeciwnik może wystawić Dalekie Obejście bez wykonywania testu na jego przybycie. Dodatkowo od tej pory do testów Morale wywołanych przez każdą pojawiającą się Zasadzkę lub Dalekie Obejście przeciwnika stosuje się modyfikator -2.*

*Dodatkowo jeżeli Informatorzy dwóch graczy znajdują się w odległości maksymalnie 5 cm od siebie to się nawzajem blokują. Symuluje to sytuację gdy do dowódcy docierają sprzeczne informacje i potrzebuje czasu by je ocenić. Zamiast normalnego rzutu na koniec tury każdy z graczy rzuca za swojego Informatora. Informator, który uzyska niższy wynik jest zdejmowany ze stołu (w przypadku remisu pozostaw obydwu, ale żaden nie działa). Ten rzut wykonujesz także w pierwszej turze.*