

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 (niekoniecznie tak jak modele „firmowe”). Modele specjalnych nie można w żaden sposób „proxować” (zastępować) innym modelem.

Jeniec



W XVII w. znaczne osobistości były cennym łupem. Jeniec mógł być źródłem informacji, kartą przetargową w rokowaniach, a także źródłem pieniędzy (pochodzących z okupu).

Model Jeńca zaczyna grę na stole jako znacznik. Wystawia się go na oznaczenie że gdzieś w armii przeciwnika jest ważna persona. Po wystawieniu jeńca otrzymujesz dodatkowe zadanie – należy w czasie bitwy pojąć jeńca.

Za każdym razem gdy pokonasz w walce wręcz jakiś oddział przeciwnika i straci on w tej walce przynajmniej 1 podstawkę, rzuć kostką. Jeżeli wypadnie mniej niż Wyszakowanie pokonanego oddziału przeciwnika to zdobywasz jeńca (łatwiej jest o znaczną osobę wśród Weteranów niż hołoty). Gdy zabijesz w walce wręcz Dowódcę to zdobywasz jeńca automatycznie. Po zdobyciu jeńca postaw go przy podstawce Dowódcy swojej armii. W fazie Reorganizacji tury w której zdobyłeś jeńca, o ile Dowódca wciąż żyje rzuć kostką:

- 1-3 Wymienimy cię na worek złota!** – Strata tej osoby to dotkliwy cios dla przeciwnika. Jeżeli Dowódca przy którym postawiłeś jeńca przeżył bitwę to straty przeciwnika na koniec bitwy są zwiększane o 1 punkt (tak jakby stracił dodatkową podstawkę w przypadku Podjazdu lub Jednostkę wartą 1 punkt Siły w przypadku Dywizji).
- 4-6 Teraz albo nigdy!** - Zdobyte informacje ułatwiają podjęcie decyzji na polu walki. Otrzymujesz +2 do rzutu na Inicjatywę w kolejnej turze.
- 7-0 A więc takie są ich plany...** - Udało się wydobyć z jeńca informacje o zamiarach przeciwnika.
W kolejnej turze przeciwnik musi odkryć jeden wybrany przez siebie Rozkaz, natychmiast po jego wydaniu.

Jeżeli nie uda ci się zdobyć Jeńca przez całą bitwę albo gdy zdobędziesz jeńca, ale go stracisz (Dowódca przy którym on jest zginie lub ucieknie z pola bitwy), to straty przeciwnika są zmniejszane o 1 punkt (tak jakby stracił o 1 podstawkę mniej). Raz straconego jeńca nie można ponownie zdobyć. Niezależnie od poziomu rozgrywki możesz użyć w niej maksymalnie jednego Jeńca.