

## Wprowadzenie

### Co to za gra?

System który właśnie wpadł Ci w ręce, to autorska gra bitewna w realiach fantasy, wzorowanych po trosze na historii Europy w okresie wojny trzydziestoletniej, a po części na innych, znanych systemach bitewnych. Zawiera jedynie zasady gry i zarys realiów, gdyż nie prowadzimy ani produkcji, ani sprzedaży żadnych modeli do tego systemu (choć pewnie możemy podpowiedzieć Ci parę źródeł makiet). Przeznaczony jest zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy systemów bitewnych, a sprowadza się do krótkich potyczek niewielkiej ilości modeli.

### Czego Ci potrzeba do gry?

Po pierwsze potrzebujesz zasad, które znajdziesz tutaj.

Po drugie, potrzebujesz drugiego gracza, który postanowi z Tobą grać.

Po trzecie przydać Ci się mogą modele jednostek którymi prowadzić będziesz rozgrywkę. W tej materii nie ograniczamy Cię nazwą firmy produkującej modele, za to pamiętać powinieneś o paru zasadach związanych z dobieraniem figurek. Główną jest fakt, że powinny one mieścić się w skali określonej w bitewniakach jako skala 28mm. Najprościej skorzystać z modeli które posiadasz już do innych systemów, ale nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zakupił jakieś specjalnie do tego. Kolejną są podstawki na których modele powinny się znaleźć. Figurki piechoty znajdować powinny się na kwadratowych lub okrągłych podstawkach, których wymiary (długość krawędzi lub promień), nie powinny przekraczać cala (25mm). Figurki kawalerskie zwykle znajdować powinny się na podstawkach prostokątnych o szerokości około jednego i długości dwóch cali, lub porównywalnym promieniu. Podstawki dużych wierzchowców lub potworów, powinny oscylować wymiarowo w okolicy dwóch cali.

Po czwarte, modele należy na czymś postawić. Owo coś nazywamy polem gry, którego rolę może pełnić dowolny blat lub stół wielkości około 40x40 cali, czyli po naszymu metr na metr. Na zupełnie płaskim polu gry nie ma jednak żadnej radochy z grania, proponujemy więc zastawić go jak najgęściej elementami makiet, które zbudować można samemu, lub zaopatrzyć się w nie chociażby w Internecie.

Po piąte, gdy już uda nam się rozstawić modele wśród posiadanych makiet, potrzebujemy miarki calowej, do określania odległości w grze. Wiemy, że obowiązuje u nas system metryczny, ale system calowy jest w naszym postrzeganiu o wiele wygodniejszy przy przesuwaniu modeli. Poza tym, mamy do niego sentyment.

Po szóste, gdy w wyniku poruszania po polu gry modele zaczną wchodzić ze sobą w jakieś interakcje, do określenia ich wyników potrzebować możesz kości. Zwykłych, sześciociennych kostek. Przynajmniej kilku.

Całość spisana będzie na kartach modeli lub oddziałów, w które zaopatrzyć się możesz we własnym zakresie, a których przykłady znajdziesz w tym podręczniku, z pustym wzorem takiej karty na jego końcu.

### Rzuty kośćmi

Wszystkie rzuty w grze wykonywane są za pomocą kostek sześciociennych (k6). Rzut dwoma kośćmi zapisywany jest jako 2k6, trzema jako 3k6 itp. Wynikiem w takim wypadku jest najczęściej suma oczek.

O powodzeniu lub porażce rzutu świadczy jego wynik, porównywany z charakterystykami modelu, lub stopniem trudności rzutu. Im niższy wynik, tym lepszy, przy czym 1 zawsze oznacza sukces testu (niezależnie od modyfikatorów), a 6 jego porażkę (również niezależnie od modyfikacji).

Wyniki rzutów mogą być modyfikowane. Modyfikator dodatni (np. +1) oznacza zwiększenie szansy powodzenia testu, modyfikator ujemny zmniejsza tą szansę.

#### *Przykład:*

*Testując cechę o wartości 3, uzyskamy sukces wyrzucając na kości sześciociennej 3 lub mniej. Jeśli do naszego testu otrzymamy modyfikator +1, to nasz sukces pojawi się przy wyrzuceniu 4 lub mniej, a przy -1, na 2 lub mniej.*

W niektórych wypadkach może być mowa o rzutach k3. W takim wypadku rzuca się zwykłą kością k6, a wynik dzieli na dwa i zaokrągla w górę. W takim wypadku modyfikatory oznaczają najczęściej wartości dodawane do osiągniętego wyniku.

### Przerzuty

Niektóre zasady w grze mówić mogą o tzw. przerzutach. Oznacza to, że przy nieudanym wyniku jednego rzutu, można ponownie rzucić kością z nadzieją na sukces. Pamiętaj jednak, że wynik przerzutu musi być zaakceptowany i nigdy nie może on być ponownie przerzucany.

## Charakterystyki

Charakterystyki, to liczby określające możliwości danego modelu w grze. Należą do nich:

**Szybkość (S)** – określa szybkość ruchu modelu w calach (jesteśmy bardzo przywiązani do tej jednostki w grach bitewnych i nie chcieliśmy z niej zrezygnować). Szybkość równa 0 oznacza obiekt nie mogący się poruszać w trakcie rozgrywki.

**Walka (W)** – określa umiejętności modelu w posługiwaniu się bronią białą. Walka równa 0 oznacza model który nie może atakować w Walce wręcz i automatycznie w niej trafiany (przysługują mu tylko rzuty Odporności na zadeklarowane w niego ataki)

**Celność (C)** – określa biegłość modelu w używaniu broni strzeleckiej. Celność równa 0 oznacza, że model nie może atakować na dystans.

**Ataki (A)** – określa ilość ataków możliwych do wyprowadzenia przez model podczas jednej rundy walki. Ataki równe 0 oznaczają niemożność zadawania obrażeń, ale nie wykluczają możliwości bronięcia się.

**Próg bólu (PB)** – model trafiony, któremu nie udało się rzut Odporności, otrzymuje ranę. O tym czy wykluczy go ona z walki decyduje Próg bólu. Im wyższy, tym teoretycznie więcej ran jest w stanie model znieść. Udany rzut na wartość tej charakterystyki oznacza, że model może walczyć dalej. Nieudany oznacza zdjęcie go ze stołu.

Dodatkowo wśród charakterystyk pojawia się cecha obliczana na podstawie posiadanych cech specjalnych i ekwipunku modelu:

**Odporność (O)** – wskazuje na wytrzymałość modelu na ciosy. Zależy od specjalnych umiejętności modelu i posiadanego przez niego pancerza. Równa 0 oznacza brak rzutu Odporności, może być też modyfikowana przez umiejętności i broń przeciwnika. Odporność modelu może być różna w Walce wręcz i Walce strzeleckiej.

### Cechy specjalne i umiejętności

Umiejętności i specjalne cechy modelu, to nie wzięte pod uwagę w charakterystykach modyfikatory, mogące wpływać na szansę rzutów w konkretnych, branych przy nich pod uwagę okolicznościach. Są one najczęściej podane przy opisach samych modeli, ale i mogą być zdobywane w trakcie kampanii.

## Kolejność wykonywania działań

Gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie, w następującej kolejności:

1. Faza ruchu
2. Faza strzelania
3. Faza walki

Dopiero po zakończeniu jednej fazy można przejść do następnej. Ich szczegóły znajdziecie w kolejnych akapitach. Wyjątkiem od zasady naprzemienności ruchów są tzw. Działania reaktywne, które wykonywane być mogą przez przeciwnika w Fazie ruchu danego gracza. Zaliczamy do nich Przejęcie szarży i Strzał z ukrycia, o których przeczytacie w odpowiednich działach.

Kolejność w jakiej modele wykonują różne czynności w konkretnej fazie nie mają znaczenia i o nie dość często może rozgrywać się taktyka danego gracza. Dotyczy to głównie Fazy ruchu, gdzie konkretne modele mogą sobie naprzemiennie odsłaniać linie szarż, szarżować czy blokować działania innych modeli, a nawet sprawdzać szanse powodzenia niektórych działań w przypadku oceniania zasięgu. W przypadku Fazy walki warto (aby się nie pogubić) rozstrzygać starcia grupami, tj. przechodzić do rozstrzygnięcia kolejnej dopiero wtedy, gdy wszystkie modele we wcześniejszej grupie wyprowadzą swoje ataki.

## Faza ruchu

### Poruszanie się

Model może poruszać się w swojej rundzie na odległość nie większą niż jego cecha Szybkość w calach. Na odległość tego ruchu wpływać mogą dodatkowo modyfikatory terenu, po którym model się porusza.

Modyfikatory terenu

Modyfikator	Nazwa	Przykłady
+1	Lite podłoże	<i>bruk, posadzki, lita skała</i>
Brak	Zwykły grunt	<i>teren wiejski, łąki, nieużytki, niewybrukowane przestrzenie między budynkami</i>
-1	Trudny teren	<i>zaorane pola, tereny podmokłe, tereny leśne, drobna warstwa śniegu</i>
-2	Bardzo trudny teren	<i>gęste zarośla, mokradła, woda powyżej kolan, głęboki śnieg, lód</i>
Niemożność poruszania	Teren niedostępny	<i>cierniste gęstwiny, pionowe ściany, kałuże lawy, głęboka woda, głębokie przepaście</i>

Próby biegania na terenie Trudnym i Bardzo trudnym odbywają się na odległość +2 cale (+3 w przypadku kawalerii) zamiast standardowych +4 i +6 (patrz dalej).

*Uwaga:*

*W przypadku, w którym model porusza się po więcej niż jednym typie terenu, uznaje się, że porusza się po tym, po którym pokonuje największy dystans. Z jednej strony ma to ułatwić liczenie odległości, z drugiej doszukujemy się w tym odrobiny realizmu: wychodząc z bagna na bruk nie przyspiesza się od razu, tylko najpierw czyści buty i na odwrót, wbiegając co jeziora z rozpędem nie zwalnia się od razu, tylko w pierwszym momencie wciąż korzysta z rozpędu. Wydaje się logiczne, prawda?*

### Bieganie i szarże

Model może szarżować i biegać na odległość równą jego cenie Szybkość +4 w calach (+6 w przypadku kawalerii). Ruch ten zawsze przebiega w linii prostej i może zakończyć się albo staniem w miejscu (traktowane jako bieg), albo uwikłaniem się w walkę (traktowane jako szarża). Wszelkie przeszkody terenowe wyższe niż 1 cal albo inne modele przyjazne lub wrogie na ich drodze uniemożliwiają zarówno bieg, jak i szarżę na modele za nimi. Dobięgnięcie do dowolnego modelu oznacza udaną szarżę i związanie Walką wręcz. Warto wziąć pod uwagę, że inne modele sojusznice biorące już udział w walce z szarżowanym przeciwnikiem nie blokują drogi szarży, przez co model szarżujący może być po prostu dostawiony do szarżowanego modelu jeśli jest na to miejsce.

Modele piesze mogą szarżować i biegać w dowolnym kierunku, modele kawaleryjskie (dosiadające wierzchowców), mogą poruszać się tym rodzajem ruchu tylko pod kątem 90 stopni w obie strony od przodu modelu (łącznie 180 stopni). Zwykły ruch mogą wykonywać w dowolnym kierunku.

Jeśli masz taką ochotę i fizyczną możliwość, możesz szarżować więcej niż 1 model na raz aby związać je walką.

### Szarże zza rogu

Można szarżować modele, które nie znajdują się w linii prostej od szarżującego, a czasem nawet poza zasięgiem jego widzenia, pod warunkiem, że odległość od nich nie przekracza wartości jego cechy Szybkość.

### Schody, liny i drabiny

Miejsce na które model się wspina musi pozwalać mu na swobodne utrzymanie się na takiej powierzchni.

Wszystkie modele mogą poruszać się po schodach jak po normalnym terenie, ale nie mogą po nich biegać.

Wszystkie piesze modele mogą poruszać się po drabinach, ale nie mogą po nich biegać, a ich ruch musi się zakończyć albo na wejściu, albo na szczycie drabiny: niedozwolone jest zatrzymywanie się na nich. Jeśli modelowi brakuje „punktów” ruchu, musi pozostać pod drabiną. Jeśli mu ich wystarczy, wspina się na górę i staje przy szczycie, lub porusza się dalej, jeśli nadal ma taką możliwość.

Wszystkie modele piesze mogą wspinać się na przeszkody o wysokości do 4 cali, pod warunkiem, że posiadają linę z hakiem lub bicz jako broń. Wspinaczka taka przebiega tak jak wchodzenie po drabinie, ale po wejściu na szczyt model nie może poruszać się dalej.

Modele zwierząt nie mogą poruszać się po drabinach ani wspinać po ścianach, chyba że ich zasady specjalne mówią inaczej.

Wspinaczka po drabinie lub linie nie pozwala modelowi który jej dokonał, na używanie broni strzeleckiej w tej samej rundzie.

Schodzenie (ruch w dół) podlega tym samym zasadom, co ruch ku górze.

### **Skoki w dal**

Model może przeskakiwać przez dowolne poziome przeszkody (rzeki, rozpadliny, przepaście itp.) pod warunkiem że nie są szersze niż wartość jego Szybkości. Aby tego dokonać, musi skorzystać z biegu lub szarży, a koniec ruchu musi mieć miejsce poza rozpadliną w miejscu, w którym można swobodnie postawić ten model. Deklaracji na temat skoku należy dokonać przed zmierzeniem odległości, ale spokojnie można wykonać „skok próbny” jednym modelem, aby kolejne nie musiały popełniać jego błędów w przypadku porażki. Różne przeskakiwane przestrzenie mogą mieć różne zasady w przypadku niepowodzenia tego manewru, jednak wiążą się one głównie ze spadaniem.

### **Skoki w dół i spadanie**

Każdy model może zdecydować, że zamiast spokojnie schodzić w dół po drabinach czy linach, chce z pionowej przeszkody zeskoczyć. Skok taki „kosztuje” jeden cal ruchu i może być wykonywany w czasie biegu lub szarży, ale bywa ryzykowny. Wykonując skok w dół, rzuć k6, a wysokość w pełnych calach (wysokości poniżej 1 cala nie wymagają rzutu, a tym bardziej „kosztu” jednego cala) potraktuj jako trudność (szansę porażki) wykonania tego manewru. Na przykład skok z 3 cali nie uda się na 3 i mniej, skok z 6 cali nie uda się praktycznie na pewno.

Model któremu skok się nie udał automatycznie zdaje test dotyczący Progu bólu, z karnym modyfikatorem -1 za każdy cal powyżej 3 z którego skakał (np. -2 za nieudany skok z 5 cali).

Niektóre umiejętności modeli mogą wpływać na szanse zeskoków czyniąc je odrobinę mniej ryzykownymi, ale nieczęsto się je spotyka.

Spadanie, to sytuacja, w której model nie zeskakuje, a swobodnie leci w dół. Traktuj ją tak, jakby okazała się nieudanym zeskokiem, ze wszystkimi tego konsekwencjami.

## **Faza strzelania**

### **Kto może strzelać?**

Wykonywać strzały może każdy model, wyposażony w broń strzelecką (klasyczną bądź palną), który w fazie strzelania nie jest związany walką wręcz i ma jakiegoś przeciwnika w linii widzenia. Nie da się strzelać zaraz po wspinaczce na linach i drabinach.

W przypadku strzału z ukrycia możliwy jest również strzał w Fazie ruchu przeciwnika, pod warunkiem że jakiś model wejdzie w linię widzenia strzelca.

Aby wykonać strzał należy zadeklarować strzał do danego celu, zmierzyć jego zasięg, a następnie wykonać odpowiednie rzuty kośćmi w celu weryfikacji ich powodzenia.

### **Linia widzenia**

Aby strzelić do przeciwnika, model strzelający musi „widzieć” model celu. Oznacza to, że od jego głowy musi być możliwa do wytyczenia prosta linia do jakiejś z widocznych części ciała modelu (znacząco ułatwia sprawę korzystanie z laserowych wskaźników).

Nie można strzelać do modelu, któremu widać tylko elementy broni lub wystające części stroju (np. peleryny czy piórka kapeluszy). Każdy model może strzelać w dowolnym kierunku, niezależnie od tego w którą stronę jest zwrócony.

Nie można również strzelać do modeli zaangażowanych w walkę wręcz z modelami należącymi do tej samej strony co strzelec, a także wtedy, gdy przyjazne strzelcowi modele choć częściowo zasłaniają linię widzenia strzelca.

### **Najbliższy cel**

Każdy model strzelecki ma obowiązek strzelania do najbliższego mu modelu przeciwnika, lub dowolnego innego, niezaslanianego przez niego modelu w linii widzenia, w zasięgu strzału i odległości nie większej niż 3



cale od owego najbliższego modelu. Jeśli strzelec znajduje się na poziomie o co najmniej 2 cale wyższym niż jego cel, to odległość ta rośnie do 6 cali.

Zasada ta nie dotyczy strzelania do modeli z zasadą Duży (w tym modeli kawaleryjskich), które celem mogą być zawsze, nawet jeśli inne, mniejsze modele znajdują się bliżej. W przypadku kilku dużych modeli, nadal należy strzelać do bliższego z nich (na analogicznych zasadach celując do innych dużych modeli w jego okolicy, ale nie do zwykłych, pieszych).

### Trafianie w walce strzeleckiej

Szansa trafienia w walce strzeleckiej równa jest Celności strzelającego, modyfikowanej o jego umiejętności, właściwości broni oraz następujące modyfikatory:

-1	za strzał w kierunku celu za osłoną
-1	za strzał po ruchu
-2	za strzał po biegu
+1	za strzał na mniej niż połowę zasięgu broni
+1	Za strzał do Dużego celu

#### Uwaga:

*Ostona traktowana jest jako modyfikator, gdy zasłania ponad połowę modelu, ale niektóre części ciała modelu są nadal widoczne.*

Dodatkowe modyfikatory mogą wynikać ze specjalnych zasad modeli, zarówno strzelających, jak i będących ich celami.

### Rzut Odporności

Gdy dany model zostaje trafiony, jego posiadaczowi przysługuje rzut obronny, o ile takowy posiada (przy wyrzuceniu 6 jest on zawsze nieudany, niezależnie od modyfikatorów). Aby określić szansę powodzenia rzutu obronnego musisz określić zarówno Odporność modelu, jak i przysługujące atakującemu modyfikatory wynikające z używanej broni lub umiejętności. Modelowi posiadającemu Odporność na poziomie 0 (po podliczeniu wszystkich modyfikatorów) nie przysługuje rzut obronny.

Odporność modelu to suma umiejętności specjalnych i pancerzy posiadanych przez model. Jest ona bazową szansą powodzenia rzutu.

Odporność modelu pomniejszona o wartość modyfikatorów atakującego, określa szansę powodzenia rzutu Odporności. Udany oznacza znielowanie trafienia, nieudany oznacza konieczność testowania Progu bólu modelu (również z modyfikatorami, jeśli takowe występują).

## Faza walki

### Kto walczy z kim

Każdy model w kontakcie z innym modelem przeciwnika, może wyprowadzać ataki w jego kierunku. „W kontakcie” oznacza w bezpośrednim sąsiedztwie, a za wystarczający uznaje się bliskość figurek (niekoniecznie kontakt podstawek, ale jest on mile widziany). Jeśli modele mają nie znajdować się w kontakcie, zadbaj o to, by stały od siebie w odległości przynajmniej 1 cala.

Modele skryte za innymi modelami nie mogą zadawać ciosów modelom, z którymi w kontakcie nie są. Jeśli w danej walce jakiś model polegnie, inne będące z nim w kontakcie, a jeszcze nie atakujące, mogą przesunąć swoją pozycję do 1 cala, tak aby móc znaleźć się w kontakcie z przeciwnikiem i zadać swoje ciosy.

Różne sytuacje związane z kontaktem modeli przedstawiają poniższe schematy:

**(obrazki)**

### Trafianie w walce wręcz

Z walką wręcz mamy do czynienia wtedy, gdy przynajmniej dwa wrogie modele w wyniku szarży wejdą ze sobą w kontakt i zaczną się wzajemnie okładać. Modelem atakującym jest zawsze ten, który aktualnie wyprowadza cios, broniącym się ten, który ma być nim skrzywdzony.

W walce biorą udział wszystkie modele w nią zaangażowane, przy czym pierwsze uderzają modele szarżujące, a później modele gracza, którego tura akurat przypada. Na koniec ciosy zadają wszystkie modele przeciwnika (lub kolejnego gracza w kolejce, jeśli to gra wieloosobowa), o ile jeszcze mogą. Czasem umiejętności specjalne modeli lub posiadana przez nie broń mogą wpłynąć na kolejność zadawania ciosów.

Dopiero gdy wszystkie modele z danej walki zadadzą swoje ciosy, można przejść do rozstrzygnięcia kolejnej walki.

Aby sprawdzić, czy trafienie okazało się skuteczne, należy wykonać test porównawczy umiejętności Walka obu szermierzy, którego szansę powodzenia określa poniższa tabela.

		Walka atakowanego				
		1	2	3	4	5
Walka atakującego	1	4	3	2	1	1
	2	5	4	3	2	1
	3	5	5	4	3	2
	4	5	5	5	4	3
	5	5	5	5	5	4

Jak widać szansa trafienia w walce wręcz jest stosunkowo wysoka, przez co warto przy niej zadbać, aby to nasze modele, a nie przeciwnika, mogły jak najczęściej korzystać z dawanej przez nią przewagi.

Udany rzut na trafienie oznacza, że broń atakującego dosięga celu i tylko rzut na Odporność może ocalić go przed poniesieniem jego konsekwencji.

Rzuty odporności i dotyczące Progu bólu działają analogicznie jak przy walce strzeleckiej. Po wykonaniu całej procedury dla jednego ataku, atakujący model może wyprowadzić następny, jeśli nadal jakiś posiada i wciąż ma cele przeciw którym może je skierować.

#### **Broń i dokładna ilość ataków**

Przyjmuje się, że każdy model, niezależnie od tego jakiego typu, może wykonać ilość ataków przewidzianą w jego profilu. Jeśli model ma możliwość zakupu broni do walki wręcz, a takowej nie posiada, traktowany jest jakby jego cecha Walki wynosiła 1. Jeśli nie ma możliwości zakupu takiej broni (jak np. w przypadku zwierząt), swoje ataki wyprowadzać może normalnie, nawet mimo nie posiadania broni.

Wszystkie ataki z profilu modelu, traktowane są jak wyprowadzane jego główną bronią. Dodatkowa broń oznacza jeden dodatkowy atak właśnie tą bronią. Zauważ, że posiadanie tarczy czy puklerza także uprawnia Cię do skorzystania z dodatkowego ataku, a różne umiejętności modeli także wpływać mogą na ilość przysługujących rzutów.

#### **Odchodzenie od walki**

Modele zaangażowane w walkę wręcz nie mogą jej w żaden sposób opuścić i nie mogą zrobić nic, poza oczekiwaniem na ponowną Fazę walki.

#### **Walka a teren**

Barykady lub murki zasłaniające przynajmniej połowę modelu, nie przeszkadzają w rozpoczęciu walki między modelami stojącymi po obu ich stronach, jeśli nadal się one „widzą”. Poza osłoną przed ostrzałem sprawiają one, że modele kawaleryjskie nie mogą korzystać z ataków wierzchowców, a modele piesze uzbrojone w broń inną niż drzewcowa lub łańcuchowa (po obu stronach barykady), otrzymują karny modyfikator -1 do trafienia.

Na bardzo trudnym terenie modele kawaleryjskie nie mogą korzystać z ataków wierzchowców (nie dotyczy to jednak wierzchowców latających).

## **Działania reaktywne**

#### **Przechwytywanie szarż**

Model pieszy (czyli dowolny model nie będący modelem kawalerii) może przechwycić szarżę przeciwnika skierowaną na inny model, o ile linia tej szarży nie przebiega dalej niż 2 cale od niego i znajduje się na tym samym poziomie gruntu (dozwolona różnica to nie więcej niż 1 cal). Model przechwytyjący ustawia się na linii szarży w najbliższym od niej miejscu, a model szarżujący dostawia się do niego. Model przechwytyjący szarżę traktowany jest jako szarżujący.

#### **Strzał z ukrycia**

Jeśli model strzelecki zakończy swój ruch w taki sposób, że żaden z modeli przeciwnika nie znajduje się w jego linii widzenia, może zadeklarować on ukrycie z gotowością do strzału. Połóż obok niego właściwy znacznik, a w Fazie ruchu przeciwnika będziesz mógł oddać strzały w kierunku pierwszego modelu, który

znajdzie się w jego linii widzenia. Strzał ten automatycznie zdejmuje znacznik Strzału z ukrycia, tak samo jak i pojawienie się jakiegoś przeciwnika w linii widzenia nawet przy niewykonaniu strzału.

## Psychika

W grze wyróżniamy dwa różne oddziaływania związane z psychiką: Groza i Panika.

Groza wywołwana jest przez stworzenia, których nieludzkie jestestwo samą swą obecnością potrafi złamać ducha nawet najodważniejszych wojowników.

Panika to sytuacja, w której wojacy z powodu swej niewesołej sytuacji zaczynają popełniać błędy, mogące być dla nich śmiertelne w skutkach.

### Groza

To umiejętność niektórych, na szczęście nielicznych jednostek. Gdy szarżują one na dany model, lub model ten próbuje szarżować na model wzbudzający grozę, musi wykonać rzut k6.

Zdany oznacza, że wojak wziął się w garść i może walczyć normalnie. W przypadku nie zdania testu Grozy:

- model szarżujący na model wzbudzający Grozę nie może wykonać szarży i stoi w miejscu, kończąc w ten sposób swoją rundę (nie może już się ruszać ani strzelać)
- model szarżowany przez model wzbudzający Grozę nie może wykonywać żadnych ataków w tej rundzie walki, skupiając się jedynie na parowaniu

Standardowa szansa zdania testu Grozy wynosi 4. Modele z umiejętnością specjalną „Odważny” zadają go na 5, a te z cechą „Tchórz” zdają go na poziomie równym 3. Modele wzbudzające Grozę same są na nią odporne.

### Panika

Każdy może zgłupieć, gdy zostanie okrążony przez nadmierną ilość przeciwników. Jeśli w danej walce jedna strona ma nad drugą przewagę liczebną większą lub równą 2:1, uczestnicy stojący po mniej licznej stronie będą mieli -1 do Walki (ale nie mniej niż 1). Sytuacja ta będzie trwać tak długo, jak długo przewaga przeciwnika nie spadnie poniżej 2:1. Aby o tym pamiętać, możesz oznaczyć daną walkę odpowiednim znacznikiem.

Duże modele, a więc również kawaleria, liczą się przy obliczaniu przewagi jako dwie figurki, a nie jedna.

## Kawaleria

Niektóre modele posiadają wierzchowców, zwiększających w znaczący sposób ich możliwości bojowe. Są one zwykle drogie i rzadko spotykane, ale i podlegają własnym zasadom specjalnym, opisanym poniżej:

- Model na wierzchowcu musi być na nim reprezentowany w rzeczywistości. Chcesz rycerza na koniu, to musi mieć konia. Nie ma przebaczyć!
- Model na wierzchowcu porusza się z prędkością swojego wierzchowca i przy poruszaniu podlega jego, a nie swoim zasadom z nim związanym.
- Każdy wierzchowiec ma swoje charakterystyki (Szybkość, Walkę i Atak) i umiejętności specjalne z których może normalnie korzystać: wyprowadza swoje ataki, mogą mieć one swoje własne modyfikatory itp.
- Modele kawaleryjskie biegają i szarżują szybciej niż piechota (na +6 cali a nie +4), ale mogą to robić tylko do przodu modelu lub pod maksymalnym kątem 90 stopni w każdym kierunku od niego (łącznie 180 stopni od przodu modelu).
- Modele kawaleryjskie stają się Dużym modelem, przez co strzelający do nich otrzymują bonus +1 do Trafienia.
- Atakowany model kawaleryjski wykonuje rzut odporności przysługujący jeźdźcowi. Posiadanie wierzchowca zwiększa odporność o 1 punkt (lub więcej, o ile jego zasady tak mówią).
- Modele kawaleryjskie nie mogą jeździć po drabinach, schodach, a tym bardziej wspinać się po ścianach, chyba że ich zasady mówią inaczej (za to zawsze, jak każdy inny model mogą skakać w dół). W przypadku dużych schodów, będących bardziej elementami większego terenu niż schody w budynkach, gracze sami powinni określić przed rozpoczęciem gry, czy jest to teren dostępny wierzchowcom, czy nie.
- Modele kawaleryjskie, posiadające umiejętności wywierające swój wpływ na inne modele w konkretnym zasięgu (np. Dowódca, Chorąży, Sygnalista), zwiększają ten zasięg o 2 cale w porównaniu z ich pieszym odpowiednikiem.
- Modele kawalerii nie mogą przechwytywać szarż
- Wierzchowce kawalerzystów nie mogą atakować na bardzo trudnym terenie ani przez przeszkody typu murki czy barykady