

Peli perustuu lukuisiin erilaisiin noppiin, jotka ovat kaikki 6 sivuisia, mutta niiden sivujen luvut ovat tavallisesta poikkeavia. Näille nopille on jokaiselle erilaisia käyttökohteita, mutta ne on nimetty tyypillisimmän mukaan, ja ne on eroteltu toisistaan värin perusteella. Eli kaikki yhden väriset nopat omaavat samanlaiset sivut.

**Valkoinen – jalkaväki**- nopassa on luvut 1, 1 ja 2, ja jokaisen luvun vastasivulla on teksti 'miss', joka on sama asia, kuin luku 0 joissain heitoissa.

**Sininen – Veteraani**- nopassa on luvut 1, 1, 1, 2, ja lisäksi kaksi sivua joissa on teksti 'miss', joka on sama asia, kuin luku 0 joissain heitoissa.

**Vihreä- myrkkyy**- nopassa on luvut 0, 0, 0, 1, 2 ja teksti "kill".

**Musta- kuolema**- nopassa on luvut 0, 0, 1, 1, 2 ja teksti "kill"

**Punainen- Ratsuväki**- nopassa on luvut 1, 2, 3, ja jokaisen luvun vastasivulla on teksti 'miss', joka on sama asia, kuin luku 0 joissain heitoissa.

**Violetti- veteraani ratsuväki**- nopassa on luvut 1, 2, 2, 3 ja lisäksi kaksi sivua joissa on teksti 'miss', joka on sama asia, kuin luku 0 joissain heitoissa.

**Keltainen- keihäsritvit**- nopassa on luvut 1 ja 2, sekä neljällä sivulla teksti 'miss', joka on sama asia, kuin luku 0 joissain heitoissa.

**Oranssi- monsteri**- nopassa on luvut 1, 1, 2, 2 ja 3 sekä luvun 3 vastasivulla teksti 'miss', joka on sama asia, kuin luku 0 joissain heitoissa

Pelissä on joukkojen moraali ja liikkuvuus hyvin suuressa asemassa, ja siksi aloitammekin säännöt liikkumisesta ja moraalista.

Yksikkö koostuu yksittäisistä figureista tai muutaman figuurin yhtenäisistä laatoista. Näiden liikutteleminen pöydälle sijoitetun maaston lomassa on välillä erittäin hankalaa ja haasteellista, eritoten figuurien pystyssä pysymisen suhteen. Tämä johtaa nopeasti siihen, että maastoja halutaan vähentää, mutta se ei vähennä maaston arvokkuutta pelissä.

Maasto lyhyesti:

Kukkulat/mäet/rinteet.

Se osapuoli, joka on korkeammalla saa +1 panssarointiarvoonsa.

joet/lammet/purot.

Vedessä olevan liikkumisarvo kärsii: -1" purot, ojat yms. -d6" joet, vallihaudat yms. Lammet ja muut isot esteet, marssiminen on estynyt ja liikkumisarvoon tulee -d6".

Puut, metsät, pensaat:

Pensaiden läpi kulkeminen vaatii raivaamista, minkä takia pensas poistetaan kentältä ja läpi mennyt saa liikkeeseensä -1 tälle vuorolle. Mikäli läpimennyt on yksittäinen tai vain muutama malli, ei pensaikkoa tarvitse poistaa kentältä. Puusto hidastaa jalkaväkeä 1" ja ratsuväkeä -d6". Puuston seassa liikkuvilla on +1 panssarointiinsa ampumista vastaan. Yksittäisistä puista ei ole haittaa tai hyötyä.

Metsät hidastaa jalkaväkeä -d6", ja estää ratsuväkeä kulkemasta. Metsä peittää näkyvyyden, ja siellä liikkuvia ei voida ampua ulkopuolelta. Aivan reunalla liikkuvia voidaan ampua, ja he saavat +1 panssarointiinsa.

Rakennukset/aidat/muurit/kivet.

Rakennelman takana oleva saa +1 panssarointiinsa, ja jos rakennelmassa on katto ja vain pieniä aukkoja, saa rakennelmassa oleva +2 panssarointiinsa.

Mikäli rakennelmassa tai sen takana olevasta näkyy yli puolet, ei panssarointimuutosta tule. Kivet ja luolat toimivat samoin.

Toiminnot:

Jokaisella mallilla on 2 toimea pelaajan vuorolla. Se voi liikkua ja taistella/ampua.

Pääsääntö on, että joukot ovat porukka yksittäisiä henkilöitä, jotka pyrkivät toimimaan yhtenäisesti. Ne yksiköt joilla on erikoiskykyä 'formation' liikkuvat aina yhdessä ja taistelevat yhdessä, eivätkä voi ajautua omille teilleen.

Normaalisti yksikön mallit voivat liikkua toisistaan 2" päässä, ja 'skirmish' säännöllä 4" päässä. Muodostelmassa on mallien jalustojen kosketettava toisiaan. Näitä on kahta kokoa 'loose' ja 'tight'.

Moraali:

Mallien sotateksinissä ominaisuuksissa on joko 'iUs', eli 'individual Unitstrenght' tai 'Us' eli 'Unitstrenght'. Tämä kuvaa joukon taistelumoraalia. Kaikissa moraalieitoissa pyritään heittämään alle tämän luvun 2d6:lla. Luku on pääsääntöisesti 5-10. Jos yksiköllä on johtaja, se kaksinkertaistaa tämän luvun. Paremmat johtajat lisäksi lisäävät siihen 1-5. Tällöin maksimi arvoksi tulee 25, ja pääsääntöisesti minimiarvo on 5.

Moraalietoito 12, eli 6+6 on aina epäonnistuminen ja heitto 2 eli 1+1 on aina onnistuminen.

Joukon moraaliarvo on kulloinkin yksikössä olevien mallien määrä, mutta joukon iUs tai Us on maksimina. Esimerkki: Ihmisjousiampujien Us on 7. Heitä on 10. Heidän joutuessaan heittämään moraalieiton, heidän on saatava alle 7. Jos heillä olisi yksikön komentaja, heidän Us kaksinkertaistuisi, eli olisi 14. Tällöin heidän pitäisi moraalieitoissa heittää alle 10 eli joukon lukumäärä.

Moraalimuutokset:

Niin kauan kun joukko ei ole taistelusketkussa, ei heidän moraalieitoihinsa tule muutoksia, ellei erikseen mainita.

Lähitaistelussa moraalieitoihin tulee muutokseksi sen kierroksen tappiot, ellei erikseen ole mainittu. Muutos tulee heittäjän haitaksi.

Yleismoraaliin tulee muutoksia kärsittyjen tappioiden ja saavutettujen voittojen kautta. Nämä yleismoraalimuutokset vaikuttavat kaikkiin omiin moraalieitoihin.

Yleismoraali:

Yleismoraali on arvo, jota kannattaa pyrkiä kasvattamaan, sillä se on muutos joka tulee jokaiseen moraalieitoon kaikkialla taistelulentällä.

Yleismoraaliaan voi kasvattaa saavuttamalla voittoja ja tavoitteita, mutta tappiot heikentävät sitä. Tämä on arvo joka on erityisen kriittinen kampanja peleissä.

Armeijan johtajan kuolema	-d6
Yksikkö jonka aloitus Us oli 25 tai enemmän tuhoutuu.	-2
Yksikkö jonka aloitus Us oli 15 tai enemmän tuhoutuu.	-1
Armeijan Banneri menetetään	-1
Oma yksikkö joutuu omien tulittamaksi	-1
Oma yksikkö tuhoutuu omaan tulitukseen	-d6

Vihollisten armeijan johtaja tapetaan	+d6
Vihollisyksikkö, jonka aloitus Us oli 25 tai enemmän tuhoutuu.	+1
Vihollisten taistelubanneri kaapataan	+1
Tavoite saavutetaan	+1

Taistelemineen:

Taistelussa osapuolet heittävät kaikkien niiden mallien taistelunoppia, jotka koskettavat vastustajan malleihin, tai on muutoin määritetty yltämään viholliseensa (esim keihäät). Se puoli heittää ensin, joka on kyseisessä tilanteessa nopeampi. Tämän puolen heiton tulos katsotaan, ja henkiin jääneet vastustajat sotivat takaisin.

Heittotulokset poistavat vastustajan malleja siten, että vastustajan panssariarvo pitää ylittää yhdellä. Eli panssariarvo 0 vaatii yhden hyökkäyspisteen käytön. Panssariarvo 1 vaatii 2 pistettä jne.

Jos esimerkiksi on kymmenellä jalkaväkinopalla (valkoinen) heitetty 7, ja vastustajan panssariarvo on 1, poistetaan vastustajalta 3 mallia.

Ampuminen:

Kaukوتاistelu tapahtuu samoilla nopilla kuin lähitaistelukin. Jokaisella aseella on määritetty nopat joita se käyttää. Saman yksikön malleilla saattaa olla eri aseita. Kaukokaistelussa mallin ampumataito on muutos joka tulee vastustajan panssariarvoon. Tavanomaisesti se on 1, heikoilla ampujilla 2, ja äärimmäisen surkeilla 3. Erinomaiset ampujat omaavat kyvyn 0, mikä tarkoittaa että jokainen ammus osuu.

Joillain legendaarisilla henkilöillä on ampumataito negatiivisena, mikä tarkoittaa sitä, että se negatoi kantomatkahaittoja, suojahaittoja ja jopa vihollisen haarniskaa. Negatiivinen muutos ei voi kuitenkaan laskea panssariarvoa kuin 0:an.

Kantomatka:

Kaukokaisteluseilla on kantomatka. Vihollisen panssariarvoon lisätään +1 jokaisesta kantomatkan moninkerrasta. Esimerkki: Heittokeihään kantomatka on 8". Vihollinen on 23" päässä. 8+8+8 = 24. ensimmäistä kahdeksaista ei lasketa, eli panssariarvo muuntuu +0+1+1=+2. Vastustajalla on panssariarvo 1, joten se on tätä heittokeihäshyökkäystä vastaan 3. Tässä tapauksessa heittämässä oli 16 heittokeihäsmiestä. 16:sta sinisellä (veteraani) nopalla saadaan tulos 11. Tämä tarkoittaa kahta tappiota viholliselle. Mikäli matkaa olisi ollut kaksi tuumaa enemmän, olisi panssari arvo ollut 4 ja silti olisi kaksi mallia poistettu.

Maastosuoja:

Kun maasto peittää osin, lisää se panssariarvoa 1. Kun se peittää lähestulkoon kokonaan lisää se 2. Tarkemmin on asiaa käsitelty maastosta kerrottaessa.

Taikuus:

Taikuus jakautuu viiteen erilaiseen tyyppiin; Henkitaikuus, Riimutaikuus, Jumaltaikuus, Velhotaikuus ja Kuutaikuus.

Henkitaikuus:

Henkitaikuus koostuu hengistä. Henki voidaan ostaa joko sidottuna tai vapautettuna. Sidottu henki antaa kantajalleen jatkuvia ja aktiivisia hyötyjä. Sidottu henki voidaan vapauttaa yhdeksi vuoroksi sen antamien hyötyjen moninkertaistamiseksi. Vapautettuna ostetut henget tulevat peliin figuureina, ja toimivat kuin hirviöt. Niille pitää olla omistaja, joka pitää henget aineellisessa maailmassa. Vapautettuina ostetuilla hengillä on yleensä aineellinen ruumis, mikä voidaan tuhota ja henki poistuu henkimaailmaan. Aineettomalla ruumiilla varustetut henget voidaan tuhota taikuudella tai surmaamalla niiden omistaja.

Aineelliset henget voivat liikkua kentällä kuin hirviöt. Aineettomat henget eivät voi poistua omistajastaan tai kentällä osoitetusta pisteestä (puolustustaistelussa) yli 6” päähän. Shamaaneilla on voimaa kasvattaa tätä etäisyyttä.

Riimutaikuus:

Riimutaikuus on hyvin läheisessä suhteessa Jumaltaikuuteen. Riimutaikuus pohjautuu voimakkaisiin riimuihin ja niiden yhditelmiin. Riimukiviä voi kantaa mukanaan melkein kuka vain, joka niitä jostain on käsiinsä saanut, ja osaa vapauttaa niiden voiman. Yksittäiset riimut ovat usein melko vaatimattomia, mutta yhdistelminä niistä tulee hyvin vaikuttavia.

Jumaltaikuus:

Jumaltaikuus ei varsinaisesti ole taikuutta, vaan sen käyttäjä on kyennyt samaistumaan jumalaansa niin läheisesti että on saanut osakseen osan tämän voimista. Mitä enemmän henkilö muistuttaa jumalaansa käytökseltään, ajatuksiltaan, mielihaluiltaan, vaikuttimiltaan jne, sitä enemmän hän on jumalansa myös kyvyiltään. Tietenkään jumalan seuraaja ei koskaan kykene saamaan jumalansa täyttä voimaa, mutta jo vähäisellä määrällä on huomattavan voimakas. Jumalia on hyvin runsaasti, ja jokaisella on vain muutamia tai yksi asia minkä he osaavat, ja siksi heidän palvojansakaan eivät voimistu kuin näissä asioissa.

Velhotaikuus:

Velhotaikuus on alkemiaa ja riittejä, joilla yhdessä on onnistuttu muuntamaan todellisuutta. Velhotaikuus on asia, joka voidaan kirjoittaa kirjaan, mutta sen ymmärtäminen vaatii muutakin kuin lukutaitoa. Yleensä mitä voimakkaampi loitsu, sen vaikeampi sen muodostaminen kirjalliseen asuun siten että sen toistaminen olisi yksinkertaista muille. Velhotaikuuden voima tulee henkimaailman kaltaisesta olottuvuudesta. Tämä olottuvuus on monesti kuvattu henkimaailman negaatioksi, mutta aika harva henkimaailmaa kunnolla tunteva on päässyt arvioimaan velhotaikuuden lähdeä.

Kuutaikuus:

Kuu on asettunut keskelle jumalten maailman, henkimaailman ja velhotaikuusmaailman risteymää ja yhdistää nämä maailmat. Joskus muinoin tälle risteymä alueelle pystyi uskaliaimmat tulemaan mistä maailmasta vain, mutta sitten punainen kuu nousi ja täytti tämän alueen kokonaan. Nyt tälle alueelle on erittäin vaikeaa tulla, ja se on aina tunkeutuminen.

Kuutaikuus voidaan yksinkertaisimmillaan kuvata henkilöiksi, jotka käyttävät kolmea taikuutta (jumal, velho ja henki), mutta tosiasiaissa heidän taikuutensa on enemmän.

Sotatekniset ominaisuudet:

Kunkin armeijan joukot on jaoteltu tyypillisiin jaotteluihin, ja niistä on kerrottu lyhyesti kaikenlaista. Samalla kerrotaan tyypilliset varustekokoonpanot. Millekään ei kuitenkaan ole erityisesti rajoitettu varustelua juuri näihin kyseisiin varusteisiin, vaan pelaajat voivat sopia keskenään että varustus voidaan ottaa tyypillisten varustusten ulkopuolelta. Tätä varten on olemassa kullekin kulttuurille/kansalle ominaisten varusteiden lista ja kaikkien varusteiden lista. Voidaan siis muodostaa yksikkö, joka on varastanut jonkin aikaisemmin kohdatun vihollisen varusteita, tai on muutoin varustettu erikoisella tavalla. Aseistus ja haarniskointi vaikuttavat suoraan taistelunoppien laatuun ja määrään.

Sotateknisistä tiedoista käy ilmi myös seuraavat asiat:

Voima (strenght): vaikuttaa siihen, mitä aseita ja haarniskoita (ylipäättään varusteita) voi kyseinen malli kantaa mukanaan sotaan.

Kestävyys (body): Montako panssaroinnin lävitse tullutta osumaa malli kestää. tämä on pääsääntöisesti yksi. Joillain sankareilla ja suurilla hirviöillä luku on suurempi. Niillä joilla se on yksi, ei arvoa ole annettu.

Ampumistaito (Shooting): ampumataito on muutos joka tulee vastustajan panssariarvoon. Tavanomaisesti se on 1, heikoilla ampujilla 2, ja äärimmäisen surkeilla 3. Erinomaiset ampujat omaavat kyvyn 0. Joillain legendaarisilla henkilöillä on ampumataito negatiivisena, mikä tarkoittaa sitä, että se negatoi kantomatkahaittoja, suojahaittoja ja jopa vihollisen haarniskaa. Negatiivinen muutos ei voi kuitenkaan laskea panssariarvoa kuin 0:an.

Vammansieto (bear wound): Mallilla, jolle on annettu tämä arvo, on poikkeuksellinen kyky kumota tappavan osuman seurauksia, tai on niin suuri, että on enemmän kuin todennäköistä että tavanomaiset tappavat osumat eivät ole kuin hyttysen puremia. Vammansieto on yleensä per taistelu, joillain per kierros (kaikkien pelaajien vuoro). Jokaista panssaroinnin läpi tullutta vammaa voi yrittää kumota heittämällä määrätettyä noppaa, joka on tavallisesti punainen (ratsuväki) –noppa. Tämän luvun verran läpi tulleita vammoja mitätöityy. Mallin omistaja pelaaja saa heittää niin monta kertaa, kuin mallin vammansieto arvo on. Nopat heitetään kuitenkin yksitellen. Vammansieto noppia ei ole pakko käyttää vaan vammaan voi päästää suoraan lävitse (esim monta kestävyyspistettä omaavilla). Esimerkiksi sankarilla on Vammansieto arvona 2 punainen, eli hän heittää punaista noppaa vammansietonaan. Häneen tulee nuolisateesta lävitse 3 pistettä vauriota. Ensimmäinen noppa antaa tulokseksi 0 (miss), mutta toinen antaa luvun 3, jolloin koko vamma mitätöityy. Nyt sankarilla ei ole enää vammansietoa loppu taistelun aikana. Vammansieto on merkitty vain jos hahmolla moinen on.

Sankar (Hero): Tämä on pääsääntöisesti sankarien käytössä oleva kyky. Jokainen piste sankaruutta on +1 tai -1 mihintahansa nopan tulokseen, joka koskettaa sankaria suoraan, ja niitä saa käyttää niin monta kerralla kuin haluaa. Sankarpisteet ovat per taistelu, ellei sitten erikseen ole jotain muuta sanottu.

Tahto (will): toimivat kuin vanhan hyvän ajan taikapisteet. Ne keillä näitä on, voivat yleensä oppia velhotaikuutta. Mikäli arvoa ei ole annettu, lasketaan sen olevan 1. Velhotaikuus kuluttaa näitä pisteitä, ja mikäli tahto tippuu noltaan tai alemmaksi, hahmo yleensä vaipuu pitkään tajuttomuuteen, koomaan tai jopa kuolee, mutta joka tapauksessa poistetaan pelistä. Velhotaikuutta myös vastustetaan tällä arvolla.

Jumaluus (God like): kullekin jumalalle on oma luettelo, joka on jaoteltu 1-10 arvoille. Tämä on karkeasti se arvo montako kymmentä prosenttia malli on kuin jumalansa. Samalla se kertoo, mitä jumalansa kykyjä/taitoja yms hahmo voi käyttää. Tämä arvo esiintyy vain ja ainoastaan, jos se on yksi tai enemmän.

Moraali (moral): moraaliarvo toimii yhdessä yksikön mallien määrän kanssa määrittämässä sitä, kuinka yksikkö kestää taistelun tuomia tappioita. tämä arvo kaksinkertaistetaan, jos yksiköllä on johtaja. Joillain johtajilla on siihen muutoksia, joskus jopa negatiivisia.

Hitaus(slowness): enemmänkin reflaksit/reagioaika, kuin liikenopeus. Kykyä reagoida vastustajan liikkeisiin ja hyökkäyksiin, sekä auttaa lähitaistelussa.

Reagointi:

vastustajan liikkumiseen kentällä voidaan reagoida heittämällä ylitse hitausarvon. Vastustajan etäisyys jaadaan 8:lla ja tämä on keltaisten (monsteri) noppien määrä, jolla heitetään.