

Walczne Wilki Pogranicza

Marcin Sintera



polter.pl



Maciej Kaska
Redakcja

Sławomir Wrzesień
Skład

projekt okładki - check&mate design

Czytelniku!

Otrzymałeś bezpłatny dodatek do gry
Monastyr, w zamian za to, proszę Cię o pomoc.

Wspomóż finansowo PROGRAM PAJACYK

Pajacyk to nazwa, a zarazem symbol, prowadzonego od 1998 r. przez Polską Akcję Humanitarną programu dożywiania dzieci w szkołach i świetlicach. Na terenach o wysokim stopniu bezrobocia liczne rodziny pozostają bez środków do życia. Rządowe i gminne działania, z powodu niewystarczającego budżetu i sztywnych kryteriów, pozostawiają wiele dzieci bez pomocy.

Fundacja stara się, w miarę swoich możliwości, zapełnić tę lukę, poprawić sytuację bytową dzieci, ich warunki życia i nauki. Pomoc polega na finansowaniu obiadów dla dzieci, które nie są objęte pomocą gmin. Często dzięki dożywianiu dzieci regularniej chodzą do szkoły, co poprawia ich wyniki w nauce. W ciągu 7 lat prowadzenia programu Fundacja zapewniła prawie 30 tys. dzieci przeszło 3 900 tys. posiłków.

Cena jednego piwa w pubie to 5 złotych. Obiad dla dziecka kosztuje 2,50 złotego.

Program dożywiania dzieci **Pajacyk** można wspierać poprzez dobrowolne wpłaty pieniędzy na konto Polskiej Akcji Humanitarnej:

BZ WBK 84 1090 1043 0000 0001 0264 1926

Polska Akcja Humanitarna
ul. Szpitalna 5 lok. 3
00-031 Warszawa
tel. (+48 22) 828-88-82, 828-90-86
fax. 831-99-38
e-mail: pah@pah.org.pl

Autor

Wstęp

Witam młodego panicza! Widzę, że i na takich gładkich młodzianów jak waszmość przychodzi kryska i muszą wyruszyć by odsłużyć swoje na froncie. Niczego się nie bój! Życie na Pograniczu Agarii nie jest takie złe, jak się o nim zwykło mówić. Usiądź przy moim stoliku, postaw butelczynę wina i racz wysłuchać opowieści starego, wyłysiałego wilka. Opowiem ci dzisiaj kilka słów o tutejszych wierzchowcach i wspomnę o formacjach wojskowych. Wytłumaczę ci, czym różni się kapral od porucznika. To dosyć istotne, abyś nie powiedział do oficera per "trepie", bo skończy się to służbą w karnym oddziale albo zgoła czymś jeszcze gorszym. Dzięki mojej skromnej pomocy zorientujesz się w miejscowych zwyczajach i tradycjach. Jeżeli nie poskapisz wina, usłyszysz również miejscowe opowieści i straszliwe historie o deviria, z którymi przychodzi nam walczyć. Widzisz tego mruka siedzącego przy barze? O nim też szepnę ci kilka zdań...

Agaryjskie wierzchowce

Aby podjąć wyrównaną walkę z siłami Ciemności, karianie potrzebowali wiernego sprzymierzeńca. Koń stał się niezastąpionym narzędziem do walki ze Złem, cudownym towarzyszem podróży, najlepszym przyjacielem wielu żołnierzy.

Postaram się przybliżyć ci, panie, temat wierzchowców, które dzielnie służą na agaryjskim froncie. Trzeba jednak wiedzieć, iż w całym Dominium występuje ogromna różnorodność wśród tych zwierząt i nie da się ich wszystkich opisać w jednym miejscu.

W Agarii, wysokiej klasy konie od początku hodowane były z przeznaczeniem do celów bojowych. Na wschodzie kraju można spotkać pociągowe wałachy (kastrowane ogiery), jednak występują one jedynie we wsiach, gdzie służą do wykonywania ciężkiej pracy.

Konie stepowe żyją na równinach Agarii i księstw Valdoru. Należą one do najwytrzymalszych i najmniej wymagających koni na świecie. Są niewielkie, szybkie, zwrotne, wytrwałe. Bez objawów zmęczenia przebywają trasę 120 km dziennie. Stepowce nie są odpowiednie dla rycerstwa. Wierzchowce nie potrafią unieść na grzbiecie ciężkiego jeźdźca. Dodatkowo zwierzęta te są wyjątkowo trudne w ułożeniu. Sprawiają wiele kłopotów podczas tresury. Bardzo często

objawiają swój gorący temperament. W niewoli rzadko się rozmnażają. Agaryjczycy powiadają, że zabranie wolności tym koniom sprawia, że marnieją. Maść koni stepowych: bułana, kasztanowa, rzadziej srokata.

Dory do Agarii przywędrowały wraz z pierwszymi krzyżowcami. Rasa ta posiada swoje korzenie wśród mocnych koni pociągowych, których w dawnych czasach zaczęło dosiadać doryjskie rycerstwo. Wierzchowce są masywne, wytrwałe, odważne i posłuszne. Łatwo przywiązują się do jednego właściciela i okazują wręcz wrogą nieufność wobec obcych. Stosunkowo szybko regenerują nadwątlone siły, jednak są dość wymagające. Prócz specjalnej tresury potrzebują odżywczego pokarmu i to w dużych ilościach. Dory nie nadają się do długich marszów, pościgów i gonitw. Zabierane na wyprawy swoje najwyższe wartości utrzymują przez 2-3 miesiące. Najlepiej czują się w umiarkowanym klimacie. W wielu kronikach znajdują się informacje, iż dory bardzo źle znoszą gorący klimat pustynny oraz chłodny klimat stepów. Maść dorów: kara, gniada, biała, na południu Agarii często tarantowata.

Konik górski to najlepszy koń juczny w całym Dominum. Konik ma małe wymagania względem paszy, posiada wyjątkową odporność oraz pewny krok. Jest wierny, łagodny, długowieczny i płodny. Niestety, jest to również najbrzydszy z koni, jakie można zobaczyć. Łeb ma suchy, kości masywne, kark gruby i mocny. Górale organizują zawody w jakim czasie konik przebędzie odpowiednią drogę. Rekord to podobno 16 kilometrów w 80 minut z obciążeniem 100 kg. Ojczyzną tego konia jest Gord. Maść jest najczęściej gniada, ale występuje dość zróżnicowany przekrój.

Kathardy to raczej konie średniej wielkości. Sprowadzono je do Agarii z odległej prowincji Kathard, należącej do cesarstwa Kordu. Są to wierne i oddane człowiekowi wierzchowce. Idealne rumaki do podróży i rajdów. W ich żyłach płynie gorąca, północna krew o czym często można się przekonać na własnej skórze. Wśród nich rodzą się najpiękniejsze z koni Dominum. Rycerstwo drwi z tej rasy twierdząc, że jest to jedna z odmian psa, a nie konia. Hodowla kathardów w umiarkowanym klimacie Agarii dała niesamowite efekty. U zwierząt tych, w ciągu kilku pokoleń podniosła się masa, z równoczesnym zachowaniem szybkości i gibkości. Sama cena konia nie jest wygórowana, jednak koszty sprowadzenia takiego rumaka z Kordu przekraczają możliwości najbogatszych. Nie zmienia to faktu, iż konie te hodowane są w Agarii. Maść kathardów: tarantowata, rzadziej biała.

Dogorycze powstały ze skrzyżowania dwóch pierwszych wymienionych ras koni. W celu uszlachetnienia cech konia wcześniej powstałą krzyżówkę zmieszano z nielicznymi w Agarii kathardami. W ten sposób zrodziły się półkrwi agaryjskie rumaki. Na cześć walecznego wierzchowca pierwszego króla Agarii, Janosa Dogorocza, konie nazwano nazwiskiem króla. Podobno kiedyś królewski rumak sam wyniósł nieprzytomnego króla z ognia bitwy i zawiózł rannego właściciela do szpitala polowego.

Dogorycze przejęły większość pozytywnych cech po przodkach. Z koni stepowych zyskały wytrzymałość, szybkość i temperament. Po dorach zachowały masę i wierność. Dogorycze znakomicie spisują się w warunkach panujących na Pograniczu. Z bardzo dobrymi wynikami spełniają wszystkie stawiane przed nimi wymagania. Dogorycze występują w każdej z możliwych maści.

Koń cynazyjski to ogólna nazwa popularnej na Półwyspie Pazura rasy. Są to niezbyt duże konie o pięknym chodzie i lśniącej sierści. Używane głównie do uczestnictwa w paradach, a jest co pokazywać, bo urodą dorównują im tylko Kathardy. Konie cynazyjskie idealnie nadają się do krótkich przejażdżek po parkach i wypadów na wieś. Dzięki łagodnemu temperamentowi lubią dosiadać je panie. W razie potrzeby można zaprząć konia do lekkiej dwukółki. W Agarii panuje przekonanie, iż na koniach cynazyjskich nie da się jeździć, ponieważ są z porcelany. Kartińczycy i Cynazyjczycy mają na ten temat trochę inne zdanie. Istnieją udokumentowane przypadki śmiertelnych pojedynków spowodowanych kłótnią o wierzchowca. Maść koni: kara, gniada, izabelowata, rzadko biała.

Koń valdorski – rasa ta została wyhodowana przez elfy. Powstała najprawdopodobniej ze zmieszania koni stepowych z wierzchowcem nie występującym na terenach Dominium. Konie valdorskie są małe, odporne fizycznie, nie wymagają długich popasów. Mają grubą sierść dzięki czemu tracą mniej energii na ogrzewanie ciała. Z relacji żołnierzy walczących z deviriami wynika, iż elfy potrafią rozmawiać z swoimi wierzchowcami dzięki przeklętej magii. Koń valdorski może posiadać tylko jednego właściciela. Agaryjscy żołdacy spotkali się z tym, iż przy ciałach martwych elfów pozostaje wierny wierzchowiec. Konia należy od razu zabić, ponieważ zwierzę nie pozwoli podejść do trupa swojego pana. Prędzej zdechnie z głodu niż go opuści. Należy jeszcze wiedzieć, iż jeszcze żadnemu z agaryjskich żołnierzy nie udało się oswoić wierzchowca devirii, nawet jeżeli został przygarnięty jako źrebak. Maść koni: biała lub siwa. Grzywa, ogon i pęciny często miedziane lub złote.

Widzę, że pan z mieszcuchów się wywodzi i nawet nie wie czym koń się żywi... Otóż, zwierzę to posila się owsem, sianem, burakami pastewnymi, zielonką. Niektóre rasy lubią podjadać żołądziej. Owoce leśne są doskonałą paszą w zimie. Dobry hodowca wie, iż rumaka nie należy karmić słomą z roślin strączkowych, które często atakuje pleśń i inne grzyby pasożytnicze, a te spowodować mogą chorobę u konia, a czasami nawet doprowadzić do jego śmierci.

Koń to najwierniejszy towarzysz podczas wojny. Żołnierze potrafią dbać o zwierzęcych przyjaciół jak o własne oko w głowie.

W przypadku wystąpienia u konia głębokich lub silnie krwawiących ran konieczna jest błyskawiczna pomoc. Przed rozpoczęciem leczenia ran należy je oczyścić. Gdy są uszkodzone naczynia krwionośne, trzeba zahamować upływ krwi. Jeśli z rany tryska jasna krew oznacza to, że została uszkodzona tętnica. Wymagane jest założenie opatrunku uciskowego zawsze powyżej miejsca zranienia. Trzeba go jednak co pewien czas rozluźniać, aby nie doszło do

martwicy tkanki. Gdy z rany wypływa równomiernie krew ciemnoczerwona, uszkodzona została żyła. Wówczas często wystarczy zwykły opatrunek, by powstrzymać wyciek krwi.

Każde zranienie niesie ze sobą ryzyko zarażenia tężcem. Żołnierze dbają więc o to żeby żadna z ran rumaka nie została zabrudzona glebą. W dwa, trzy tygodnie po zakażeniu objawia się choroba. Koń staje się bojaźliwy, ma rozszerzone źrenice, trudności w żuciu i łykaniu. W końcu dochodzi do trwałego skurczu mięśni. Nie ma żadnego lekarstwa na tężec. Koń umiera w ogromnych męczarniach.

Należy wiedzieć, iż występują cztery naturalne chody konia (kolejność według prędkości): stęp, kłus (w odpowiednim momencie należy podnieść się z siodła), galop (40 km/h) i cwał (60 km/h). Koń powinien galopować na tą samą nogę, w którym kierunku (lewo lub prawo) jedzie. Jeśli tak nie jest, koń jedzie kontrgalopem co jest niebezpieczne, ponieważ zwierzę ma problemy z zachowaniem równowagi. W cwale występuje charakterystyczna faza lotu wierzchowca, gdy kopyta, przez sekundy, nie dotykają ziemi.

Powodząc koniem nigdy nie możesz kazać zakręcić zwierzęciu w miejscu. Koń nie posiada obojczyka i nagły zwrot może spowodować, iż wierzchowiec naderwie sobie mięsień. Nawroty należy wykonywać jadąc szerokim łukiem.

W karczmie Ostoja, gdzie odpoczywają strudzeni wojaczką ludzie, można usłyszeć piękną historię o agaryjskim oficerze jazdy. Żołnierz umierając raniony przez orczą strzałę zegnał się z wierzchowcem słowami "Obym cię spotkał przyjacielu na łąkach stadniny Jedynego".

MAŚCI KONI

- biała (zwana również "albino") – sierść biała. Piwne lub jasnoniebieskie oczy. Jasne kopyta. Czerwone oczy, jak u prawdziwych albinosów nie występują.
- bułana – żółtawa sierść. Ogon, grzywa, kończyny – czarne.
- gniada – sierść od jasno brązowej do prawie czarnej, grzywa, ogon i dolne odcinki kończyn – czarne.
- dereszowata (pleśniawa) – włosy białe i maściste wymieszane są w proporcji 1:1. Głowa, szyja i kończyny mają przewagę włosów maścistych (gniadych, karych lub kasztanowatych), natomiast tułów białych. Ilość włosów białych zależy od pory roku.
- izabelowata – sierści żółtawa z jasnymi kończynami. Grzywa i ogon jaśniejsze, występują białe odmiany.
- kasztanowata – żółtaworuda lub rudobrzowa sierść, grzywa i ogon w tym samym odcieniu lub jaśniejsze, kończyny bez czarnego podpalania.

- kara – całkowicie czarna.
- srokata (zwana także pstrokatą, łaciatą, krasą). Obok plam maści zasadniczej, na ciele występują białe plamy. Plamy tarantowata – na całkowicie lub częściowo białej sierści występują nieregularnie rozmieszczone niewielkie, ciemne plamy.

Agaryjskie konne formacje wojskowe

Nowy zwiad powstał w 1570 roku z inicjatywy Janora Markowa. Jest to lekka kawaleria wyekwipowana na modłę valdorskich elfów. W agaryjskiej armii jest tylko jedna chorągiew tego typu, ponieważ jest to projekt eksperymentalny.

Oddział wykorzystywany jest do dokonywania rekonesansu, dalekich wypadów w głąb terytorium przeciwnika i patrolowania terenu. Żołnierze doskonale zdobywają informacje oraz zaciągają języka u okolicznej ludności. Dzięki swojej szybkości potrafią w mgnieniu oka przemieścić się z jednego frontu walki na drugi. Bardzo często, niczym wilki podchodzą i szarpną przeciwnika, zadając niewielkie straty, za to bardzo go męcząc.

W walce ze stworami Valdoru, Nowy Zwiad stara się unikać bezpośredniego kontaktu z groźnymi przeciwnikami. Najczęstszym nieprzyjacielem ludzi są orki. Potyczki z elfami zdarzają się bardzo rzadko.

Wojacy wyekwipowaniem znacznie odbiegają od standardów panujących w armii karian. Kawaleria opancerzona jest w kolczugi posiadające krótkie rękawy i sięgające bioder. Co bogatsi żołnierze mogą sobie pozwolić na zakup lepiej wykonanych modeli zbroi, w których każde kółeczko jest zanitowane. Biedniejsi muszą zadowolić się marnymi wyrobami płatnerzy, w których poszczególne ogniwa pancerza połączone są tylko na styk. Taka kolczuga jest słabą ochroną przeciwko uderzeniom kłutym. Już przy niezbyt silnym sztychu kółeczka zostają rozerwane, a wojownik ranny. Strzała wypuszczona z łuku refleksyjnego, lub ciężkiego łuku orków bez problemu penetruje większość używanych w wojsku kolczug.

Na głowę każdy z wojaków zakłada czepiec kolczy – jest wygodny i nie ogranicza w żaden sposób pola widzenia.

Obowiązkowo, pod czepiec oraz kolczugę wkładany jest aketon (watowany kaftan i czapka, które absorbują energię uderzenia).

Stalowa ochrona rąk i nóg nie jest stosowana. Dłonie chronią skórzane rękawice jeździeckie. Niektórzy żołdacy zakładają na jedno przedramię karwasz z grubej skóry, który osłania rękę przed bolesnym uderzeniem ciężkiemu łuku.

U lewego boku każdy z żołnierzy nosi, jednoznacznie kojarzoną z deviria, szablę, a nie popularny w Dominum rapier. Według Janora Markowa, właśnie ta broń najlepiej spisuje się w walkach przeciwko orkom i elfom. Szermierka szablą jest szybka, a cięciem można zadać wielce niebezpieczny cios. Egzemplarze stosowane w Nowym Zwiadzie zostały opracowane przez rzemieślników na specjalnie zamówienie generała. Szable elfów okazały się zbyt lekkie i przeznaczone wyłącznie do finezyjnego fechtunku. Maczety orków nie nadawały się do niczego innego niż rąbania drewna na opał. Ludzie potrzebowali broni przystosowanej do ich indywidualnych potrzeb. Z tego powodu powstała szabla kawaleryjska. Szabla charakteryzuje się lekko zakrzywioną głownią o uwydatnionym piórze. Przez całą długość klingi biegnie zboczce, znacznie zmniejszające ciężar broni. Rękojeść jest rozbudowana na wzór rapiera. Składa się z licznych posplatanych ze sobą kabłąków, nieograniczających jednak ruchów ręki i doskonale chroniących dłoń. W kapturku (głowicy) zamocowane jest kółeczko, przez które można przepleść łańcuszek albo rzemyk zakładany w razie potrzeby na nadgarstek. Nosi on nazwę temblak.

Niezwykle cenioną w Nowym Zwiadzie bronią jest rohatyna, zwana też włócznią. Długość broni wynosi około 2-óch metrów. Włócznia posiada grot w kształcie połączonych skrzydełek. Drugi koniec drzewca zaopatrzony jest w niewielki stalowy szpikulec. Bronią tą można wykonywać specjalny rodzaj fechtunku z końskiego siodła. Każdy model rohatyny posiada dodatkowo dwie pętelki z rzemienia. Jedną pośrodku drzewca, drugą na jego dole. Temblaki umożliwiają jeźdźcowi wygodny transport broni. Kawalerzysta zakłada jedną pętelkę na stopę wsuniętą w strzemię, drugą na przedramię i w taki sposób podróżuje. W wojsku powiada się: "rohatyna dobra jest na orka olbrzymiego, elfa wszetecznego i na dziewczki rumiane, które w kuper z kulbaki klepnąć można". Dla pieszego przeciwnika doświadczony żołnierz używający rohatyny z końskiego grzbietu jest śmiertelnie niebezpieczny.

W Nowym Zwiadzie zapoczątkowano skuteczny, valdorski sposób prowadzenia walki. Najbardziej ekstrawaganckim pomysłem wprowadzonym w oddziale było uzbrojenie żołnierzy w łuk. Ludzkim egzemplarzom daleko jednak do wyrobu elfów. Kariańska broń to zwykłe łuki równikowe, o drewnianym

NALEWKA AGARYJSKA.

Do garnca wsyp pięć gramów suszonych ziół: kory wiązu, kłącz rabarbaru, korzenia łopianu oraz liść szczawiu polnego. Zalej zioła pół litrem mocnej gorzałki i odstaw na miesiąc w ciepłe miejsce. Przesącz płyn przez szmatkę, aby stał się klarowny. Dodaj do tego pół litra wytrawnego wina i odstaw na kolejne dni aby składniki się przegryzły. Nalewka ma działanie oczyszczające.

NALEWKA FRONTOWA PRZEZ NIEKTÓRYCH ŻUBRÓWKĄ ZWANA.

Jest to ulubiona nalewka żołnierzy służących na agaryjskim froncie. Do bukłaka z gorzałką włóż kilka źdźbeł trawy tomka wonna (turówka), zebranych w porze kwitnienia. Odstaw na kilka dni. Dla smaku możesz dodać do płynu łyżkę cukru.

łęczysku długości około 100 cm. Sporadycznie, niektórzy żołnierze posługują się zdobytymi na elfach łukami refleksyjnymi. Jawnym zapożyczeniem od valdorskiej sztuki wojennej jest sposób transportowania broni. Agaryjczycy mają przytroczony przy siodle szczelny, skórzany futerał do którego wkładają nienaciągnięte cięciwą łęczysko. Dzięki temu drewno chronione jest przed zgubnym wpływem wilgoci i długo pozostaje sprężyste. W boju wojacy noszą łuk przewieszony przez plecy. Kołczan zwisa wygodnie przy prawym boku umocowany do pasa. Nowy Zwiad tak bardzo pokochał łuk, iż stał się on znakiem rozpoznawczym oddziału. Żołnierze obnoszą się dumnie z swoją bronią, manifestując tym samym przynależność do kawalerii Jarona Markowa.

Dzięki kilku potyczkom z elfami, ludzie nauczyli się wykorzystywać, z grzbietu końskiego, maksymalne możliwości łuku. Kawaleria podejżdza możliwie najbliżej wroga, strzela kilkakrotnie z łuku i wykonuje nawrót. Podczas cofania, żołnierze ponawiają ostrzał przechylając się w kulbace do tyłu.

Nowy zwiad niesamowicie ceni swoje wierzchowce. Najczęściej w oddziale można spotkać wspaniałe okazy dogoryczy. Biedniejsi z wojaków dosiadają małych koników stepowych.

Rajtarzy to konny odpowiednik pieszych strzelców. W związku ze zmianami w wojskowości zapoczątkowanej przez odkrycie prochu, metody walki udoskonaliły się i ewoluowały. W wojnach straciła na znaczeniu siła rycerstwa i przełamująca szarża. Ciężkozbrojni nie byli w stanie przebić się przez mur pik wspomagany ciągłym ostrzałem prowadzonym z muszkietów. Wojska zaciężne wyparły z frontu pospolite ruszenie. Wraz z modernizacją armii powstała kawaleria wykorzystująca maksymalne możliwości broni palnej.

Tak zrodziła się rajtaria – lekka kawaleria walcząca przy pomocy ognia pistoletowego.

Rajtarzy, podobnie jak konni kusznicy, zajmują się aprowizacją armii. W związku z tym, iż jest to rodzaj wojska używany w każdej liczącej się armii Dominium słowo rajtar jest synonimem rabusia i grabieżcy. Często zdarza się, iż rajtarzy muszą pracować jako oddziały pacyfikacyjne, rozwiązując liczne problemy zbuntowanego chłopstwa.

Żołnierze uzbrojeni są w dwa pistolety nazywane pufferami. Pistolety produkowane są parami – prawy oraz lewy. Wojacy noszą je umieszczone w skórzanych olstrach z lewej i prawej strony siodła. Puffer jest to pistolet małego kalibru z zamkiem kołowym. Do naciągnięcia zamka do strzału wymagany jest odpowiedni klucz. Zamki kołowe w rajtarskiej broni mają bardzo skomplikowaną budowę. Wadą zamka kołowego jest szybkie zapychanie się rowków trących kółka i wgłębienia panewki, proszkiem ścieranego materiału oraz osadem spalonego prochu. Po pięciu, sześciu oddanych strzałach żołnierz musi kompletnie zdemontować i wyczyścić cały zamek. W pufferach chwyt pistoletowy jest prosty lub lekko odchylony ku dołowi. Kolba często zakończoną

jest na kształt kuli, co pozwala na łatwiejsze zdobycie broni z olster oraz umożliwia użycie puffera w walce niczym maczugi.

W walce wręcz, rajтары korzystają z rapierów koszowych. Ta wybitnie bojowa odmiana tej broni charakteryzuje się oprawą rękojeści w postaci systemu kabłąków i obłąków splecionych ze sobą i tworzących pełną osłonę dłoni. W rapierach koszowych średnia długość głowni to 80 cm, a szerokość waha się od 4–5 cm. Przeważnie występuje zbocznie zmniejszające ciężar ostrza. W rapierach rajtarów używany jest paluch, w który walczący wsuwa kciuk. Uchwyt broni z pomocą palucha zwiększa znacznie możliwości sprawnego fechtunku. Taka forma rapiera wykształciła się w Agarii z miecza rycerskiego. Dopiero później broń przerodziła się w egzemplarze przeznaczone do pojedynków indywidualnych. Żołnierze noszą rapier zamocowany na skórzanym lub materiałowym pasie, który przewieszony jest przez jedno z ramion.

Tylko niektóre formacje rajtarów opancerzone są w kirysy, składające się z napierśnika i naplecznika. Rajtaria z założenia nie jest przeznaczona do bezpośredniego starcia, dlatego też postanowiono jak najbardziej odciążyć ją kosztem zmniejszenia ilości użytego pancerza.

Żołnierze ubrani są w rajtrok (kolet, skórzany kaftan), spodnie, wysokie buty sięgające poza kolana oraz kapelusz z szerokim rondem. Niektórzy wojacy umieszczają w dzwonie kapelusza stalowe stelaże, zastępujące minimalnie rolę hełmu.

Taktyka walki rajtarów upodobniła się znacznie do kontrmarszu stosowanego w rotach strzelczych. Cała siła formacji opiera się na ostrzale z broni palnej. Jazda podejżdza w kilkunasto szeregowym szyku na odległość umożliwiającą oddanie skutecznego strzału z pufferów. Trzy pierwsze szeregi odłączają się lekko od oddziału, oddają strzał z jednej ręki, po czym dokonują nawrotu w miejscu i ponawiają ogień z drugiej ręki. Żołnierze z drugiego i trzeciego szeregu prowadzą ostrzał pomiędzy lukami powstałymi w pierwszym szeregu. Po wystrzeleniu amunicji, trójszereg wycofuje się i jest zastępowany przez następną grupę żołnierzy.

ORGANIZACJA WOJSKOWA.

Drużyna – drużynę tworzy 3-15 żołnierzy. Dowodzący **kapral**.

Pluton – składa się z 2-5 drużyn. Dowodzący **sierżant**.

Batalion – składa się z 3-4 plutonów. Dowodzący **kapitan**.

Pułk – składa się z 3-6 batalionów. Dowodzący **pułkownik**.

Regiment – składa się z kilku pułków. Dowodzący **generał regimentu**.

Armia okręgowa – składa się z regimentów zaciągniętych na danym obszarze.

Dowodzący **generał okręgu**.

Armia – całe wojsko danego państwa. Dowodzi król. W razie jego nieobecności funkcję tę sprawuje **generał armii**.

Najpopularniejszym wierzchowcem używanym przez rajtarów są dogorycze. Szybkie, zwinne, wytrzymałe konie nadają się idealnie dla kolejnej formacji lekkiej jazdy, którą spotkać można na terenach całego Pogranicza.

Arkebuzerzy to przykład unowocześnionej ciężkiej jazdy, wciąż stosowanej w walkach na zachodnim froncie. Formacja wykształciła się wprost z zaciężnego rycerstwa, którego rolę przejęła na polu bitwy.

Wielu arkebuzerów rekrutowanych jest spośród Kawalerów Mieczowych, którzy dalej hołdując tradycji rycerskiej, zaakceptowali nowinki technologiczne i w chwili obecnej używają broni palnej.

Żołnierze opancerzeni są w folgowane zbroje, które pozwalają zachować dużą swobodę ruchu. Uzbrojenie ochronne arkebuzera składa się z poszczególnych elementów: kirysu wraz z doczepionym do niego fartuchem, nabiodrników – chroniących uda oraz kolana, naramienników z opachą, nałokcicą i zarękawiem. Dłonie chronią skórzane rękawice. Głowę zakrywa hełm arkebuzerski czyli przyłbica z dołączonym do niej obojczykiem. Zastona twarzy może być całkowita. Wtedy żołnierz ma małe pole widzenia przez niewielką, poziomą wizurę. Zastona może również przybrać formę solidnej kratownicy. W hełmie arkebuzerskim charakterystyczny jest niewielki daszek umieszczony nad wizurą. Cała zbroja żołnierza waży około 22 kilogramów.

Masywne wierzchowce – dory, które jako jedyne są w stanie służyć ciężkiej jeździe, również oblekane są w płytowe zbroje. Zbroja końska składa się z naczółka (metalowa płyta dopasowana do końskiego łba), osłony karku wykonanej z folg, przedpiersienia, osłony boków oraz zadu.

Do typowego ekwipunku arkebuzera należy dodać wysokie, skórzane buty, idealnie nadające się do jazdy konnej.

Gdy powstawała formacja arkebuzerów, ich podstawową bronią były toporne arkebuzy z zamkami lontowymi. Karabiny przeznaczone były do strzału z grzbietu konia. Niestety, zamek lontowy oraz zbyt duże rozmiary broni spowodowały, iż została ona wyparta przez znacznie poręczniejsze, ciężkie pistolety jazdy z zamkami kołowymi.

Broń ta, jest masywniejsza oraz ma większy kaliber niż rajtarskie puffery. Żołnierze wykorzystują pistolety zamiast przestarzałej kopii, która w epoce pik i muszkietów straciła całkowicie na znaczeniu. Podczas szarży, arkebuzerzy (zanim wpadną na grotę broni drzewcowej) dokonują ostrzału, przerzedzając szyki pikinierów. Po utorowaniu sobie drogi, wpadają galopem na przeciwnika, dobywają pałaszy i rozpoczynają bezpośrednie starcie.

W walce twarzą w twarz, arkebuzerzy gromią przeciwnika przy pomocy rapierów koszowych lub pałaszy. Pałasz to długa broń, służąca przede wszystkim do cięcia, ale nadaje się również do kłucia. Charakteryzuje go prosta lub prawie prosta jednosieczna głownia. Rękojeści pałaszków są bardzo różne. W Agarii przeważa rękojeść szablowa z zamkniętym kabłąkiem. W oddziałach

autoramentu kordyjskiego znaleźć można pałasze o rękojeściach rozbudowanych w pełną tarczkę i obłęki boczne. Pałasz to niewątpliwie bardzo groźna broń, która jest w stanie zadać przełamujące cięcie i ugodzić przeciwnika.

W oddziałach arkebuzerów pochodzących z Kordu (tam mają bardzo chlubną historię oraz bogatą tradycję) nadal używana jest rohatyna (patrz lekki zwiad).

Niewiele jest oddziałów, które są w stanie przetrwać szarżę tych opancerzonych wojowników. Jeden z kordyjskich dowódców, służąc na froncie pogranicza miał podczas bitwy zwyczaj mówić: "wyślijcie arkebuzerów, a mi przygotujcie obiad".

Karyjskie konne formacje wojskowe

Templariusze to na froncie elita karyjskich oddziałów. Nieustraszeni, wyćwiczeni, całkowicie oddani dowódcy, rycerze – zakonnicy sięgają postrach wśród valdorskich wojsk, wzbudzają szacunek pomiędzy karianami.

Aby zostać Templariuszem należy być szlchetnego pochodzenia. Tylko moiżni Karyjczycy zostają wcieleni w poczet zakonu. Przyjęcie młodego człowieka do zakonu jest dla rodu tak wielkim wyróżnieniem, iż niekiedy całe rodziny zbierają latami majątek, aby wkupić przyszłego wojownika w łaski Templariuszy. Rycerze są tak bardzo szanowani pośród ludzi, iż stoją o klasę wyżej niż szlachta Kary. W Kościele, na biesiadzie czy radzie zawsze zajmują miejsce honorowe. Moźni i nawet znaczniejsi duchowni muszą bardzo poważnie liczyć się z zdaniem zakonników.

Na froncie nie mówi się o tym głośno, ale powszechnie wiadomo, iż w skład rycerzy –zakonników werbowani są również kryminaliści. W zamian za odkupienie swoich win mają służyć zakonowi swoimi nieprzeciętnymi umiejętnościami szermierzymi. Rekrutację przeprowadza się spośród najgorszych morderców, gwałcicieli i infamisów. Dzięki darowaniu życia,

STOPNIE WOJSKOWE

Szeregowi	Podoficerowie	Oficerowie	Generałowie
szeregowiec	młodszy sierżant	porucznik	generał regimentu
kapral	sierżant	kapitan	generał okręgowy
	starszy sierżant	pułkownik	generał armii

kryminaliści odwdzięczają się psim posłuszeństwem wobec dowódców oraz niezwykłą brutalnością w stosunku do wrogów.

Templariusze podlegają ciągłemu szkoleniu (fizycznemu jak i psychicznemu). Nieustanne treningi wpajają w żołnierzy doskonałe umiejętności walki i ordyńku. Krwawo plewiony jest indywidualizm ludzi. Treningi zawsze odbywają się w oddziałach. Dzięki temu żołnierze są tak wyśmienici w walce w szyku. Poddawani ciągłej presji, umartwieniom ciała i rywalizacji Templariusze wyzbywają się jakichkolwiek ludzkich uczuć. Są całkowicie oddani dowódcy. Jego rozkaz jest dla nich święty. Reguła zakonu zabrania żołnierzom wycofania się z walki. Zasada jest tak restrykcyjnie przestrzegana, iż nawet podczas pojedynków rycerze nie postępują kroku w tył. Takie zachowanie często kończy się niepotrzebną śmiercią żołnierza, jednak powszechnie znany fanatyzm rycerzy przeraża tych, którzy stanęli na ich drodze.

Wyposażenie każdego z rycerzy poddane jest maksymalnej standaryzacji. Zakazane jest jakiegokolwiek ozdabianie broni. Nie oznacza to, iż wojownicy posiadają uzbrojenie gorszej jakości. Wręcz przeciwnie. Wśród Templariuszy znaleźć można najlepsze egzemplarze broni. Zakon zabrania posiadania własnego ekwipunku (nawet miecza rodowego). Całe wyposażenie dla żołnierza kupuje zakon z pieniędzy, którymi szlachcic wkupił się w łaski zakonu.

Templariusze to ciężkozbrojna jazda. Na ekwipunek każdego wojownika składa się pełna zbroja płytowa, pod którą zakładany jest aketon. Głowę chroni hełm garnczkowy o okrągłym dzwonie. Dzięki temu ostrze ześlizguje się po hełmie nie czyniąc rycerzowi znacznego uszczerbku na zdrowiu. Dozwolone jest umieszczenie na hełmie chusty albo proporczyków z Krzyżem Templariuszy.

Do walki wręcz rycerze – zakonnicy używają mieczy jednoręcznych. Głowica ma kształt kuli, jelec to uproszczony krzyż z pojedynczym wgłębieniem po każdej ze stron ostrza. Wgłębienie ma na celu zapobiec ześlizgnięciu się ostrza przeciwnika po osłonie dłoni.

Druga ręka dzierży trójkątną, stalową tarczę. Całkowicie drewniane egzemplarze tarcz wyszły już dawno z użycia. Mimo tego, iż obleczeni w ciężkie płyty od stóp do głowy, żołnierze muszą walczyć z pomocą tarczy. Doskonałe opancerzenie wojowników wymusiło wśród orków wykorzystanie broni, która jest zdolna przebić karyjskie zbroje. Jediną ochroną przed śmiertelnymi ciosami deviria jest dla Templariusza tarcza, którą można swobodnie manewrować. Doświadczony rycerz potrafi wykorzystać tarczę nie tylko do obrony.

SĄD KOLEŻEŃSKI

W Agarii prawo opiera się na zasadzie odpowiedzialności zbiorowej. Gdy żołnierz złamie prawo, karana jest również cała jego drużyna. Wojacy mają odpowiadać za siebie nawzajem i jeżeli zgrzeszy jeden, grzeszą wszyscy. Za wykroczenie przestępca otrzymuje dwie kary. Jedną od kata, a drugą od kolegów z oddziału. Większość żołnierzy woli wymierzenie sprawiedliwości przez kata.

Powszechnie stosowaną praktyką w walce z orkami jest niespodziewany cios zadany ostrym rogiem tarczy.

Podczas szarży rycerze używają kopii. Jest to broń drzewcowa o nieprzeciętnej długości (4 metry), zakończona żelaznym grotem. Uchwyt kopii osłaniany jest przez specjalne tarczki. W Dominium istnieją dwa rodzaje kopii – bojowa i turniejowa. Różnią się one przede wszystkim budową grotu. Kopia jako broń nadaje się tylko i wyłącznie do zadania pchnięcia z siodła. Niemożliwe jest wykonywanie nią jakichkolwiek rodzajów fechtunku. Aby skutecznie wykonać uderzenie jeździec musi siedzieć w specjalnym bojowym siodle, o wysokich łąkach. Inaczej siła ciosu mogłaby zrzucić kopijnika z jego własnego wierzchowca. Kopia dzięki zastosowaniu specjalnej budowy, zazwyczaj kruszona jest w pierwszym, decydującym starciu.

Charakterystycznym znakiem rozpoznawczym Templariuszy są purpurowe płaszcze, na których widnieje Krzyż Templariuszy. Krzyż na każdym z ramion ma jedną, prostopadłą do głównego ramienia, małą belkę. Symbolizują one cztery cnoty duchowe: wierność, honor, wstrzeźliwość i wiarę. Pomiędzy ramionami, w pobliżu przecięcia się głównych ramion, umieszczone są cztery kule, nazywane również jabłkami. Symbolizują one cztery cnoty ludzkie: odwagę, męstwo, siłę, mądrość. Jest to bardzo popularny symbol umieszczany również na nowszych egzemplarzach broni i pancerzy.

W wojsku templariuszy, jako wierzchowców używa się ciężkich dorów, które od pokoleń hodowane były z przeznaczeniem dla ciężkiego rycerstwa.

Konni kusznicy to wciąż popularny rodzaj wojsk w Agarii. W jego skład wchodzi biedniejsi mieszkańcy Agarii, których nie stać na drogi, dobry ekwipunek, oraz rasowego wierzchowca. Jednostka uposażana jest ze skarbu państwa. Wielu żołnierzy zdobywa również potrzebny ekwipunek na własny koszt. Bądź to z wojskowego żołdu, bądź z zagarniętych łupów wojennych.

Konni kusznicy często zajmują się aprowizacją armii. Całe wojsko nie może tego robić, ponieważ wiele oddziałów składa się z piechoty i artylerii. Apropozycja polega najczęściej na regularnym rabunku wioski i ogoławaniu pól, w pobliżu których przechodzi wojsko.

W razie potrzeby, żołnierzy można wykorzystać do łupieżczych napadów, ataków z zaskoczenia na miasta, czy nawet działań oblężniczych.

Kusznicy opancerzeni są w specjalne zbroje strzelcze typu trzy czwarte. Tors chroniony jest przez napierśnik (ochrona pleców nie występuje). Na nogi zakładane są folgi, ale tylko do kolan (zbroja jest niepełna. Osłania tylko przód nóg). Stopy pozostają nieosłonięte, ponieważ żołnierze często muszą wykonywać zadania piesze. Głowę zakrywa prosty kapalin. Nigdy nie występują metalowe ochrony rąk. Elementy te uniemożliwiają sprawne operowanie kuszą. Pancerz na ramionach zastępuje watowany, lub pikowany kaftan wykonany ze skóry albo taniego materiału. Rękawy często są oddzielone dopinane co pozwala żołnierzom dopasować zbroje do indywidualnych potrzeb.

Należy przypomnieć, iż wszystkie elementy opancerzenia są miernej jakości. Zbroje produkowane są masowo i często bardzo niedbale.

Podstawową bronią zaczepną żołnierzy jest kusza kawaleryjska napinana za pomocą lewara tzw. "koziej nóżki" (po odciągnięciu rączki w tył, sierpowe ramiona lewara ślizgają się po czopach umieszczonych po obu bokach kuszy, a haki napinają cięciwę). Jako, iż mechanizm ten jest skomplikowany, często też ulega uszkodzeniom. Z tego powodu każda kusza wyposażona jest w strzemiączko, w które należy osadzić stopę podczas napinania cięciwy za pomocą haka napaśnego. W razie takiej potrzeby mechanizm "koziej nóżki" bardzo łatwo zdemontować. Kolba kuszy używanej w kawalerii jest zbliżona kształtem do kolby muszkietu. Dzięki specjalnemu wyważeniu (przeniesieniu ciężaru na tył broni) kusznicy są w stanie oddać skuteczny strzał przy pomocy jednej ręki. Druga może w tym samym momencie powodzić wierzchowcem. Skuteczny strzał z tej broni jest w stanie powalić przeciwnika z odległości 400 metrów. Łuk wykonywany jest z drewna, rogu lub metalu. Łoże, zwane również kolumną, zrobione jest najczęściej z drewna jabłoni, gruszy lub orzecha. W łożu umieszczone jest skomplikowane urządzenie spustowe nazywane orzechem. Kusze nosi się w specjalnym pokrowcu chroniącym łuk oraz cięciwę i części metalowe przed negatywnym wpływem wilgoci. Żołnierze muszą umieć dbać o przydzielony sprzęt. Od tego często zależy ich własne życie.

Do walki wręcz konni kusznicy używają tańszych egzemplarzy broni. Przy boku kawalerzysty często zwisa kord, tasak lub maczeta. Tylko nieliczni wchodzi w posiadanie miecza lub rapiera koszowego. Poza tym w bezpośrednim starciu nieraz lepiej sprawdza się krótka broń. Daje ona lepsze możliwości zadania skutecznego uderzenia.

Wielu z wojaków ma przy sobie również nóż lub sztylet. Prócz normalnego zastosowania zdarza się, że po wygranej bitwie noże są używane do rozpruwania zwłok przeciwników w celu poszukiwania kosztowności ukrytych w brzuchach ofiar. Oficerowie zabraniają dokonywania takiego procederu pod groźbą kary śmierci, jednak często dowództwu umykają sprzed oczu przewinienia wojaków.

Konni kusznicy bardzo często współdziałają na polu walki z ciężką kawalerią lub rycerstwem. Szyk bojowy uformowany jest w płot. Pierwsze szeregi zajmują żołnierze uzbrojeni w kopie, za nimi ustawione są szeregi kuszników. Już podczas szarży kusznicy prowadzą ostrzał ponad głowami ciężkozbrojnych (ostrzał nawijają). W momencie gdy ława wbija się w formację przeciwnika, rycerstwo walczy wręcz, tym samym blokuje dostępu do strzelców. Kusznicy będąc w wirze walki strzelają do wrogów znajdujących się w pobliżu. W razie potrzeby żołnierze są uzbrojeni na tyle odpowiednio, iż sami mogą stanąć do walki wręcz z wrogiem, wspomagając w bitwie ciężkozbrojnych.

Piechota Pogranicza

Najbardziej charakterystyczną formacją armii Dominium są potężne czworoboki piechoty składające się z muszkieterów i pikinierów. Każdy regiment – oddział piechoty – składa się zawsze z tych dwóch rodzajów żołnierzy. Czasami pikinierów uzupełniają nieliczni halabardnicy.

Muszkieterzy prowadzą walkę ogniową stosując różne formy kontrmarszu. Strzelcy ustawieni są w określonej liczbie szeregów. Podczas walki pierwszy szereg występuje kilka kroków przed pozostałe, oddaje salwę i wycofuje się, aby przygotować broń do kolejnego wystrzału. Jego miejsce zajmuje kolejny szereg i sytuacja się powtarza. Taka technika prowadzenia walki ogniowej dała znakomite efekty. Umożliwia ciągłe prowadzenie ostrzału przeciwnika oraz stosunkowo duże możliwości manewrowania oddziałem podczas bitwy.

Muszkieterowie nie noszą żadnego pancerza. Jest im on absolutnie zbędny. Ciężar zbroi ogranicza znacząco możliwości szybkiej obsługi muszkietów.

Muszkiet to gładkolufowy karabin z zamkiem lontowym. Kaliber broni waha się między 17 a 25 mm. Donośność wystrzelonej kuli to maksymalnie 300 metrów, przy czym trafienie ze 100 metrów w stodołę, to wyczyn godny mistrza. W regimentach pieszych nie są używane zamki kołowe. Ich masowe wytworzenie jest zbyt kosztowne, zawodność wysoka, obsługa i znajomość konstrukcji trudna. Muszkiety są na tyle ciężkie (do 22 kg), że żołnierze muszą podierać karabiny przy pomocy specjalnych widełek – forkietu. Agaryjska piechota znacznie bardziej w tym celu woli używać specjalnych dwuręcznych toporów. W razie potrzeby można ich użyć w bezpośredni starciu z przeciwnikiem.

Pikinierzy i halabardnicy, jako dostatecznie opancerzeni, stanowią ochronę dla regimentu muszkieterów. 1/3 każdego oddziału piechoty składa się pikinierów i halabardników. Noszą oni grzebieniaste hełmy typu morion. Korpus oblekają w napierśniki wraz z fartuchem (kirysy dostępne są tylko dla oficerów). Szyje chronią obojczykiem, ramiona folgowanymi naramiennikami. Czasami niektórzy z pikinierów wyposażeni są również w okrągłe, stalowe tarcze, które podczas marszu niosą przewieszane przez plecy. Halabardnicy nie stosują do osłony tarcz.

W rękach pikinierzy dzierżą 5 metrowe piki, zwane również spisami. W razie potrzeby pikinierzy ustawiają się w kilka szeregów, wbijają koniec piki w ziemię, grot pochylają w stronę przeciwnika. Obca jazda, aby sforsować regiment piechoty, musi przebić się przez mur ostrych drzewców oraz wytrzymać ciągły ostrzał prowadzony przez muszkieterów.

Dopełnieniem całego regimentu piechoty są halabardnicy, którzy ustawiają się w szyku tuż za pikinierami. Ich rolą jest walka z jeźdźcami, którym udało się przedrzeć przez ostry płot pik. W momencie walki piechota kontra piechota, halabardnicy uderzają na przeciwników zza pleców innych żołdaków, którzy pozbyli się już spis.

Każdy z wojaków służących w piechocie ma na podorędziu rapier koszowy, którym potrafi fechtować niczym uczony w szkole szermierz.

Artylerzyści to jedna z najważniejszych jednostek w armii Agarii. Ich zadaniem jest obsługa oraz dbanie o armaty, budowanie okopów, minowanie, wykonywanie wszelkiego rodzaju prac wymagających wiedzy technicznej. Szeregowi żołnierze przechodzą długie i żmudne szkolenie ogniowe. Pośród oficerów artyleryjskich znajdują się wysoko wykształceni wojskowi. Wśród tych ludzi znaleźć można absolwentów najlepszych szkół wojskowych. Inni żołnierze nie przepadają za artylerzystami, gdyż uważają ich za zadufanych w sobie mądrali. Z tego też powodu środowisko bombardierów zamknęło się we własnym kręgu i rzadko kto jest do niego dopuszczany.

Żołnierze wyposażeni są w rapiery koszowe oraz pistolety z zamkami kołowymi. Gdyby artylerzysta zobaczył włączącego się pomiędzy beczkami z prochem muszkietera z tłącym się lontem w dłoni...

Szeregowi odpowiedzialni za odpalenie armaty posiadają dodatkowo piki artyleryjskie. Są to włócznie z specjalnymi hakami przymocowanymi do grotu. Przez haki przewieszony jest w odpowiedni sposób lont, który później pozwala z bezpiecznej odległości dokonać wystrzału.

Do ochrony artylerii przydzielony jest zazwyczaj specjalny regiment muszkietarów, odpowiedzialnych za osłonę ogniową cennych żołnierzy.

Karyjscy cepownicy to popularna na pograniczu formacja piechurów. Żołnierze werbowani są spośród chłopów, fanatyków religijnych, których zapał – podsycany dodatkowo przez dowództwo – powoduje, iż nie mają sobie równych w boju, w całej Agarii.

Żołdactwo wyposażone jest najtańszym z możliwych kosztów. Ich głównym pancerzem są watowane kurtki. Głowę osłaniają marnej jakości kapalinami. Co bogatsi pozwalają sobie na zakup czepca kolczego, opadającego swobodnie na ramiona.

Podstawową bronią żołnierzy są bojowe wersje cepów stosowanych do młócenia zboża. Okute, ponabijane ćwiekami i gwoździami bijaki okazały się straszliwą bronią. Karyjczycy jak mało który regiment piechoty, są w stanie

OBIAD ŻOŁNIERZA.

Pokrój kielbasę lub boczek w drobną kostkę i przysmaż na patelni. Dodaj pokruszone suchary wojskowe oraz łyżkę smalcu. Całość zalej setką mleka, aby suchary namokły. Obiad gotowy!

stawić czoła orkom niczym równy z równym. Nawet opancerzone rycerstwo czuje respekt przed tymi szaleńcami.

Bronią boczną cepowników są, podobnie jak wśród konnych kuszników, tasaki, kordy i maczety. A i te nie wszyscy posiadają, musząc zadowolić się zwykłą, drewnianą pałką.

Żołnierze mają w zwyczaju przybijać do niewielkich deseczek kartki z modlitwami do Jedyneho. Później deseczki te zawieszają na szyi, na rzemyku lub sznurku. Wypisane modlitwy pozyskują od księży, którzy jako nieliczni potrafią czytać i pisać. Cepownicy są mięsem armatnim na Pograniczu. Inni żołnierze pogardzają nimi i traktują na równi z trędowatymi, oczywiście gdy tamci nie mogą tego zobaczyć. Słynny jest na Pograniczu incydent, gdy grupa Karyjczyków, wymordowała chorągiew Agaryjskich żołdaków, tylko dla tego, iż tamci śmiali się z nich przy ognisku.

Wojownicy z Valdoru

Strzelecka kawaleria to najczęściej spotykana na Pograniczu formacja elfów. Lekkie oddziały deviria, zapuszczają się w głąb terenów Agarii, aby siać strach i zniszczenie. Takie szybkie wypadły stały się szczególnie popularne ostatnimi czasy.

Wojownicy nie wykorzystują do ochrony głowy hełmów, gdyż są one zbędne. Dobrze zawiązany turban doskonale chroni głowę przed miażdżącym uderzeniem ciężkiego miecza. Jedynie szabla i wąski rapier są w stanie przejść przez warstwy materiału i ugodzić pomiot Kusiciela. Nakrycia głowy uszyte są w taki sposób, iż osłaniają głowę oraz kark. Finezyjnie zaplecione chusty zakrywają straszliwe fizjonomie, odsłaniając wyłącznie oczy. W razie potrzeby, elf może odsłonić twarz bez zdejmowania całego turbanu z głowy.

Elfy często stosują makijaż. Malują ciemnymi kolorami skórę wokół oczu, co w połączeniu z chustami zakrywającymi twarz wywołuje przerażający efekt

Ze względu na sposób walki, deviria unikają ciężkich zbroi typu kolczego lub płytowego. Podstawową ochroną jest lamelkowy kirys (napierśnik i naplecznik). Słudzy ciemności opanowali do perfekcji sztukę wykorzystania żywicy – laki. Zbroje zbudowane są z małych skórzanych płytek pokrytych kilkoma warstwami laki. Poszczególne płytki naszyte zostają na skórzanej warstwie podstawowej. Wielkość łusek jest różna. Najlepsze modele zbroi składają się z płytek wielkości paznokcia, gorsze, wielkości kciuka. Wytrzymałość usztywnionych laką elementów, jest porównywalna do odporności metalowych łusek. Lekkość, elastyczność i swoboda ruchów szermierza w takiej zbroi zaś dużo większe.

W związku z tym, iż na terenach Agarii lato jest gorące, a zimy surowe, regulacja temperatury organizmu odgrywa ważną rolę. Budowa poszczególnych elementów kirysu umożliwia swobodną regulację przewodności zbroi za pomocą sznurków. W razie potrzeby wojownik może zacisnąć lub poluzować fragmenty pancerza..

Przedramiona chronione są przez lamelkowe karwasze. Dłonie oraz nadgarstki pozostają odkryte. Podczas samej walki nie stosuje się rękawic, które nie pozwalają na sprawą obsługę łuku.

Pod elfimi zbrojami brak aketonu. Jego rolę spełniają wygodne tuniki. Ubranie zakłada się na ciało warstwami.

Podstawowym rodzajem broni wykorzystywanej przez deviria jest łuk refleksyjny. Skuteczny zasięg strzału wynosi około 150 – 200 metrów. Z takiej odległości trudno jednak trafić w pojedynczego człowieka, dlatego jest to dystans do strzału w zwartą grupę przecinków. Standardowym wyposażeniem elfiego wojownika jest sajdak składający się z dwóch elementów – łubia i kołczana. Kołczan jest w stanie pomieścić do 40 strzał co stanowi ogromną ilość pocisków. Każdy z żołnierzy w podręcznym ekwipunku posiada pierścień zakira, służący do napinania cięciwy. Deviria używają dwóch rodzajów grotów do strzał. Szerokie ostrza przeznaczone są do ranienia koni. Pędzące zwierzę po trafieniu takim pociskiem długo może jeszcze biec w furii. Jednak po pewnym czasie następuje wykrwawienie wierzchowca. Wąskie groty stosuje się do walki z opancerzonym przeciwnikiem. Dobrze wystrzelona strzała bez problemu przebija słabiej wykonane egzemplarze kolczug (kółka łączone na styk) lub nawet penetruje pancerze płytowe. Częstym zjawiskiem jest stosowanie przez deviria zatrutych strzał. Trucizna powoduje paraliż mięśni, w tym również mięśnia sercowego. Człowiek po ugodzeniu zatrutym pociskiem umiera w straszliwych męczarniach.

Aby wykorzystać maksymalne walory łuku, elfy stosują specjalne końskie siodła, umożliwiające jeźdźcowi dosiad z przykurczonymi nogami. Taka pozycja zapewnia dużą swobodę ruchów podczas walki z grzbietu wierzchowca.

Inna bronią dalekiego zasięgu są krótkie oszczepy. Elfy mocują je przy siodle w specjalnym kołczanie zawierającym po 3, 4 sztuki tej broni. Każdy z oszczepów posiada na jednym z końców lotki pomagające utrzymać stateczność lecącego pocisku.

ŁUK REFLEKSYJNY – ROZWINIĘCIE ZASAD.

Test: Strzelanie (wykorzystuje Umiejętność Łuk)

Ranny lekkie

Przeładowanie: 2 akcje

(przy posiadaniu Umiejętności Łuk na przynajmniej 3 zajmuje to jedną akcję)

Zasięgi: 20, 60, 150 [w Bliskim i Dalekim PT 0]

Przebicie: 1

Omijanie: -5

W walce bezpośredniej nie ma straszniejszego przeciwnika niż elf. Deviria te, to najniebezpieczniejsi szermierze, którzy mogą stanąć na drodze człowieka z Dominium. Dzieci Kusiciela do perfekcji opanowały sztukę fechtunku szablą. Wykorzystując swoje walory, wynikające z budowy ciała, pomioty Kusiciela potrafią wykonać podczas szermierki tę broń prawdziwe cuda. Jedyną ochroną przed błyskawicznym ostrzem deviria to ciężki pancerz. Szabla nie sprawdza się przeciwko zbroi płytowej, która z łatwością paruje ciosy zadane tym orężem. Choć i taki pancerz, nie zawsze, spełnia swoje podstawowe założenie. Dobrzy valdorscy szermierze potrafią trafić w nieosłonięte zbroją miejsca i śmiertelnie ugodzić przeciwnika. Podczas walki dwóch nieopancerzonych szermierzy wynik starcia jest przesądzony. Walory szabli górują znacznie nad cechami miecza. Dla wojownika uzbrojonego w rapier, szabla to godny przeciwnik.

Elfie egzemplarze szabli nie posiadają jelca. Rękojeść od razu przechodzi w łagodnie zakrzywioną głownię. Szable elfów wyposażone są w temblaki umocowane do głowicy. Założony na nadgarstek rzemień pozwala na wypuszczenie broni z dłoni, bez strachu, iż upadnie ona na ziemię.

Wielkim oryginałem, nie stosowanym w Dominium, jest kastet nazywany Pazurami Pantery. Kastet składa się z 5 ostrzy w kształcie pazurów wielkiego kota, umieszczonych na specjalnym rusztowaniu. Tą niewielką broń, można ukryć w kieszeni lub pod płaszczem. Przez wiele elfów stosowany jest do podrzynania gardeł swoich przeciwników. Rany zadane kastetem pozostawiają straszliwe blizny. Na froncie spotkasz Panie kilku ludzi, którzy takowe blizny posiadają. Choć są strasznie okaleczeni, możesz ich nazywać szczęściarzami. Tylko nielicznym udało się wyjść cało po ranie zadanej Pazurami Pantery.

Co należy wiedzieć o taktyce walki elfów. Deviria atakują ludzi z zaskoczenia. Preferują misternie zaplanowane zasadzki. Wyłaniają się z mroku, kłają i niczym duchy znikają. Las jest ich ulubionym terenem walki. Mogą się w nim bez większych problemów ukryć. Są również mistrzami w poruszaniu się po puszczech i borach. Małe koniki idealnie nadają się do kluczenia pomiędzy drzewami. W razie starcia, deviria zasypują przeciwnika gradem strzał. Starają się unikać walki na broń białą. Karianie nawet nie wiedzą, z którego kierunku nadlatuje śmierć. W momencie nagłego ataku elfów, spanikowane wojskowe wierzchowce rozrywają szyk, po czym rozpierzchają się ze jeźdźcami na grzbietach po lesie. W takiej sytuacji nie ma już ratunku dla żołnierzy. Elfy dopadają każdego z nich powoli, rozkoszując się strachem karian. Pomiędzy drzewami pojedynk w szyku nie ma najmniejszego sensu. Tutaj liczy się indywidualne zachowanie każdego z wojowników.

Na otwartych przestrzeniach najbardziej znanym manewrem bojowym elfów jest Skok Pantery. Ta podstawowa forma ataku doskonale nadaje się dla konnych łuczników. Głównym założeniem akcji jest jak najdłuższe unikanie bezpośredniego kontaktu, z jednoczesnym wykorzystaniem podstawowej broni miotającej – łuku.

Manewr wygląda następująco:

- Oddział elfów wyrusza w kierunku przeciwnika. W odległości około pół kilometra przechodzi w galop i w odpowiednim momencie rozpoczyna ostrzał z łuków refleksyjnych. W odległości 50 m od piechoty lub 150 m od konnicy oddział robi zwrot w prawo i rusza za dowódcą gęsiego. Podczas nawrotu nadal prowadzony jest ostrzał w lewo. W pewnej chwili dowódca rusza z powrotem do swoich szeregów. W tym samym czasie wyrusza kolejna grupa łuczników i sytuacja się powtarza.
- Jeżeli istnieje możliwość otoczenia przeciwnika, elfy robią to. Zataczają wtedy krąg wokół obrońców i prowadzą ostrzał. Wszystkie czynności wykonywane są w galopie.
- Ostrzał przeciwnika nie jest prowadzony w sposób przypadkowy. Wojownicy celują głównie w dowódców lub konkretnych żołnierzy. Dzięki specjalnym siodłom potrafią podnieść się z kulbaki i razić przeciwników skierowanych do nich plecami.
- W momencie przeprowadzenia szarży przez konnicę obrońców, deviria wycofują się gęsiego zataczając łuk. Gdy atakuje konnica karian, elfy wykonują zwrot przez prawe ramię i każdy z nich wycofuje się indywidualnie prowadząc ostrzał do tyłu.

Taktyka ta ma niestety pewne wady. Konny łucznik posiada ograniczenia w stosunku do ilości wystrzelonych strzał. W pełnym pędzie, doświadczony elf potrafi wystrzelić maksymalnie 15 strzał. Fizycznie może oddać więcej salw, jednak w tym momencie jego palce odmawiają posłuszeństwa do końca bitwy (stąd też stosowanie pierścienia zakiry).

Elfi charakternicy - wiesz coś o nich, kawalerze? Tak też myślałem. Nie masz się czego wstydzić, panie. Z żyjących osób nikt nie miał okazji widzieć ich na własne oczy. Podobno ostatni raz pojawiali się na ziemiach Dominium jakieś sto lat temu. Teraz można usłyszeć o nich tylko w miejscowych opowieściach przekazywanych z ojca na syna.

Podobno twarze charakterników są zawsze odkryte. Skóra wokół ust jest wytatuowana na wzór zwierzęcych kłów. Deviria przebijają nosy i wkładają w dziurki niewielkie patyczki imitujące wąsy dzikiego kota. Niektórzy z Charakterników zawieszają koraliki na sznurkach przechodzących przez płatki uszu i nosa. Wygląda to wprost przerażająco. Jeszcze gdy spojrzysz w ich oczy bez emocji... Diabelskie bękarty płodzone w ogniu piekielnym potrafią przerazić najdzielniejszych wojaków...

Charakternicy to formacja najlepszych szermierzy, którzy potęgę ostrej stali wspierają przeklętą magią wojenną.

Nie noszą żadnego ciężkiego pancerza, który mógłby ograniczać ich ruchy. Jedyne osłony są zakładane na ręce długie, skórzane rękawice. Na skórę

ponaszywane są twarde płytki z laki. Palce u dłoni pozostają odsłonięte. Opancerzenie sięga od łokcia do kłykci dłoni.

Na ramiona deviria zarzucają płaszcze wykonane z czerwonej, jaszczurczej skóry. Zwierząt, z których pochodzi ten materiał nie spotkasz, panie, w żadnym z państw Dominium. Takie ogromne gady mogą żyć tylko w Valdorze.

Charakternicy do walki posługują się dwoma rodzajami oręża. Podstawową bronią są jednoręczne szable. Broń, jak to przystało na elfy, nie ma jelca. Ostrze jest bardzo smukłe i delikatne – przeznaczone głównie do błyskawicznej szermierki z nieopancerzonym przeciwnikiem. Elfy nie troczą broni do pasa jak to przystało żołnierzowi. Szabla przewieszona jest przez plecy rękojeścią w kierunku ziemi. Najczęściej głowica zwisa przy lewym biodrze. Taki sposób noszenia broni jest bardzo wygodny i pozwala elfom na dużą swobodę ruchów.

Półtoraręczne miecze. To kolejna używana przez deviria broń biała. Nie są to jednak typowe bastardy, jakie ludzie wykorzystują na froncie. Valdorskie miecze mają długą rękojeść, którą można wygodnie uchwycić dwoma dłońmi. Klinga naostrzona jest tylko z jednej strony i delikatnie wygięta w idealny, lekki łuk. Takie wygięcie zwiększa znacząco powierzchnię tnąca ostrza. A należy wiedzieć, iż nie ma na świecie groźniejszej broni niż elfie bastardy. Miecz z niesamowitą łatwością potrafi przeciąć ludzkie ciało. Jedynym mankamentem ostrza jest to, iż nie wolno nim parować uderzeń ludzkiej broni. Stal, z której wykonane są elfie miecze jest niesamowicie twarda, dzięki czemu zyskała niespotykaną wręcz ostrość. Materiał przyplącił to jednak dużą kruchością. Jeden kontakt z ludzką stalą i miecz pęka na pół. Słabostka mieczy związana jest również z kariańskimi zbrojami. Wydawać by się mogło, że aby pokonać Charakternika wystarczy wysłać przeciwko niemu dobrze opancerzonego rycerza... Niestety, z tym problemem elfy poradziły sobie doskonale, wykorzystując potęgę magii oraz egzotyczny styl walki. W każdy mieczu charakternika zaklęta jest część siły Kusiciela. Na ostrzu pojawiają się magiczne symbole. Gdy elf walczy z człowiekiem, może przyjąć zastawę lub uderzyć w ludzką stal tyle razy ile symboli ma na ostrzu. Czasami jest to jedno, dwa uderzenia, a czasami nawet kilkanaście! Magia sprawia, iż delikatne valdorskie ostrza wytrzymują kontakt z ludzką bronią.

Elfi charakternicy wytworzyli również niespotykany w Dominium styl walki polegający na unikach. Deviria, gdy nie muszą, nie parują kariańskich ciosów. Dzięki swojej szybkości i zwinności schodzą z linii uderzenia, by potem, w

MIECZ ELFICH CHARAKTERNIKÓW.

Półtoraręczny miecz jest wykonany z wyjątkowo twardej stali. Dzięki temu jest ostry niczym brzytwa, jak również kruchy niczym szkło. Przebicie miecza wynosi 2, rany nim zadane są o jeden poziom wyższe niż wynika to z reguły. Wadą broni jest to, iż nie można nim parować ciosów stalowych mieczy, ponieważ istnieje duże ryzyko pęknięcia ostrza. Broń ta jest wręcz legendarna. Ktokolwiek wejdzie w jej posiadanie ściągnie na siebie podejrzliwe oczy kolegów, a kto wie, może i hierarchów Kościoła.

odpowiednim momencie odpowiedzieć śmiertelną ripostą. Przeklęte pomioty potrafią ominąć swoim ciosem kariańskie pancerze. Podczas walki tak perfekcyjnie manewrują ostrzem, że człowiek na moment odsłania fragment niechronionego zbroją ciała. Najczęściej jest to szyja, nadgarstki, pachy, pachwiny, kolana. Elf zadaje delikatne cięcie swoją brzytwą i czeka, aż przeciwnik umrze powoli z upływu krwi. W taki sposób deviria zwalczają zakute w zbroje święte, kariańskie rycerstwo.

Potwory w walce wspomagają się piekielnymi mocami diabłów, których mają na swoich usługach. Dowódca może mieć nawet siedem demonów na służbie! Stwory służalcze pochodzą prosto z piekła, dlatego oko ludzkie nie jest w stanie ich zobaczyć. Dzięki mocom udostępnionym deviria przez diabły, wojownicy potrafią wykonać kilkumetrowe skoki w dal. Upadek z dużej wysokości również nie czyni im większego uszczerbku na zdrowiu. Przywoływanie ognia, ciskanie mocami to dla nich drobnostka. Podobno dawno temu, gdy charakternicy szarżowali na kompanię muszkietierów, żaden z kariańskich muszkietów nie odpalił. Wszystkim żołnierzom sekundę przed oddaniem strzału diabły zdmuchnęły ogień z tlących się lontów. Później nie było już czasu, aby oddać skuteczną salwę. Potwory dopadły weteranów i przemieniły doborowych żołnierzy w górę zimnego mięsa.

W jednej z kronik można spotkać opis sytuacji, gdy deviria pojedyńkował się z rycerzem z Kary. Pół armii oglądało ten spektakl. Karyjczyk wywijał mieczem, markował, zwodził. Elf tylko odsuwał się na milimetry spod lecącego ostrza. Jakby tańczył na jakiejś podrzędnej zabawie. Nawet nie wkładał w to energii. Gdy znudziła mu się ta agonalna szamotanina przeciwnika, machnął lewą ręką wydając rozkaz demonowi. Diabeł skoczył pod nogi rycerza i ten upadł podcięty na ziemię. Elf przyszpilił Karyjczyka swoim sztyłem do gruntu i spojrzał na jego kompanów szukając kolejnej ofiary.

Orkowie – barbarzyńcy. Barbarzyńcy po stokroć! Tych to na Pograniczu można spotkać zawsze. Elfy zapuszczają się tutaj dosyć rzadko. Demony - prawie w ogóle. Ludzkich wojsk też nie jest zbyt dużo. A orków od cholery! Gadziny patrolują tereny zza Grzmiącą rzeką, traktując je jak swoje. Wielce możliwe jest również to, iż to nawet ludzcy wynajmują te potwory za niewielkie sumy w formie najemników, aby strzegły granicy. Przemawia za tym kilka faktów:

Ich język jest plugawy, mroczny, ale łatwo się go nauczyć. Komunikacja z nimi jest dla valdorczyków dosyć prosta. Nie powtarzaj tego później, ale znajomość ich mowy to umiejętność, która wielu porządnym karianom ocaliła głowy.

Orki poruszają się na czterech łapach, więc nie używają koni. Sami są szybcy jak nasze wierzchowce. To kolejny argument przemawiający za niskimi kosztami utrzymania takiego wojska. Zdarza się jednak, że przywódcy deviria dosiadają jako wierzchowce potężne bawoły zaznajomione z ogniem bitwy.

Deviria te, są bardzo wytrzymałe na trudy podróży. Potrafią wędrować bez ustanku przez kilka dni i nocy, zatrzymując się tylko na bardzo krótkie przystanki.

Orki to doskonali wojownicy. Istoty wręcz stworzone do walki wręcz. Wielkością ciała przewyższają ludzi. Osiągają powyżej 2 metrów wysokości. Są doskonale umięśnione. Ich pyski uzbrojone są w ostre zęby. Pięści mają wielkie jak bochny wiejskiego chleba. Istne maszyny do zabijania.

W związku z tym, iż orki poruszają się na czterech łapach potwory nie noszą ze sobą wiele broni. Potężne, masywne maczety noszą przewieszane przez plecy na konopnych sznurach. Noże mają zatknięte za pas. Tyle wystarcza im do pełnego szczęścia.

Jako pancerz deviria stosują wytwarzane przez siebie kolczugi. Trzeba przyznać, iż valdorskie zbroje są bardzo dobrej jakości. Orki znają się doskonale na sztuce tworzenia pancerzy kolczych. Zaprawione w ciągłych bojach plemiona barbarzyńców potrafią wytworzyć zbroje poziomem sięgające wyrobom z Dominum.

Jak walczyć z takim tytanem? Byłeś zapewne kiedyś na polowaniu i widziałeś jak się myśliwy zmagają z niedźwiedziem. Walka z orkiem jest bardzo do tego podobna. Bestia ciągle jest w ofensywie. Podczas walki ork wpada w furję i nie zważa na zadawane mu rany. To że odrąbiesz mu rękę nie oznacza, że go pokonałeś. Jeżeli okażesz się wystarczająco szybki i celny możesz bardzo szybko zabić potwora. Jednak, jeżeli valdorczyk zepchnie cię, waszmość do obrony, giniesz.

Gobliny – z tym małym czymś jest podobnie jak z orkami. Wszędzie ich pełno. Na szczęście nie są to przeciwnicy tak groźni jak orki. Gobliny to raczej głupie zwierzęta. Małpoludy w cynazyjskich cyrkach są od nich czasami sprytniejsze.

Gobliny, atakują watahami. Nigdy nie zaczepiają uzbrojonych oddziałów. Raczej napadają na bezbronnych podróżnych i niewielkie transporty.

Broni nie używają żadnej. W walce korzystają z szponów i zębów. Obskakują, gryz, drapią, chcą przewrócić przeciwnika i przygnieść go masą grupy. Podobno czasami dosiadają orki i strzelają z ich pleców przy pomocy luków. Jest to raczej bajdurzenie pijanych głupców niż prawda frontowa, ale kto tam wie...

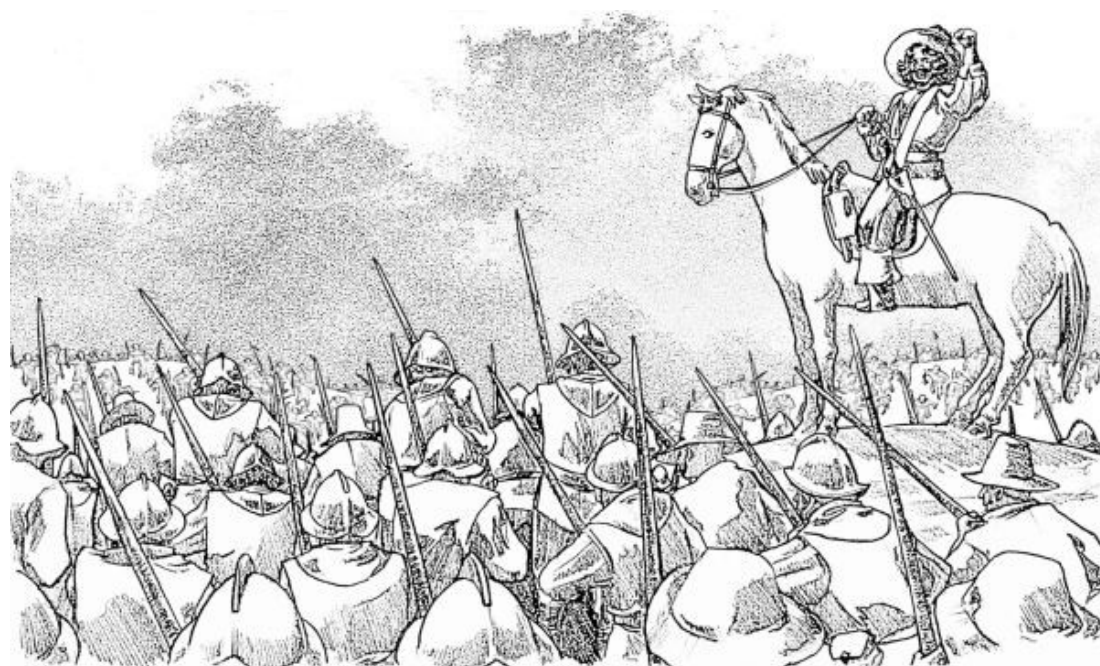
Choć gobliny to mało groźny przeciwnik, nie lekceważ ich. W grupie potrafią być wielce niebezpieczne.

Kilka słów o broni palnej

Widzę, że młody i niedoświadczony jesteś panie. Zacznę od informacji, które powinieneś posiadać na temat prochu. Dobry proch ma postać granulek i nie zawiera pyłu. Obecność pyłu dyskwalifikuje proch, ponieważ jest on niebezpieczny w użyciu. Aby sprawdzić jakość granulatu należy zanurzyć kilka razy palec w czarnych ziarenkach. Dobry proch nie pozostawia na dłoni żadnych śladów.

Wadą prochu jest to, iż eksploduje przy kontakcie z najmniejszą iskierką. Dlatego też proch przechowywany jest w drewnianych beczkach obitych mosiężnymi obręczami. Twój stempel do muszkietu również ma mosiężną końcówkę. Są to niezbędne formy zabezpieczenia przed niechcianym wybuchem. Powinieneś również pamiętać panie, iż prochu nie wolno trzymać w szklanych słojach. Po upadku naczynia i rozbiciu, drobne kawałki szkła mogą podziałać na granulki niczym igła i doprowadzić do nieszczęścia. Lekko zawilgocony proch po wysuszeniu nadaje się do użycia. Jeżeli zaś zobaczysz na prochu biały nalot możesz się go spokojnie pozbyć. Taki proch nie nadaje się do wykorzystania.

Widziałeś kiedyś ranę postrzałową z muszkietu? Dziękuj Jedynemu, że nie dał ci panie takiej okazji. Ołowiana kula przy uderzeniu w ciało, rozpląsza się. Jeżeli kula nie przeleci na wylot to masz jako takie szczęście. Jeżeli zaś przejdzie przez ciało, rana wylotowa jest ogromna. Dostaniesz w kończynę – jesteś



rys. Marcin 'Cactusse' Kaganek

pozbawiony członka, dostaniesz w korpus – krzycz o łopatę. Rany w korpus są wyjątkowo niebezpieczne. Nawet jeżeli nie zginiesz w momencie trafienia, umrzesz zapewne w przeciągu kilku godzin. Przedziurawione płuco zapada się i nie jest zdolne do dalszej pracy. Postrzał w jelita jest jeszcze gorszy. Treść jelitowa wylewa się do wnętrza ciała, a po kilku godzinach następuje zapalenie otrzewnej. Nie znam nikogo kto wyszedł z tego żywy. Myślisz, że to wszystko co chciałem powiedzieć? Nie. Musisz jeszcze wiedzieć, iż ołów jest silnie toksyczny. Jeżeli jakimś cudem kula nie uszkodziła ci narządów wewnętrznych zapewne umrzesz od zatrucia ołowiem. Objawy pojawiają się po kilku dniach. Występują wymioty, zaburzenia w oddawaniu moczu, bezsenność, majaki, kiszki odmawiają posłuszeństwa (nawet kilka dni). Charakterystyczną rzeczą jest koloryt skóry chorego. Cera człowieka jest blada i przyjmuje trupi odcień. Módl się do Jedynego aby na polu bitwy kule z muszkietów omijały cię panie.

W bitewnym zgiełku muszkietierowie wykonują wszystkie czynności na komendę. Przed przystąpieniem do ładowania broni żołnierz: otwiera panewkę, zapala lont uwiązany u forkietu, wkłada kilka ołowianych kul do ust.

Tak przygotowany muszkietier może nabijać broń. Wymienię teraz czynności, trzeba wykonać. Słuchaj Panie uważnie i postaraj się jak najwięcej zapamiętać.

- Lufa muszkietu skierowana jest ku niebu, kolba oparta na ziemi, forkiet wbity w grunt.
- Wsypanie prochu do lufy. Proch znajduje się w 12 pojemnikach zwisających na pasie przewieszonym przez pierś lub w prochownicy.
- Wyjęcie stempla z łoża znajdującego się pod lufą i obrócenie go poprzez oparcie na piersi.
- Przybicie prochu. Wybuch prochu w lufie jest mało prawdopodobny. Gdy jednak do tego dochodzi, odpowiednie trzymanie stempla nie chroni przed poparzeniem, jednak zabezpiecza przed przebicciem dłoni lub urwaniem palca wylatującym stemplem.
- Włożenie pakuł (krótkich, splątanych włókien lnu, konopi lub juty) w lufę.
- Przybicie stemplem pakuł.
- Wsadzenie ołowianej kuli do lufy.

TRADYCJA.

Agaryjczycy idąc na wojnę, nie żegnają się z rodziną. Wychodzą cicho i nigdy nie oglądają się za siebie. Tradycja jest na Pograniczu silna. Żołnierze wiedzą, że nadzieja i miłość niejednemu uratowały życie.

- Przybicie kuli, aby dobrze zagnieździła się w pakułach. Występowanie wolnej przestrzeni pomiędzy prochem, pakułami a kulą jest bardzo niebezpieczna. W najlepszym wypadku strzał z tak załadowanej broni kończy się rozděciem lufy (czasami zdarza się wykorzystać zamiast pakuł trawę!).
- Włożenie stempla w łożę pod lufą.
- Oparcie muszkietu o forkiet.
- Obrócenie lekko w lewo muszkietu i nasypanie na panewkę sypkiego prochu z prochnicy.
- Zamknięcie panewki. Uderzenie dłonią w muszkiet aby proch z panewki wszedł w kanaliki prowadzące do komory. Zdmuchnięcie nadmiaru prochu z panewki.
- Wsadzenie wiszącego z forkietu tłącego się lontu w kurek.
- Broń gotowa do strzału.

Po strzale:

- Wyciągnięcie tłącego się lontu z kurka.
- Wykonanie kontrmarszu i ponowne ładowanie broni z tyły oddziału.

Zapamiętałeś? Jeżeli nie to zapewniam cię, że przypomnisz sobie wszystko na polu walki.

Opowieści przy ognisku

HISTORIA NOWEGO ZWIADU

W 1570 roku generał Jaron Markow zaproponował stworzenie oddziału, na wzór elfiej lekkiej jazdy. Pomysł zasugerowały dowódcy osobiste doświadczenia w walce z pomiotami Kusiciela. Swoją inicjatywę Markow argumentował tym, iż Agaria nie posiada armii zdolnej do błyskawicznych przemarszów i skuteczniejszej walki podjazdowej. Rada Wojskowa wyśmiała dowódcę, jednak król, po długich namowach, uległ propozycji Jarona Markowa. Strachliwy Herman II nie chcąc rozpoczynać konfliktu z Radą podkreślił, że jeśli formacja nie sprawdzi się w boju, zostanie natychmiast rozwiązana, a żołnierze przydzieleni do innych grup. Od tej decyzji nie było odwołania.

Rok później w Tereście zwerbowano pierwszych ochotników. Byli to głównie młodzi agaryjczycy, którzy widzieli drzemiący w Nowym Zwiadzie potencjał. Wiosną, 1572 roku formacja opuściła mury miasta i wyruszyła na zachód, aby tam strzec granic państwa przed atakami Ciemności.

Nikt nie wierzył w siłę nowopowstałego oddziału. Wyjątkowo okrutnie kpili z pomysłu Kawalerowie Mieczowi. Uważali oni, iż zapożyczanie taktyki wojennej od elfów to otwarty przejaw drzemiącego w agaryjczykach pogaństwa. Rycerze wysłali do króla pisma z żądaniem natychmiastowej rezygnacji z pomysłu Jarona Markowa. Sam dowódca miał zaś zostać ukarany równomiernie do przewinienia. Według Kawalerów, generał powinien spłonąć na stosie. Dzięki Jedynemu, Herman II nie poddał się presji rycerstwa. Podjęta przez niego decyzja w krótkim czasie wydała obfite plony.

Nowy Zwiad stał się postrachem watah orków, które licznie zapuszczały się na tereny Agarii. Kawaleria wślawiła się niesamowitą skutecznością w walce z tymi bestiami. Na Pograniczu zaczęło robić się głośno o geniuszu Markowa. Wśród ludzi wzrosło poparcie nieudolnego króla, młodzież zaczęła coraz liczniej zaciągać się pod sztandary nowego znaku. Kawalerowie Mieczowi oskarżali, szydzili i próbowali zniszczyć dobre imię oddziału.

12 marca 1573 roku rycerstwo otrzymało dowód słabości Nowego Zwiadu. W granicach państwa pojawiły się oddziały zwiadowcze elfów. Do walki z nimi wyruszyła, słynna już w państwie, kawaleria. Pierwsze potyczki były totalną klęską kariańskiej formacji. Lekka jazda elfów rozbijała poszczególne grupy jedna po drugiej. W czasie kilku tygodni walk sława, oddziału legła w gruzach. Funkcji Janora Markowa poczęło grozić poważne niebezpieczeństwo. Rycerstwo ponownie podniosło larum na Nowy Zwiad. Los całej inicjatywy zawisł na włosku. Generał musiał szybko zmodernizować swój oddział. Ulepszenie udało się. Po wprowadzeniu kilku istotnych zmian Nowy Zwiad stał się godnym elfów przeciwnikiem.

Mamy rok 1575. Kawaleria Janora Markowa jest symbolem Pogranicza.

POJEDYNKI.

W Agarii pojedynkowanie się jest surowo zabronione. Jednak nie zmienia to faktu, że do pojedynków dochodzi nader często. Walka na Pograniczu jest zupełnie inna niż na Cynazyjskich salonach, lub Karyjskiej ubitej ziemi. Jeżeli w innych krajach Dominium pojedynki przepełnione są konwenansami to w Agarii charakterystyczny jest ich całkowity brak. Walka jest brutalna. Nie ma w niej żadnych zasad. Takie zachowania jak kopnięcie w genitalia, uderzenie w twarz koszem rapiera, sypnięcie przeciwnikowi piachem w oczy są na porządku dziennym. Szermierze w Agarii doskonale zdają sobie sprawę z tego, iż walka to nie jest zabawa. Gdy dochodzi do skrzyżowania ostrzy fechmistrzowie myślą o jednym – zabij przeciwnika szybciej niż on zrobi to z tobą.

OPOWIEŚĆ O ŚMIERCI RYCERZY KOMTURA KAROLA MAŁEGO

Zapowiadało się na rzeź. Oddział 300 karyjskich templariuszy natrafił przypadkowo na całą potęgę armii orków, zmierzającej w głąb terenów Agarii. Choć istniała jeszcze szansa ratunku, rycerze nie wycofali się. Komtur kazał oznajmić orkom, swoje przybycie. Powietrze przeszyły dźwięki rogów. Wielkie było zdziwienie valdorskich dowódców widzących grupę przybranego w purpurę rycerstwa zmierzającego kłusem w kierunku zorganizowanych orczych plemion. Cały pochód wojska zatrzymał się i spoglądał ciekawie w stronę Karyjczyków. Templariusze stanęli kilkaset metrów od przeciwnika. Rozciągnęli szyk w ławę. Czekali. Przed szereg wyjechał wolnym kłusem sam komtur. Uzbrojony w kopię i tarczę, opancerzony w najlepszej jakości płyty, wyglądał niczym heros z czasów Proroka. Orki zrozumiały o co chodzi żołnierzowi. Spomiędzy ich oddziałów wysunął się wódz jadący na włochatym bawole. Emocje wezbrały wśród rycerstwa. Potwór był dwa razy większy od ich dowódcy. Tytani ruszyli do szarży. Komtur pochylił kopie, wódz opuścił włócznię. Lecieli ku sobie niczym dwa drapieżne orły. Cała natura wstrzymała na moment oddech, aby obserwować tych cudownych wojowników.

Gdy już mieli się zderzyć, zewrzeć w walce i szarpać jak niedźwiedzie, ork w ostatnim momencie rzucił swoją włócznię w wierzchowca rycerza. Koń, raniony w tors, zakwilił przeraźliwie i upadł na kolana. Jeźdźca wyrzuciło z kulbaki jak z katapulty. Rycerz upadł bezwładnie na ziemię. Ork zatrzymał bawoła i zeskoczył z jego grzbietu. Dobył przewieszoną przez plecy maczetę.

Komtur podniósł się z trudem z ziemi. Chwiejąc się na nogach obnażył miecz i podniósł tarczę do zasłony.

Ciężko było patrzeć na wysiłek jaki ten mąż musi włożyć w tak nieznacznym ruchu. Rycerze rozpoczęli śpiewanie psalmu na chwałę Jedyneho aby potrzymać dowódcę na duchu oraz wybłagać błogosławieństwo dla niego.

Ork uderzył potężnie z zamachu. Rycerz przyjął cios na tarczę. Takie uderzenie zwałoby normalnego człowieka z nóg. Komtur wytrzymał i nie postąpił ani jednego kroku do tyłu. Po ciosie nastąpił kolejny, po nim jeszcze jeden.. Ramię rycerza omdlało z bólu. Przy czwartym uderzeniu tarcza pękła w drzazgi. Ork nadal napierał nie dając żadnej szansy na ripostę przeciwnika. Wymachiwał maczetą nad głową i opuszczał na rycerza straszliwe ciosy. Półprzytomny człowiek ratował życie unikami. Odskakiwał w bok, przechodził pod ostrzem, skracał dystans. Nigdy jednak nie postąpił kroku w tyłu. Reguły zakonu były bardzo surowe. Templariusz nigdy nie może się wycofać.

Unikając jednego z uderzeń nadarzyła się okazja na kontratak. Wódz valdorczyków na moment odsłonił swój kark. Komtur wiedział, iż jeżeli jego cios się nie uda, rycerz zginie. Wojennik ostatkiem sił sieknął orka w miejsce pomiędzy szyją a barkiem. Miecz zazgrzytał o kości i utkwiał w ciele potwora.

Widząc przebieg sytuacji obydwie armie rzuciły się ku sobie. Templariusze ruszyli w szarżę, orki z przeraźliwym okrzykiem runęły w stronę jeźdźców.

ATAK ELFÓW

Konwój rozbił obozowisko pośród stepów Agarii. Wysoka, żółknięta trawa porastała pola dookoła. Nieopodal znajdował się trakt prowadzący na wschód, do fortu Sucha Stanyca.

Oddział dwudziestu żołnierzy miał za zadanie ewakuować z pobliskich wiosek kobiety i dzieci. Celem misji było dowieszenie ludzi do bezpiecznej siedziby wojska. Według zwiadowców w okolicy pojawiło się kilka konnych grup elfów. Dowództwo wolało nie ryzykować utraty ludzkiego życia.

Nikt nie wiedział, w którym kierunku rzeczywiście zmierzały deviria. Żołnierze byli bardzo zaniepokojeni. W obozie panowała nerwowa cisza. Atmosfera była przesycona strachem i zwątpieniem w Jedynego. Taka sytuacja nie zwiastowała niczego dobrego.

Wszystko wyjaśniło się po zachodzie słońca. Na widnokręgu otulonym nocą zaświeciły dwie czerwone luny. Żyzne Pola i Królewskie Sioło płonęły.

Nikt nie dawał najmniejszych szans, że elfy miną grupę. Byli to zbyt dobrzy tropiciele. Ludzie wiedzieli, że pomioty Kusiciela dopadną konwój jeszcze przed wschodem słońca. Żaden człowiek nie jest w stanie uciec przed jazdą deviria. Jedynym ratunkiem pozostała próba obrony. Przygotowali się do walki. Kobiety i dzieci zsiadły z wozów i schowały się pod pojazdami. Żołnierze liczyli, iż jakimś cudem deviria oszczędzą chociaż te niewinne istoty. Mężczyźni rozpalili ogniska i naładowali muszkiety. Henryk i Viggo co chwilę odchodzili ze strachu na stronę. Karl czyścił miecz z plamek rdzy. Jurij pił na umór gorzałkę. Ksiądz modlił się żarliwie do Jedynego. Prosił o szybką śmierć dla wszystkich.

Nadjechały przed świtem, gdy słońce zaczynało wschodzić. Deviria niczym zjawy, pojawiły się na widnokręgu. Ich konie nie galopowały, elfy jechały spokojnie, kłusem.

Żołnierze podpalili lonty w muszkietach i ustawili się w szyku bojowym. Gdy deviria zbliżyły się na odległość dogodną do wykonania salwy z muszkietów, usłyszeć można było kilka krótkich gwizdnięć. Elfy rozproszyły się błyskawicznie. Każdy z wojowników zsunął się z siodła chowając się za końskim grzbietem. Żołnierze wypalili, jednak żadna kula nie trafił w szarżujące demony. Deviria w mgnieniu oka znalazły się przy ludziach. Otoczyły żołnierzy i zamknęły w kręgu. Agaryjczycy stanęli plecami do siebie. Rażeni strzałami ginęli jeden po drugim. Nikt nawet nie skrzyżował ostrzy z przeciwnikiem. Ksiądz stał na jednym z wozów i wykrzykiwał słowa modlitwy. Chciał, aby umierający, przed śmiercią słyszeli o łaskach Jedynego. Żaden z elfich pocisków nie dosięgnął jego piersi. Po kilku sekundach było po wszystkim. Elfy zatrzymały wierzchowce i obserwowały pole walki. Jeden z nich podjechał do Ojca powoli i

dostojnie. Ksiądz nie widział twarzy elfa, ponieważ zakrywała ją chusta. Deviria wskazał palcem na kobiety i dzieci, poczym skierował dłoń w jego kierunku. Kiwnął głową dając mu do zrozumienia, że mogą odejść cali i zdrowi.

TRUPI POCHÓD

Podróżując po bezdrożach Agarii, możesz, panie, być świadkiem trupiego pochodu. Setki upiorów przemierzają Pogranicze w martwym kondukcje pogrzebowym. Duchy wyją i lamentują nad swoim przeklętym losem. Nie do końca umarli żołnierze oddali swoje usługi Kusicielowi, gdyż ten obiecał im zakończenie tułaczki po ziemskim padole. W zamian za wolność upiorni żołdacy doprowadzają napotkanych ludzi do szaleństwa. W chorym, ludzkim umyśle łatwiej jest zagnieździć się demonom plugawiącym święta duszę.

Gdy natrafisz na trupi pochód czmychaj ile sił w nogach. Nie przyglądaj się duchom. Jeżeli te potwory wywęszą człowieka nie ma przed nimi ucieczki. Upiory wnukną w twoje ciało i pokażą ci sceny, od których następuje poplątanie zmysłów. Módl się do Jedyne go, aby kondukt nie przeszedł przez miejsce, w którym śpisz. Jeżeli nie zbudzą cię, panie, jęki i wycie przeklętych dusz, tej nocy wyśniesz najgorsze z możliwych koszmarów. Będą cię one prześladować do końca życia. A musisz wiedzieć, iż po tym zdarzeniu nie czeka cię długi żywot. Najprawdopodobniej znajdą cię dyndającego na własnych lejcach w stajni.

Co zrobić gdy już nie masz szansy na omińnięcie pochodu? Zamknij oczy i nie otwieraj ich. Módl się do Jedyne go najgorliwiej jak tylko potrafisz. Siła modlitwy potrafi zablokować duchom dostęp do ciała. Nie zważaj na dźwięki, które cię otaczają. To tylko iluzja, która ma na celu osłabić twoje wołanie do Pana o pomoc. To jedyny znany sposób na uniknięcie szaleństwa. Stałą lub prochem nie pokonasz upiorów. Takie rzeczy nie mają się ich zawieszonych pomiędzy światami ciał.

Podczas swoich podróży napotkałem całe wioski, przez które przeszedł kondukt pogrzebowy upiornych żołdaków. Nie zatrzymywaliśmy się aby grzebać zmarłych. Musiałem oszczędzić ludziom widoku, na który by tam natrafili. Uwierzysz, że matki potrafiły zabić swoje dzieci, brat mógł zabić brata, syn matkę. Jeżeli usłyszysz w nocy jęki i lamenty módl się o zmiłowanie. W Agarii jest ono nam potrzebne bardziej niż w innych państwach Dominium.

Szkoły szermiercze

SZKOŁA SZERMIERCZA – VALDORSKA.

Elf wirował dookoła agaryjskiego kapitana. Ten nie potrafił wychwycić odpowiedniego momentu do ataku. Z każdą chwilą ciężiej było mu złapać oddech. Deviria krążył wokół niczym opętany, był za szybki dla człowieka. Kapitan wycofał się i czekał, próbując nie dać się zabić. Nagle elf doskoczył, wykonał błyskawiczne, krótkie cięcie z nadgarstka. Kapitan postawił nieporadną zasłonę. Ostrze szabli zdawało się tylko drasnąć szyję Agaryjczyka. Kapitan stał przez moment bez ruchu, po czym upadł nieprzytomny na ziemię.

Valdorska szkoła szermiercza daje bonus +2 do wszystkich akcji szermierczych z grupy Ruch. Postać z tą szkołą szermierczą zdobywa o 2 PP więcej niż wynika to z określonej reguły.

SZKOŁA SZERMIERCZA – TEMPLARIUSZY.

Wódz orków spojrzał na rycerza w purpurowym płaszczu i wyszczerzył kły. Potwór naparł na przeciwnika zadając kilka ciosów maczetą. Templariusz cudem sparował każde uderzenie i nie postąpił ani jednego kroku do tyłu.

Surowa reguła Templariuszy zabrania im wycofania się z walki. Rycerze są jej tak wierni, iż nawet podczas pojedynku wolą zginąć niż wykonać kroku w tył. Wojownik z tą szkołą szermierczą dostają dodatkowe 5 punktów do rozdysponowania na akcje szermiercze: Zasłona, Odbicie, Praca nóg, Unik, Odskok.

SZKOŁA SZERMIERCZA – ULICZNA.

Ciasne uliczki Terestu nie były dobrym miejscem do walki, jednak rajtarowi udało się zepchnąć deztertera do defensywy. Ten nie dał za wygraną. Wycofując się ściągnął wiszące na sznurze pranie i cisnął nim w rapier żołnierza, później chwycił donicę z kwiatami i zepchnął ją pod nogi rajtara. Gdy tamten pchnął w pierś deztertera, bandyta odskoczył zgarniając do dłoni grudkę błota, którą rzucił w twarz atakującego.

Postać z tą szkołą szermierczą, nie traci co turę jednego Punktu Przewagi.

Biegłości

SZTUKA KRZYŻOWA.

Akcja w ataku, szabla.

Elf wykonał cięcie krzyżem z góry. Gdy żołnierz sparował atak, deviria kontynuował cios, tym razem tnąc z drugiej strony. Sytuacja powtórzyła się kilkakrotnie. Zmęczony i przyzwyczajony do rutyny żołnierz dał się zmylić jednym ruchem nóg elfa. Myślał, że tym razem cięcie zostanie skierowane w innym kierunku, więc wykonał paradę. Wielce się pomylił. Elf po raz kolejny powtórzył, znaną wcześniej żołnierzowi, kombinację ruchów.

Atakujący deklaruje cięcie sztuką krzyżową (cięcie zwykłe) z PT 2. Jest to kombinacja powtarzających się ruchów. Po cięciu następuje kolejny atak, różniący się tylko kierunkiem prowadzenia szabli. Atak z wykorzystaniem sztuki krzyżowej obniża najbliższą kość obrony przeciwnika o 3. Cios zadaje ranę lekką.

MŁYNEK.

Akcja w obronie, szabla.

Karyjczyk zwał się na moment z deviria. Rycerz, rąbiąc mieczem, zasypał elfa gradem ciosów. Ten odskoczył sprawnie w tył i zaczął błyskawicznie wirować szablą wokół siebie. Miecz rycerza wpadł w szalony młynek i został odbity w bok. Karyjczyk ponowił atak z równie miernym skutkiem. Elf wymachiwał tylko szablą i uśmiechał się strasznie. Rycerz w żaden sposób nie mógł sforsować takiej obrony.

BG deklaruje wykonanie młynka szablą i automatycznie zwiększa dystans do dalekiego. W czasie wykorzystania tej biegłości akcja szermiercza Odbicie wzrasta o 2. Przeciwnik może skrócić dystans do bliskiego i walczyć dalej, lub może pozostać na dystansie dalekim przerywając tym samym na moment starcie. Postać stosująca młynek nie można przejąć inicjatywy i skrócić dystansu o jeden poziom. Udany młynek daje 1 PP.

STRZAŁ Z SIODŁA.

Strzał, Pistolet

Konie mknęły po leśnej ścieżce niczym oszalałe. Ranny rajtar uciekał przed ścigającym go bandytą. Żołnierz wiedział, że jeżeli dojdzie do walki na stal, zginie. Pozostała ostatnia szansa. W jednym olstrze był naładowany pistolet. Gdy bandyta dopadł do agaryjczyka ten wyszarpnął broń z futerału i wypalił oprychowi w twarz.

BG posiadający tą biegłość wykonuje strzał z jadącego wierzchowca z PT zmniejszonym do połowy.

RZUT PRZEZ RAMIĘ.

Akcja w ataku, zwarcie.

Pięć goblinów otoczyły Tolwicza. Jeden zaatakował maczugą. Żołnierz odbił uderzenie i szybko zripostował odcinając potworowi głowę. Kolejny maszkaron skoczył Tolwiczowi na plecy drapiąc pazurami. Agaryjczyk zareagował odruchowo. Przykleknął i wolną ręką pociągnął goblina za szyję. Deviria przeleciał przez ramię żołnierza i uderzył głośno o ziemię. Nie ruszał się. Zostały jeszcze trzy.

Walczący wykonują test przeciwstawny. Atakujący testuje Budowę oraz Wysportowanie o PT równym 2, broniący rzuca na Refleks z umiejętnością Wysportowanie. Udany test dla atakującego oznacza, iż rzucił przeciwnika na ziemię. Atakujący zyskuje od 3–6 PP. Jeżeli w teście osiągnął 15 PS, rzut był na tyle skuteczny, iż uszkodził przeciwnikowi kręgosłup zadając mu ranę ciężką. Nieudany test oznacza, że BG jest odwrócony do wroga plecami. Obrońca może przejąć inicjatywę lub odepchnąć przeciwnika na dystans bliski.

WYŁUSKANIE.

Akcja w ataku, miecz.

To były ostatnie sekundy życia kordyjskiego kapitana. Elf był doskonałym wojownikiem. Deviria zamarkował delikatne pchnięcie w pierś żołnierza. Kordyjczyk zastonił się bez problemu, jednak to nie pomogło mu uratować życia. Elf błyskawicznie przejechał mieczem po odsłoniętym przez sekundę nadgarstku kordyjczyka. Żołnierz wiedział, że za moment się wykrwawi.

Walczący deklaruje użycie biegłości wyłuskanie. Atakujący musi wykonać test blefu o PT równym najniższej zasłonie przeciwnika. Jeżeli test się udał najbliższy atak cięciem będzie miał omijanie równe 10, a uderzenie zostanie zadane we wrażliwe miejsce na ciele przeciwnika (pachwiny, przeguby rąk, pachy, szyja, skroń). Zadaje rany zgodne z zastosowanym rodzajem cięcia.

PAROWANIE TARCZĄ.

Akcje w obronie, miecz

Aklovicz przeturlał się po błocie i pochwycił leżącą koło trupa tarczę. Gdy próbował wstawać spadł na niego pierwszy cios maczetą. Agaryjczyk runął plecami na ziemię. Ork doskoczył i zaczął w szale bić po tarczy żołnierza. Aklovicz lewą ręką zasłaniał się tarczą, prawą wyszarpnął zza pasa nabity pistolet.

Postać otrzymuje dodatkową kość Obrony jeżeli walczy z tarczą.

CIOS TARCZĄ.

Akcja w ataku, zwanie

Pijany Agaryjczyk rzucił się na rycerza z pięściami. Ten, lekko zaskoczony, przyjął uderzenie przeciwnika na tarczę. Po karczmie rozniósł się dźwięk gruchotanych kości i krzyk pijaka. Rycerz się nie patyczkował. Pchnął przy pomocy tarczy Agaryjczyka w kierunku ściany, przycisnął go do niej i błyskawicznie dzielił pancerną rękawicą w zęby.

Obrońca, który podczas walki w zwarciu posiada tarczę, może nią wykonywać akcje w ataku i obronie z modyfikatorem +2 do kości ataku lub kości obrony.

Szabla jako broń ręczna

Test: Fechtunek (wykorzystuje Umiejętność Szabla)

Rany lekkie

Ciężar broni: identyczny jak rapier.

Przebicie 1

Omijanie 5

Posługiwanie się szablą wymaga specjalnej umiejętności dodatkowej „Szabla”. W celu ustalenia ilości punktów do rozdysponowania na akcje szermiercze z grupy Broń Bitewna, gracz mnoży umiejętność „Szabla” przez 2. Tyle punktów może rozdzielić na akcje szermiercze z grupy miecz. Szablą można wykonywać wszystkie akcje dostępne dla miecza.

Wyjątkiem od reguły są obrażenia zadawane przy pomocy szabli.

Cięcie zwykłe – w wszystkich przypadkach (prócz ciosu w głowę) zadaje ranę lekką.

Cięcie z zamachu – podwyższa poziom zadanych obrażeń o jeden (kończyny, korpus – rany ciężkie; głowa – rany śmiertelne).

Walcząc szablą można wykorzystywać wszystkie dostępne biegłości prócz: Łamacz broni, Rzut rapierem, Wiązanie.

Bestiariusz

TRUPOJADY

Ludzie, którzy przez głód musieli wyrzec się swojego człowieczeństwa to trupojady. Upodlone do granic możliwości jednostki tak bardzo pogrążyły się w szaleństwie kanibalizmu, iż prawie zatraciły świętą duszę. Gdzieś głęboko w zdeformowanych ciałach tli się jeszcze isierka mocy Jedynego, jednak jedynym ratunkiem dla trupojadów jest oczyszczająca potęga stosu.

Trupojady to zdeformowani ludzie. Ich skóra jest blada i pokryta wrzodami, plecy wykrzywione są przez garby, spod długich paznokci sączy się jad, który powstaje z nie leczonych ran.

Umysły potępieńców krążą wokół jednej myśli: "Najeść się do syta". Nieważne czy posiłkiem będzie trup czy samotny podróżny. Dla trupojadów jest ważny tylko i wyłącznie posiłek.

W niektórych wioskach na Pograniczu trupojady egzystują pośród mieszkańców jednak ci nie zdają sobie sprawy z ich obecności. Za dnia potwory ukrywają się w okolicznych lasach lub kopalniach, a dopiero w nocy wychodzą na żer. Często napadają na samotnych, starych mieszkańców, porywają dzieci z kołyszek, lub najczęściej wykopują świeżo pochowane zwłoki z cmentarzy.

Współczynniki: Agresja (zależy czy jest najedzony), Moc (10), Zręczn. (9), Spryt. (6), Spostrz. (10), Bud. (14), Wytrw. (14), Fecht. (10).

Walka: 3k20 w każdej turze walki. Cios pałką (2, ranna lekka), ugryzienie (2 rana lekka), cios pazurami (4, draśnięcie), unik (-2), odskok (4).

Jad: Każdy cios pazurami, który zrani BG niesie za sobą ryzyko poważnego zakażenia rany. Zraniona postać musi wykonać test Wytrwałości o PT 4, jeżeli test będzie nieudany postać zostaje zatruta jadem. Przez kilka dni wszystkie współczynniki postaci spadają do połowy.

CHŁOP BUNTOWNIK

Chłopi żyjący w Agarii bardzo często podnoszą zbrojne bunty, których celem jest wywalczenie wolności. Zdesperowani ludzie uzbrojeni w bojowe wersje narzędzi rolniczych potrafią postawić w stan najwyższej gotowości całe garnizony wojska. Żołnierze niechętnie występują przeciwko mieszkańcom Agarii, gdyż zdarza się, iż muszą walczyć przeciw dobrze znanym sobie osobom. Nieraz zdarzyło się, że bunt podniosła wioska, z której pochodzi żołnierz wyznaczony do jej pacyfikacji.

Uzbrojone w kosy i cepy watahy chłopstwa są bardzo niebezpieczne dla niewielkich oddziałów wojska, kupców lub kurierów. Gdy żołnierz trafi żywcem w ręce pospólstwa nie ma dla niego gorszej śmierci. Chłopi zaserwują mu okrutne tortury zakończone brutalnym morderstwem. Dowódcy wojskowi doskonale znają zachowanie chłopstwa, dlatego nie wahają się podejmować drastycznych decyzji. Dla buntowników nie ma łaski. Wioski palone są do gołej ziemi, chłopi wieszani na suchych gałęziach, a baby z dziećmi przepędzane do lasów.

Współczynniki: Zręczn. (9), Spryt. (9), Spostrz. (10), Bud. (16), Wytrw. (15), Fecht. (9).

Walka: 3k20 w każdej turze walki. Cios cepem (0, ranna lekka), uderzenie z zamachu (-2 rana ciężka), zasłona (3); kroki (1); unik (2), odskok (8), akcja w ataku (5), akcja w obronie (3)

Bohater niezależny - Rodion Saveli, żołnierz

Współczynniki		Współczynniki pomocnicze		Umiejętności	
Budowa	12	Refleks	10	Wysportowanie	3
Zręczność	8	Autorytet	13	Rapier	3
Spryt	15	Wiedza ogólna	11	Pistolet	3
Spostrzegawczość	9	Fechtunek	12	Wiedza magiczna	2
Wiarygodność	9	Strzelanie	12	Zbieranie informacji	2
Opanowanie	13	Dusza	65	Jeździectwo	4
Wytrwałość	14			Postęp. ze zwierzętami	2
Wiara	13			Sztuka przetrwania	4
				Ukrywanie się	3

SZERMIERKA

RUCH

Kroki (2); Praca nóg (5); Unik (0); Odskok (9)

RAPIER

Pchnięcie proste (4); Cięcie zwykłe (4); Pchnięcie ze zwodem (-3); Ponowienie (-1); Wypad (0); Pchnięcie pozorne (4); Zbicie (6); Zasłona II (6); Zasłona I (6); Riposta (1); Wyprzedzenie (-6);

MIECZ

Cięcie zwykłe (0); Cięcie z zamachu (-5); Ponowienie (-2); Zbicie miecza (1); Odbicie (2); Zasłona (3); Wyprzedzenie (-8);

WALKA WRĘCZ

Akcje w ataku (2); Akcje w obronie (3);

BIEGŁOŚCI

Doświadczenie (Agaria), strzał z siodła.

TRZY HISTORIE:

Babcia Esmina ze wsi Krucze Doły

Oj, tak panocku. Znam ja tego diabła doskonale. Mam już na karku siedemdziesiąt wiosen, ale pamiętam go jakoby dziś. Wleźli mi do chatupy bez pytania. Syn protestował to go zdzielili w zęby. Przekłęci rajtarzy miejsca na nocleg szukali. Trzydziestu chłopów w jednej chacie. Cha, cha, cha... Nie żeby wszyscy spali z starą babuszką. Tak dobrze to nie było. W chałupie legło tylko kilku żołnierzy. Pod wieczór przylazł on, ich sierżant. Takiej paskudnej mordy nigdy w życiu nie widziałam, a jak już mówiłam dziewięćdziesiąt wiosen mam. Żołnierz oka prawego nie miał i dziurę w czerepie, czarną chustą przysłaniał. Spod materiału wychodziły straszliwe blizny szpecące twarz. Lewa ręka ciągle mu drżała, a głowę czasami skurcz mu jakiś łapał i wykrzywił paskudnie. To były chyba skutki tej rany w głowę, po której oko stracił piekielnik.

Igor Maluević, rajtar

Służyłem pod sierżantem Savelim dokładnie trzy lata. To nie jest człowiek, ale diabeł wcielony. Okrutnik z niego wielki, ale, co trzeba przyznać, sprawiedliwy. Żołnierzy trzyma w garści jak mało kto. Łupów się pod nim nabrałem wiele. Gdy trzeba było uspokoić kmiotków wysyłało się Saveliego. Mieszczan też nieraz po łbach rapierami cięliśmy, jednak zawsze na rozkaz... Raz się zdarzyło, że jak z dziewczkami chcieliśmy poigrać, to mieszczanie zabili dwóch naszych. Wtedy Saveli nie czekał, aż przyjdą rozkazy z góry. Powywieszał pół miasta na drzewach niedaleko murów i problem się skończył. Nie było czasu na dyskusje. Jechaliśmy w kierunku frontu. Później pod dowództwem sierżanta podchodziliśmy orki niczym wilki podchodzą owce. Saveli szarpał

je i mordował bez litości. Zdziczał od krwi, którą przelał. Z tego też powodu wielu nazywa go Wściekłym Wilkiem.

Natasha Bolvić, szlachcianka

Wielką mi ranę w sercu otwierasz Panie pytając o nazwisko Saveli. Tak znałam tego kawalera. Wielki to był żołnierz i cudowny człowiek o sercu ze złota. Kobiety za nim ciągnęły niczym obóz markietanek za kawalerzystami. Rodion wręcz nie mógł się odpędzić od kobiet. A swoje serce ofiarował akurat mi. Zakochaliśmy się w sobie niczym postacie z miłosnych poematów – na śmierć i życie. Niestety, mój ojciec nie pozwolił na ślub. W jego planach miałam wyjść za bogatego hrabiego. W nocy Rodion napadł na folwark by mnie porwać. W bitewnym zgiełku postrzelił śmiertelnie mojego ojca, pana tych ziem. Okoliczna szlachta poprzysięgła mu zemstę. Saveli musiał uciekać. Na znak, że będę na niego czekać (pomimo tego co uczynił), dałam mu na drogę czerwoną tasiemkę, którą nosiłam we włosach. Od tamtego dnia nigdy go nie widziałam. Podobno na Pograniczu jest o nim głośno...

Przygoda

Drogi Czytelniku! Jeżeli podoba Ci się agaryjskie Pogranicze, zachęcam do rozegrania przygody w wojskowym klimacie. Jeśli nie masz własnych pomysłów skorzystaj z przygody napisanej przez Macieja 'Feniksa' Gorczycę, **Problemy na zachodzie**. Tekst znajdziesz na stronie internetowej Monopolu. Adieu!



rys. Niegel

Bibliografia

- 1) Cichowski Jerzy, Szulczyński Andrzej, *Husaria*, Warszawa 2004
- 2) Gless Karlheinz, *600 rad dla miłośników koni*, Warszawa 1982
- 3) Kwaśniewicz Włodzimierz, *1000 słów o broni białej i uzbrojeniu ochronnym*, Warszawa 1981
- 4) Michałek Andrzej, *Wyprawy krzyżowe: ARMIE LUDÓW TURECKICH*, Warszawa 2001.
- 5) Nowak Grzegorz, *Strzelanie z broni odprzodowej*, Łódź 2005
- 6) Trzewiczek Ignacy, Oracz Michał, Blacha Marcin, *Monastyr RPG*, Gliwice 2003
- 7) Informacje zawarte na stronie internetowej:
<http://www.histmag.org/archiwalia/mag42-43/104.htm>
- 8) Informacje zawarte na stronie internetowej: www.wikipedia.com