

Arvedanská lehká pevnost – typ KH7

Účel pevnosti

Lehká strážní pevnost, určená pro hranice s domorodci, případně pro místa s nepříjemnou faunou, eventuálně flórou. Pevnost není schopna odolávat těžším zbráním, teleportačním kouzlům ani alchymistickým výrobkům.

Popis opevnění

Všeobecný

Stěny kamenné, případně z vypálených cihel, se stupněm bezpečnosti F. Jednotlivé kamenné bloky, či cihly jsou vzájemně propojeny ocelovými skobami a kolíky. Sklep má veškeré stropy zaklenuté. Věž a střelecké ochozy mají podlahy, které jsou podpírány dřevěnými trámy.

Sklep – obytné části

Ložnice – standardní armádní nábytek – 6x truhla osobní, 6x postel obyčejná, 1x skříň šatní, 1x postel důstojnická, 1x stůl, 1x stolička. V ložnici je pravidlem **tajná schrána**, která není na plánech zakreslena. Její umístění je u každé pevnosti jiné. Minimální povinný obsah výbavy tajné schrány: 1x svítek Zavolej zpravodajské centrum, 1x svítek Vytvoř sud vody, 1x svítek Vytvoř týdenní zásobu jídla, 3x plné infravidění, 7x lektvar rudého kříže, 3x lektvar mlhovina, 1x vojenský deník, 1x předpis Zacházení s nebezpečnými tvory č. 12, 1x předpisy Stavba přístřešků svépomocí č. 1-4, 2x inkoustová tužka. Důrazně upozorňujeme velitele na absolutní nepřipustnost spaní mimo vyhrazenou ložnici nebo dokonce stěhování postelí do věže a podobné novodobé výstřelky.

Záchod – suchý, k použití pouze v noci, přes den pouze v případech obléhání, čištění minimálně 1x za alden.

Zbrojnice – neustále zamčená, zapečetěná. Klíč i pečetidlo má velitel pevnosti, v klidných dobách mohou být v tajné schráně. Minimální zásoby: 500x šíp do kuše armádní, 50x pochodeň standardní, 5x dýka ostrá, 2x meč dlouhý, 1x brnění kroužkové, vše řádně naolejované, kontrola minimálně 1x za rok, záznam do deníku.

Kuchyně – kama délky 2 sáhy, stůl s nádobím - 3x hrnec velký s poklicí, 10x talíř porcelánový, 10x miska porcelánová, 10x hrnek nápojový - a standardním kuchařským náčiním, rezervní cisterna na 1 sáh krychlový vody, železná zásoba dřeva - 1 sáh krychlový.

Spíž – dokola dřevěné police – minimální zásoba 2x pytel mouky, 1x pytlík soli, 1x bedna železných zásob, 1x pytel sucharu trpasličího, minimálně čtyři sudy - 2x pивní, 1x medovina, 1x kyselá zelí.

Sklep - obranné části

Naproti schodišti je střílna vzor K, která kryje jedinou přístupovou cestu. Pod schodištěm se nachází jáma se slizem leptavým. Pozor, je nutné řádně dodržovat přísun zbytků a vody dle předpisu ZsNT 12. V dobách míru je zakryta sklopenými padacími dveřmi do ložnice, a tedy nehrozí žádný pracovní úraz. V době obléhání jsou dveře pomoci lana a otvoru nade dveřmi vytaženy do zavěšené polohy. Bojový nácvik zavírání probíhá alespoň 1x za 4 aldeny. Z bezpečnostních důvodů musí být všichni vojáci pevnosti přítomni v ložnici.

Přízemí

Do této úrovně je vjezd ocelí pobitou bránou vzor PnK2. Brána se zadaně otevírá ven. Brána je s výjimkou vjezdu/výjezdu hlídky vždy zamčena! Vlevo od brány se nachází dřevěná, šindelem krytá budova dřevníku a seníku. Minimální zásoby činí 28kt sena a 1sáh krychlový dřeva. Cisterna typ C2 je určena k denní potřebě. Napájena je okapy z přilehlých hospodářských budov. Minimální povinná rezerva vody je sáh krychlový (naznačen ryskou). Rezerva je určena jen pro hašení požáru. Také pro tento případ jsou v cisterně neustále ponořena 3 vědra. Čistí se od nečistot a sinic minimálně 1x za dva aldeny.

Stáje se nachází proti bráně. Jednoduchá otevřená budova se skládá ze šindelové střechy, která je nesena 3 dřevěnými sloupy. Boxy pro koně jsou standardní vzor L. Stáje se čistí min. 1x za alden. Hnojník se musí nacházet v minimální vzdálenosti 100 sáhů od pevnosti. Pozor, koně jsou ustájeni hlavami směrem k bráně! Nácvik rychlého opuštění pevnosti na koních provádět minimálně 1x za alden. Předpis pořadí opuštění pevnosti sestaví velitel pevnosti a zapíše do deníku. Vstup do věže z této úrovně je v noci a v případě útoku zamčený.

1. patro

Dokola kolem hradeb je střelecký ochoz. Nad branou je umístěn kotel plný smůly. Nácvik roztavení smůly provádět minimálně 1x za 3 aldeny. Nácvik shoení (smůla není roztavena) provádět minimálně 1x za půlrok. Dosážené časy zapisovat do deníku. Z ochozu vedou dveře do věže. Dveře jsou neustále zamčeny, v případě útoku odemčeny. Klíč má hlídka, která kontroluje funkčnost dveří min. 1x za den. Pod schodištěm na věž se nachází díra. Slouží k urychlení ústupu do sklepa v případě proražení brány a také jí propadá kamenná koule z vrcholu věže. Trénink ústupu ze střeleckého ochozu na věž je nutné trénovat minimálně 5x za alden.

Věž

Padací dveře se v případě prolomení brány zajišťují kamennou koulí vzor KK1. Koule se může pohybovat pouze v předpřipravené drážce v podlaze. Nácvik navalení provádět minimálně 1x za 3 aldeny. Výstup z komína je kryt železnou mříží, zapuštěnou do podlahy.

Směrnice základních povinností a činností v pevnosti KH7

Činnost hlídková

Služby jsou rozděleny takto – 2 vojínů na koních jedou na celodenní průzkum, jeden voják provádí nepřetržité hlídkování z věže, 2 členové noční hlídky přes den pracují dle potřeby (úklid, péče o koně) a odpočívají, poslední voják vaří (dle VK1.06). Velitel kontroluje veškeré prováděné činnosti, pracuje na plánech pro další období výcviku nebo sepisuje hlášení. Pro nácvik bojových činností v pevnosti i mimo ni (na koních) je vyhrazena právě jedna hodina denně, její začátek určuje velitel. Každý den jinak. Čas nácviku zapisuje do deníku.

Činnost protipožární

Pokud trvá suché počasí déle než alden, platí zákaz kouření v celé pevnosti a je nutné každé tři dny polévat střechy seníku, dřevníku a stáji vodou. V tomto období platí rovněž zákaz nácviku roztápění s mýly – zanedbaný trénink bude nahrazen při nejbližší vhodné příležitosti. Rezerva v C2 na nádvoří nesmí být vyčerpána. Pevnosti, kde se očekává dlouhodobé suché počasí, jsou pro tento účel vybaveny vodotvornými kouzelnými svítky v počtu dle dodatku B s měrnice PP1.

Činnost při požáru (mimo boj)

Při zpozorování požáru je každý povinen minimálně třikrát za sebou zvolat co nejhlasitěji: “Hoří!” Pak běží ohlásit tuto událost veliteli, který rozhodne o nejvhodnějším postupu. Pakliže není velitel přítomen v pevnosti (inspekční cesta apod.), velení přebírá ten, kdo požár zpozoroval. Obvyklý postup je, že tři vojínů se chopí kbelíků a zahájí neprodleně hašení. Je povoleno vyčerpat veškerou rezervu z C2. Velitel s dalším vojínem vyvádí koně na bezpečné místo nedaleko od pevnosti. (Zbylí dva vojínů hlídkují mimo pevnost na koních). Po odvedení koní se i oni zapojují do hašení. Pokud nemá hašení žádnou účinnost, je nutné v první řadě zachránit koně a poté alespoň zabránit šíření požáru na další stavení. Zničená stavení je nutno co nejdříve obnovit – podrobnosti viz. předpisy SPS 1-4.

Činnost při nepřátelském útoku

Velitel rozdává léčivé lektvary a obhlídne situaci, aby mohl po jejím zhodnocení podat přesné hlášení. Ostatní vojínů brání pevnost ze střešního ochozu, případně, je-li útok příhodně veden, i z věže. Na věži jsou maximálně 4 vojínů. Při větším počtu není obrana efektivní. V případě, že by útok mohl být veden na bránu (přítomnost beranů apod.), roztápí vojín s nejlepšími výsledky smůlu. Dále natahuje spouštěcí lano na druhou stranu ochozu. Pokud nepřítel založí uvnitř pevnosti menší požáry, nejvýše jeden obránce se věnuje jejich likvidaci. Při větším ohni obránce nijak nereagují. Oheň časem uhasne. Koně jsou ponecháni svému osudu.

Při proražení brány se střelci z ochozu přesouvají poklusem do věže, poslední zatáhne za spouštěcí lano a vrhne smůlu i s kotlem na útočníky, pak zamyká dveře do věže. Velitel a dva určené vojínů míří do sklepa. Vojínů zaujmou předepsané obranné postavení v kuchyni (jeden meč, druhý kuše) a aktivují sliz leptavý v díře kbelíkem vody. Velitel v ložnici vytahuje dveře a zabezpečuje je. Ničí deník pevnosti. Pomocí svítky podává přesné hlášení ústředí v tomto pořadí – číslo napadené pevnosti, počet, druh, výzbroj a výstroj nepřátel, počet kouzelníků, jejich potenciál, další zvláštnosti. Na výkřik k boji připravených vojínů v kuchyni “Pozor! Střelbu zahájit!” zaujmá obranné postavení ve střílně a kryje přístupovou chodbu. Upozornění: toto je **jediny případ**, kdy voják udělí rozkaz veliteli pevnosti!

Ostatní čtyři obránce se přesouvají na věž. Palba neustává. Poslední zavře poklop a naválí na něj KK1. V případě dobytí poklopu zespodu koule padá, likviduje útočníky a tarasí vchod do sklepa. Zbylé dvě KK1 mohou být použity dle potřeby s cílem maximalizovat efektivitu smrtícího účinku.

Při útoku na ochoz všichni vojínů zaujmají nejvýhodnější postavení na ochozu. Velitel neprodleně odchází do sklepa, kde podává hlášení a poté se připojuje k bránícím vojínům. Při hrozbě prolovení obrany se všichni koordinovaně stahují do věže. Poslední zamyká. Po dobytí vnitřku pevnosti a zahájení útoku na věž se tři obránce přesouvají zpátky do sklepa a provádějí činnost jako při proražení brány. Zbytek brání věž do posledního dechu.

Při zavalení sklepa uvěznění vojínů vyčkají jeden den! Poté mohou v nočních hodinách vypít lektvar mlhovina a komínem opustit pevnost.

Evakuace. V beznadějných případech obrany, kdy útočník je v příliš velké přesile a průzkum odhalil nepřátelskou uskupení s dostatečným časovým předstihem, může velitel pevnosti rozhodnout o evakuaci. Vojínů sedlají všechny koně. Velitel ničí deník pevnosti. V případě časové rezervy vojínů ničí zásoby, které nemohou odvézt, vhozením do slizové jámy. Zároveň pomocí kamenných koulí KK1 demolují schodiště na věž a tarasí vchod do sklepa. Pak všichni v nacvičeném pořadí opouštějí pevnost. Po výjezdu zaujmají vojínů v plné rychlosti šípovitou útočnou formaci (pro případ malé skryté přepadové skupinky ve směru opuštění pevnosti). Celá jednotka se přesouvá po doporučené trase do místa nadřazené pevnosti KH50, eventuálně do nejbližšího opevněného města. Velitel je za evakuační rozhodnutí plně zodpovědný a jeho čin bude posuzován vojenským soudem.