



PATIRTIS: ugnies krikštas

Paėję dar kelias valandas priėjome labai keistą kelio išsišakojimą. Viena kelio dalis sukosi į dešinę, o kita buvo užkrauta rąstų krūva. Atrodo lyg kas būtų užtvėręs kelią ir perspėtų ar grasintų: toliau neiti. Tarp rąstų radome įgrūstą lentą su aukšto meniškumo paveikslėliu. Jame buvo pavaizduotas pusgaidis su gyvatės uodega, o iš jo burnos sklido liepsna. Kadangi su panašiais vištpalaikiais jau buvome susidūrę anksčiau, tai nusprendėme, kad už rąstų prasideda ištisas vištynas. Vis dėlto pasukome kitu keliu (reikia pasakyti jis buvo labai šlapias, tiesiog jutau po kojomis praeinančias požeminio vandens sroves) ir padarę puslankį išlindome į tą patį kelią, kurio pradžia buvo užkrauta rąstais. Štai čia dvorfo smalsumas neišlaikė. Jam susivaideno, kad mūsų aplenktaime kelio ruože buteliukai kaip grybai dygsta. Kas dar blogiau, jis įkalbėjo mane eiti tų buteliukų pasirinkti. Mūsų būrio moteriškoji dalis aišku tokio žingsnio nepalaimino. Dar šiek tiek pasikoliojė mes išsiskyrėme. Panelės nuėjo link goblino trobelės, o mes - du didvyriai - gaidžių mušti.

Paėję gal 100 metrų vidury kelio radome didžiulį smėlio kauburį. Viename jo šlaite buvo anga. Miškas aplink kauburį daugiau nei keistas: daugybė išdegintų vietų, lyg į žemę būtų davęs žaibas. Dvorfas priplojo ausį prie žemės. Viduje kažkas akivaizdžiai buvo - girdėjo toli šiugždėjimas, toli šnarėjimas. Sugraibęs keletą šakų dvorfas įmetė jas į urvo vidų - šnypštimas tapo stipresnis. Bet sklido jis kažkaip keistai - ne iš urvo, o iš už jo. Pažvelgę kas yra už to smėlio kauburio (iš karto aišku tai mums neatėjo į galvą), išvydome ant kelio tupintį gaidį. Iš pažiūros jis niekuo nesiskyrė nuo jau prikliopintųjų. Dvorfas nieko nelaukęs švystelėjo į jį vieną iš savo kirvių. Pro šalį. Aš kaip įgudęs šaulys įsodinau strėlę bestijai į sparnus. Toliau įvykiai klostėsi kaip slogiame sapne. Gaidys tik pakėlė į viršų uodegą ir pliaukštelėjo žemėn. Tiesiai priešais dvorfą pakilo kokių 2 metrų ugninis stulpas. Jis nudegino taip puoselėtą dvorfo barzdą, padegė rūbus. Ten kur anksčiau stovėjo dvorfas išvydau tik degantį fakelą. Aš dar spėjau įsodinti vištpalaikiui vieną strėlę, kai ugnies stulpas pakilo prieš mane. Paskutiniu momentu spėjau šiek tiek pasisukti, tai ugnis neužkabino manęs taip smarkiai. Bet rūbai apdegė atsakančiai. Iš lanko liko tik degantis pagaliukas. Iš mano odos panašiai. Dvorfas tuo metu raičiojosi po samanas stengdamasis užgesinti degančius rūbus. Besiraičiodamas jis pametė savo kirvį ir darbar atsidūrė priešais gaidį plikomis rankomis. Prisiminęs jo didingą drąsą ir žygdarbius galvojau, kad įpykęs dvorfas tiesiog pasmaugs savo priešininką. Jau ruošiausi pulti jam į pagalbą, kai paslydęs visu ūgiu išsitiesiau ant žemės. Kai pakėliau galvą pamačiau, kad dvorfas sprunka it šunelis pabrukęs uodegą po kojomis. Gaidys sekė jam iš paskos. Galų gale mes abu atsidūrėme ant kelio priešais rąstų krūvą. Gaidys dar ilgai lydėjo mus akimis aiškiai demonstruodamas savo valdų ribas.

Istorinės kovos šiandieninėje pasaulio arenoje

Šio "Monų" numerio tema pasirinkta neatsitiktinai. Didžioji dauguma *roleplaying* žaidimų gerbėjų betarpiškai susiję ne tik su *fantasy* pasauliu, mitologija, istorija ir kitomis sritimis, bet ir neapsieina be kautynių. Paprastai - viduramžių laikų stiliumi.

Nereikia manyti, kad vaidmenų žaidimai yra tik "pogrindžio" lygio. Anaiptol. Tai tik pas mus jie niekaip negali išlipti iš "pradinės stadijos". Plačiajame pasaulyje yra daugybė entuziastų gyvenančių ne vien tik įprastinėje realybėje. Dauguma, žinoma, yra to paties kirpimo kaip ir mes - susėdę prie stalo keletai, o neretai ir keliolikai valandų panyra į pašaliniam stebėtojui mažų mažiausiai keistus įvykius bei išgyvenimus. Tačiau yra ir tokių, kuriems stalinis *roleplaying* variantas teikia nepakankamai įspūdžių. Jiems reikia veiksmo!

Skydo ir kalvijo įgūdžių išsaugojimui šiandieniniai viduramžių bei renesanso kovų entuziastai turi platų pasirinkimo spektrą. Vieni entuziastai stengiasi mažiausiai nukrypti, išlaikydami istorinių mūšių dvasią, tačiau be žiaurumo. Kiti mėgina atgaminti istorines kovas faktiškai be jokių nukrypimų. Pastarieji yra tie, kurie mokosi autentiškų įgūdžių istoriniais ginklais ir šarvais. Istorinės kovos gali būti suskirstytos į keturias grupes: vaidinamąsias, pramogines, karinį sportą ir fantastinius žaidimus. Šiame straipsnyje pabandysime trumpai apžvelgti kiekvieną iš jų.

Vaidinamosios kovos

Aktorių grupės kautynių scenose naudoja sceninius ginklus ir jų pagrindinis tikslas yra linksminti bei auklėti. Vienos grupės vaidina tik su įprastinėmis renesanso rapyromis ir durklais, tuo metu, kai kitos koncentruojasi į viduramžišką kardo bei skydo stilių. Kaip teatro trupės, jų tikslas yra įbauginti ir leisti publikai pajusti pagarbą jų pasirodymams, kurie, kartais efekto dėlei, paaukoja istorines detales ir realybę. Čia būna jau iš anksto surežisuota kas ir kaip atakuos ir kaip "priešininkas" nuo to turėtų gintis.

Šios grupės būna pakankamai uždaros, todėl pašaliniam į jas patekti gana sudėtinga. Artistai, ypač pradedantieji, lieja prakaitą repeticijose, "šlifluodami" kiekvieną veiksmą. Kita vertus, kai kurios mažesnės trupės daugiau remiasi komikos bei parodijos elementais, todėl tokie pasirodymai būna paprastesni, tačiau ir nuotaikingesni. Yra skirtumas tarp šou pasirodymų ir tiksliai atkartojančių istorinių kovų techniką demonstracijų, panaudojant atitinkamo laikmečio ginklus.

Pramoginės kovos

Su pramoginių kovų grupėmis tu valgai, miegi ir gyveni autentišką gyvenimą. Šios grupės aprėpia platų laikotarpių spektrą: nuo antikinės Graikijos iki ankstyvosios bei vėlyvosios Romos, "tamsiuosius" amžius, anglo-saksus, vikingus, normanus, riterius, bukanierius, Anglų pilietinį karą ir pan. Grupės dydis gali svyruoti nuo kelių vietinių narių iki organizacijų, apimančių tūkstančius narių su daugybe atšakų.

Šios organizacijos gali suorganizuoti norimą mūšį arba "nuvesti" žmones į tam tikrą laikmetį. Kautynės vyksta atkurtais pagal tam tikrą periodą, tačiau neaštriais ginklais.



Tęsinys 5 puslapyje

QUI GLADIO FERIT

Sigutė Kirkaitė

Pakėliau galvą. Kažkas buvo ne taip, kažkas švelniai, neįkyriai blaškė mintis, raibo pavargusios akys. Rodės, lyg dulkėtose grindyse kažkas būtų pribėręs įvairiaspalvių brangenybių. Mintys slinko lėtai lyg švininiai rutuliai; tai buvo saulė, besiskverbianti pro siaurų langų vitražus. Jos šviesa po šiais tamsiais gotikiniais skliautais rodėsi apčiuopiama, o begalinis smulkučių dulkų sukuriavimas atrodė lyg gyvybės pulsas. Gal čia buvo šalta, tačiau šalčio nejutau. Mano rankos kvepėjo vasaros mišku, po smaragdinėmis lajomis pasislėpusiomis gyduolėmis, vidurvasario naktį rusenančiu laužu. Tačiau kažkas kaustė širdį, visi jauno kūno sąnariai rodės beviltiškai nelankstūs, protas tiesiog neleistinai abejingas.

"Ką aš čia veikiu? Kur aš?" Tačiau galvoti nesinorėjo, skaudėjo, nesinorėjo judėti... Rodos buvau praradusi sąmonę. Minutei? Valandai? Dabar šis rytas nebeatrodė toks taikus. Atslinko nerimas. Akys karštingiškai lakstė aplink, mane baugino šios aukštos aklinos sienos. Buvau pratusi prie miško tylos, kuri niekuomet nebūna absoliuti. Žvilgsnis užkliuvo už didžiulės knygos odiniais apdarais su geležiniais apsodais. Negalėjau nuo jos atitraukti akių. Žnojau, kad ją vadina "Malleus maleficarum". Vėl akyse suribėjo saulės šviesa...

Ėjau. Ėjau sunkiai, lyg senė. O juk anksčiau, taip anksčiau, kaip lengvai lakstydavau, net ir tamsiausią naktį gūdžiausioje girioje rasdavau takus, lyg katė, juoda katė žaliomis akimis. Ir ūmai supratau, kad niekados jau nebebus kaip anksčiau.

Žvarbus pilkas rūkas gožė šilą, o pro medžių šakas jau švietė varinis ryto dangus. Medžių siena baigėsi, ją pakeitė prieblandos gaubiama lyguma. Vėjo gūsis gaivinančia banga nusirito per rasotą žolę. Daugybė rasos lašų tviskėjo čia šiltu raudoniu, čia šaltu sidabru. Perlinės priešaušrio juostos vinguriavo it šydas ir nyko tamsoje. Ramybė ir slaptینگumas supo neaukštą kalvą. Rūke bolavo didžiuliai akmenys, kurių gruoblėtame paviršiuje saulėtą dieną galėjai įžvelgti keistus, nepažįstamus rašmenis. Bet aš jau buvau juos pažinusi...

Nuo akmenų atspilšė keli ribantys migloje šešėliai, užspragėjo žabus laizanti ugnis, kaip negera šviesa spindintys rubinai senovės karalių kapuose. Rasoto ryto šviesa leido man juos pažinti jiems dar nepriėjus. Tai jie, saldžialiežuviai vienuoliai, drįsę ateiti į šią galią vietą iš savo orgijose skęstančio vienuolyno. Laužas buvo skirtas man. Ir supratau, kad nebus nei teismo, nei nuosprendžio, nei pakvaišusios minios. Viskas prasidėjo čia, viskas čia ir baigsis. Tyliai. Jiems padaugės aukų, žmoneliams bus stebuklas ir truputėlis džiaugsmo, o man tik laužas, tyla, skausmas, nenugyventas gyvenimas. Ką gi, teisingai sakoma: "už viską duobė" ir už blogą, ir ypač už gerą. Po kojomis ruseno baltos kerpės ir rausvi snapučių žiedai. Tarp akmenų praslinko šešėlis, ant peties tupėjo varna, o priekyje išdidžiai žengė juoda katė. Varnas, katė ir net apsiaustas buvo mano, bet ten buvau ne aš. Ką gi, gūdžioji giria neliks be raganos. Tačiau man tai neberūpėjo, mačiau tik žaliuojančius laukus, drėgme garavo riebi žemė. Sausra buvo nebebaisi.

- Qui gladio ferit, gladio perit,- tyliai ištariau, jei rankos būtų laisvos, būčiau užsidengusi burną, bet žodis buvo tartas. Vienas budelių atgalia ranka smogė man, tačiau magiškos formulės garsai tarsi liejosi savaime...

Nenorėjau jų imti kartu, norėjau viena įžengti į ūkanotas mirties valdas, viena paskutinį kartą pažvelgti į savo girią, mėlynų žiburėlių pilną pelkę. Netroškau, kad tą akimirka, kai manęs nebeliks, kaip katės aplink staugtų jų niekingos sielos. Tačiau žodis įvardijo jų lemtį, taip pat, kaip ir kiti žodžiai, išsaukę lietu, įvardijo manąjį likimą.

Ir jei paukštis ar žmogus tą ankstų rytą buvo kur nors netoliese, tai galėjo matyti penketą gyvų fakelų kalvos viršūnėje. Jie daužėsi į staiga glaudžiu ratu virtusių akmenų sieną, o centre į papilkėjusį dangų kilo mietas su pamauta ant galo avino kaukole. Prie jo prižišta stovėjo girios ragana. O gal tiesiog kenčiantis žmogus. Ten stovėjau aš ir pro užmerktus vokus žvelgiau į paskutinį gyvenime saulėtekį, kurį man atstojo mano pačios mirties laužo liepsnos. Tačiau niekas to nematė. Ir gerai. Liepsna sušildo, paslepia, apvalo, ir tai gerai.

KALAVIJAS

Nuo seniausių laikų kalavijas buvo vienas pagrindinių bei svarbiausių ginklų. Būdamas pakankamai didelių gabaritų kalavijas daugelyje kultūrų laikomas garbingu ginklu. Kalavijas, labiau nei bet koks kitas ginklas, visais laikais turėjo ypatingą statusą - buvo laikomas meno kūriniumi, šeimos relikvija, karo, teisingumo, dorovės, garbės, pasaulietinės bei dvasinės valdžios simboliu. Kalavijas, kaip vienas iš seniausių ginklų, turi daugybę savo formų bei panaudojimų, tačiau trumpai tai - šaltasis ginklas su dviašmene tiesia geležte, dažniausiai skirta kirčiui atlikti. Tačiau tuo kalavijo panaudojimas nesibaigia, nes jis gali būti naudojamas ir dūriui atlikti bei smūgiui atremti. Beje, tikro kalavijo nevertėtų painioti su tam tikra jo forma - palašu - vienašmeniu kalaviju tiesia geležte, dažnai turinčiu specialiu apsauginį efesą su metaliniu gaubtu ar jo analogu, saugančiu ranką nuo sužalojimų bei leidžiančiu naudoti ginklą viena pagrindine puse.

Dažniausiai kalavijas yra sudarytas iš dviejų pagrindinių dalių: geležtės ir efeso. Pagal geležtės dydį kalavijai skirstomi į trumpą (geležtės ilgis 60-70 cm), ilgą (70-90 cm) ir kavalerijos (daugiau nei 90 cm). Pastarasis dar gali būti vadinamas pusantrarankiu kalaviju ir skirtas naudoti viena ranka, kovotojui sėdint ant arklio, arba dviem rankom, kaunantis pėsčiomis. Taip pat egzistuoja ypač ilgi ir dideli kalavijai, skirti naudoti tik abiejomis rankomis. Jie vadinami dvirankiais kalavijais.

Geležtė pagal savo smaigalio formą gali būti smaili gale, tuomet kalaviją galima panaudoti ir dūriui atlikti, arba buka (kaip pavyzdžiui budelių, ceremoniniai ar senųjų anglosaksų kalavijai), kada kalavijo paskirtis tiesiogiai susijusi būna tik su kirčio atlikimu.

Pagal skersinį geležtės pjūvį pastarųjų gali būti išskiriama pakankamai daug formų, kurios iš principo priklauso nuo kalavijo paskirties, nuo to, koks sunkus gaminamas kalavijas, kiek patvari gaminama geležtė ir pan. Tačiau bendru atveju daugelis tokių formų atsirado kaip rezultatas bandymų padaryti kalaviją kuo patvaresnį tačiau kartu ir kuo lengvesnį.

Pati paprasčiausia pagal skersinį pjūvį geležtė yra lešio formos su abiem nuašrintom briaunom. Vėlesnės gamybos kalavijų geležtės skerspjūvyje įgaudavo papildomą išlinkimų bei išgaubimų, kas darydavo kalaviją lengvesnį, o geležtę patvaresnę. Galutinė bei įdomiausia ko gero yra kai kurių špaug skersinio pjūvio "V" forma, nors pastarąsias ir būtų galima išskirti į atskirą grupę, nepriklausančią kalavijams. Įvairūs įdubimai bei išlinkimai, esantys geležtės skerspjūvyje, turi dar vieną funkciją - jie suformuoja griovelį kraujo nuo geležtės nubėgimui.

Efesas - tai yra rankena su visais papildomais elementais. Dažniausiai efesas susideda iš rankenos, jos antgalio, duodančio atsvarą geležtei ir suteikiančio kalavijui labiau išbalansuotą pavidalą, bei kryžmos (gardos), atskiriančios rankeną nuo geležtės.

Spėjama, jog kalavijų prototipais galėjo būti mediniai jų analogai su nuašrintomis briaunomis, kokius dabar kartais naudoja kai kurios pirmykštės tautos. Tokie "mediniai" kalavijai papildomai galėjo būti aptaisomi akmenukais ar kauliniais

dantimis, kas juos darydavo panašius į buožes ar kuokas. Tokius ginklus net iki šiol naudoja kai kurių Ramiojo vandenyno salų gyventojai. Pirmykščių žmonių akmeninius peilius taip pat galima laikyti kalavijų prototipais. Vėliau, bronzos amžiuje, kalavijams gaminti buvo pradėtas naudoti žalvaris. Tuo metu greičiausiai ir pradėjo formuotis tikroji kalavijo forma bei jo statusas. Žmonijai atradus geležį, kalavijas smarkiai patobulėjo, įgaudamas daugiau tvirtumo bei tapdamas dar pavojingesniu ginklu. Tyrinėjant kalavijų kilmę, vienareikšmiškai jo kilmės nustatyti neįmanoma, tačiau dabar yra teigiama, jog egzistavo du jo kilmės centrai - vakarietiškas ir rytietiškas. Kiekvienas jų darė skirtingą įtaką vienas kitam, sąlygojančią įvairių kalavijo formų atsiradimą bei vystymąsi. Tipiška kalavijo forma su dviašmene tiesia geležte buvo labiau paplitusi senajame vakarų pasaulyje. Tokio kalavijo formavimosi ištakas dar lengva atsekti nuo senosios Romos Imperijos laikų. Šie kalavijai buvo gana paprastos formos, sunkūs ir tik laikui bėgant įgavo galutinį išstbulintą pavidalą. Rytų kultūroje kalavijai su tiesia dviašmene geležte taip pat sutinkami ir kai kurių tautų gana plačiai naudojami. Tačiau nuo senų laikų rytietiškos kultūros ginklams labiau būdinga lenktos geležtės forma, verčianti kalaviją kardu ir dariusi gana didelę įtaką vakarietiško kalavijo vystymuisi.

Skirtingų kalavijo tipų apžvalga pateikiama toliau.

ADOMAS

Tęsinys kitame numeryje

Kontaktai apsiriboja smūgiais "ginklas-ginklas" arba "ginklas-skydas".

Dauguma grupių narių mokosi naudojimosi ginklais subtilybių, vyksta į žygius arba tiesiog demonstruoja pasirinkto periodo ginklų arsenalą, gyvena stovyklose ir treniruojasi.

Karinis sportas

Karinis sportas yra apie karą ir tokie dalykai, kaip fizinis ar psichologinis komfortas, estetika, charakterio ugdymas, yra antriniai. Istorinių kovų karinis sportas turbūt yra populiariausias pramoginių kovų tarpe. Tai ganėtinai brutalaus užsiėmimas, nepaisant to, kad tai tiesiogiai siejasi su mitologija bei romantika. Taisyklės čia nedraudžia žaloti priešininko. Tavo saugumas priklauso nuo tavo paties meistriškumo lygio. Tai labiausiai atspindinti istorinių kovų dvasią pramoga.

Tikriausiai labiausiai žinoma bei paplitusi yra SCA (Society for Creative Anachronism) organizacija. Tai yra didžiausia bei seniausia kautynių grupė JAV. SCA kovos apjungia dvikovas, turnyrus bei grupines kautynes. Ypač mėgstami sunkieji dvirankiai viduramžių ginklai, plokšiniai šarvai, tačiau naudojamos ir "įprasinės" bei egzotinės ginklų rūšys, įskaitant ir šaunamuosius viduramžių ginklus. Gana smarkiai užtelėjusios organizacijos yra MBC (Medieval Battling Club) bei ECS (The Empire of Chivalry and Steel). Reikėtų paminėti, kad MBC organizacijos taisyklės šiek tiek apriboja nusistovėjusias taisykles - jų kautynėse priešininką galima žeisti visur, tik ne į galvą. Prie stambesnių organizacijų vertėtų paminėti ir HACA (Historical Armed Combat Association), kurie savo reikalams naudoja autentišką ekipiruoję.

Paprastai tokių kovų veiksmai nebūna vienadieniai. Tai gali perraugti į ištisas savaites trunkančius kovinius manevrus su armijų dislokacija, šnipų infiltracija, tvirtovių užėmimu, rekrūtų verbavimu ir pan.

Fantastiniai žaidimai, arba "Kariai ir Magai" "gyvai"

Panaudodamos originalią Dungeons and Dragons sistemos versiją, šios grupės atstovai perkėlė šį *fantasy* žaidimą į "gyvą" veiksmą. Paskutiniąjį dešimtmetį tai labai išpopuliarėjo tarp *fantasy* žanro gerbėjų. Dabar jau yra mažiausiai tuzinas šia veikla užsiimančių organizacijų: Daggorhir, Amtgard, Swordtag, Legends, K'nar, LAIRE, NERO (New England Roleplaying Organization), IFGS (International Fantasy Gaming Society), HFS (High Fantasy Society), MYTH (Make Yourself the Hero), MMS (Medieval Mayhem Society), LAFS (Live Action Fantasy Society) ir FLAG (Federation of Live Action Gamers).

Daugumoje iš šių grupių veiksmai yra nesudėtingas, nuotaikingas, gausus magijos ir fantastikos. Šių grupių atstovai akcentuoja *fantasy* vaidmenų žaidimą bei įvairias jo variacijas, laisvai interpretuodami taisykles. Veiksmai paprastai vyksta susikaustant nedidelėms grupėms, tačiau gali būti įtraukti turnyrai arba didesni mūšiai. O tai reikalauja ir karybos menų įšmanymo.

Treniruotėse naudojama amunicija paprastai būna butaforinė. Savaiame suprantama tokie daiktai būna lengvi ir lankstūs, todėl butaforiniai ginklai, gausūs savo įvairove bei kokybe, atrodo ištis "fantastiškai", paliginus su autentiškais.

Nežiūrint to, šarvai, padaryti iš įvairiausių medžiagų, atrodo ištis kaip tikri. Šarvai nėra būtinas atributas, išskyrus apsaugas tokioms kūno dalims kaip galva, rankos bei pėdos. Kautynės vyksta *full-contact* principu (priešininkas "sužeidžiamas" į gyvybiškai svarbią vietą) arba kol išmušamas ginklas iš priešininko.

Įdomu pastebėti, kad mūšio metu naudojamos ir magiškos jėgos taip pat kitų rasių įtraukimas į nuotykius. Šie "nežmonės" gali būti rafinuotai įjungiami į žaidimą arba tiesiog "sukuriami" kūrėtojų. Tam tikslui panaudojami specialūs kostiumai bei kaukės. Nežiūrint to, kad dauguma grupių kartkartėmis vykdo užduotis, dažniausiai veikėjai tiesiog gyvena nuotykių kupiną gyvenimą ir jų veiksmai skirtingose situacijose neretai būna spontaniški, padiktuoti įgimtų refleksų. Svarbiausias akcentas fokusuojamas ties principu *fantasy*/persona. Kaudamiesi veikėjai, savo patirtį kelia patirties taškais, kurių skaičiavimo sistema ganėtinai sudėtinga. Tokiu būdu "išmokstama" meistriškai naudotis ginklais bei antriniais įgūdžiais.

Sistema, paremta taškų skaičiavimu yra gana gremėzdiška ir varginanti, stabdanti veiksmus kautynių metu, todėl pačios kovos vyksta daugiau suteikiant laisvės dalyviams - daroma viskas, kad "entuziazmas lietus laisvai".

Dėl žaidimo paprastumo ir mažų reikalavimų, žaidžiančiosios grupės siekia būti kuo gausesnės. Tokiu būdu galima patirti įvairesnių bei gausesnių nuotykių. Šią sistemą ypač teigamai priima tie, kas svajoja su ginklu rankose susitikti akis į akį su priešu arba tie, kurie jaučia veiksmų apribojimą taisyklėmis kitose sistemose. Pastariesiems tai būna puiki galimybė atsiskleisti. Tai iš tiesų labai gera laisvalaikio praleidimo forma, sujungianti aktyvų sportą su neribota žmogaus fantazija, suteikianti daug pasitenkinimo. Tačiau tie, kas ieško daugiau karybos vingrybių ar istoriškai tikslesnio kovų atkartojimo, viso to turėtų paieškoti kur kitur.

DEMONAS

Baziliskas ir Kokatrisė



Niurnbergas, 1510 m.

smulkesnė.

Pats pavadinimas kilo iš graikiško žodžio "basileus", kas reiškia mažasis karalius, dar krikštijamas gyvačių karaliumi. Bazilisko galvą pasak legendų puošia diadema. Jis išsiritą iš gaidžio (arba rupūžės) padėdo ir gyvatės išperėto kiaušinio. Nors bazilisko kūnas ir gyvatiškas, žemės paviršiumi jis juda ne šliauždamas, o permesdamas savo kūną, kuris paprastai būna susisukęs žiedu. Pirmasis bazilisko aprašymą pateikė Plinijus Vyresnysis savo veikle "Gamtos istorija". Pasak Plinijaus, baziliskas - tai gyvatė su balta klostė ant galvos balta su dėme panašia į žvaigždę ir primenančia karūną. Šios mitologinės pabaisos išvaizda viduramžiais smarkiai pakito: pradėta teigti, kad pabaisos galva kaip gaidžio, kūnas rupūžės, sparnai paukščio, o uodega kaip gyvatės su nuodingu geluonių gale. Būtent viduramžiais tarp anglų atsirado kitas bazilisko pavadinimas - kokatrisė.

Baziliskas žudė prisilietimu, versdavo į akmenį žvilgsniu, o jo kvėpavimas žudydavo net paukščius skrendančius aukštai danguje. Su bazilisku galėjo kovoti vienintelė žebenkštis, o žmogui išgyventi galėjo padėti tik veidrodis ar kitoks atspindintis šviesą daiktas. Baziliskas išvydęs savo atvaizdą mirdavo vietoje. Taip pat buvo manoma, kad pasitraukti baziliską galėjo priversti ir gaidžio giedojimas.

Pasak anglų legendos, jų šalis kažkada tiesiog knibždėjo nuo baziliskų. Tačiau vienas riteris apsirėdė veidrodiniais šarvais ir išsiruošė į žygį, kurio metu stipriai išnaikino šias pabaisas. Baziliskai, bandę pulti riterį, žūdavo išvydę savo atvaizdą atspindintį šarvuose ar skyde. Daugelis legendų apie šias pabaisas yra susijusios su gaidžiu, bet nepaprastu, o septynmečiu. Tik toks gaidys galėdavo padėti kiaušinį, iš kurio, užkasto šviežiame mėšle ir išperėto gyvatės, išsirisdavo baziliskas (ar kokatrisė). Legendose sakoma, kad baziliskai apsigyvena dykumose, tačiau ir patys gali derlingiausią žemę paversti dykviete. Aplink bazilisko guolį juosta ir vysta žolė bei medžiai, vanduo artimiausiuose šaltiniuose ir upėse tampa nuodingas, irsta net uolos.

"Karių & Magų" sistemoje baziliskas yra atsiradęs iš ankstesnių šios pabaisos aprašymo laikų, o kuriant kokatrisę, remtasi jau vėlesnių viduramžių legendomis.

TÉVAS



Ta - Ntalo turėjo visas dvorfams būdingas ydas. Mėgo iðgerti (daug), kiekviena progà ar net ir be progos àsiveldavo à muðtynes, charakteris buvo iðties nepakenèiamas. Bet tai nesutrukdè, o gal kaip tik padèjo, sklisti legendoms apie jo begalines kovas ir nesibaigianèias muðtynes. Jo kompanjonai, jei tokie pasitaikydavo, dèl jo amþinai àsiveldavo à situacijas, kuriose viskà spræsðdavo didelis kumðtis ir taiklus smùgis. Ðis dvorfàs kaudavosi kaip iðprotèjæs ir ðapnai ið eilines muðtynès gràpdavo gerokai patinæs ir þaizdotas, taèiau tai proto jam niekies neikræsðdavo. Uþèjæs kokion smuklèn pirmiausia pasidomèdavo ar niekas èionai nenori gauti per nosà - jei netinka kumðèiu, galæs pasiulyti pakasyti pakauðà kirvio aðmenimis. Buvo jam nutikæs vienas nemolonus dalykas. Kartà jà vienos kautynèsèe uþmuðè. Bet gerì kompanjonai buvo pasitaikè, tai vargòà muðeikà ið jo plaukø srugos didþiø kerø pagalba reinkarnavo à ... miðkavaikà. Ðtai kur graudus buvo vaizdelis. Charakteris Ta - Ntalo juk nepasikeitè, tik ðtai muðtynèsèe jà kaip miðkavaikà visi stipriai skriausdavo. Jo laimei, o gal nelaimèi, vienas demonas gràpio dvorfiðkà kùnà, tik deþa, kur toks ilgai nugyvens.

Ampicilinas - tikras orkø giminès pasididþiavimas, dar ir dabar maþiems orkiukams senoliai pasakoja apie karà bastùnà kadais mindþiojusà þemè ir priedø lavonus. Jo kovinis talentas ne vieno nedorèlio piktus kèslus iðleido pasivaikðèiوتي anapilin kartu su paèiu nedorèliu. Mègstamu savo ginklu - katana - kirsdavo kaip þaibas ir visad kur reikia. Kartà gindamas suþeistà kompanjonà laikèsi pried aðtuonetà kariø ir liko tik su menkais àbrèþimais. Ðiaip neblogai sutardavo su kitu muðeika dvorfø Ta - Ntalu. Iki pat savo mirties jie ðlaistèsi kartu, kol pikti Juanti rasès kèslai jø neiðskyrè. Ampicilinas kaip tikras orkas subùræs grupelà bendraminèiø pasidarè savo vèliavà ir kautynèsèe su jà niekur nesiskirdavo. Kaip atrodè toji vèliava dabar jau nieks nepamena, mat dingo ji kartu su Ampicilinu kitam pasaulyje. Jis su Ta-Ntalu, Introdusa ir Rokanona buvo tenai nusitrenkæs iðskoti paèiø gyvatþmogio Juanti iròtvos, kur pateko nelaisvèn. Mirè kaip ir priklauso kovoje, tik ta kova vyko milþiniðkoje arenoje stebint ðimtamams nelemtoþø gyvatþmogio akio. Daugelis legendø apie ði orkà nutyli viena reikðmingà faktà. Kaþkokiuose þopemiuose jis su sava kompanija rado magiðkos esencijos buteliukà. Kerètojai sugebèjo nustatyti, kad jis gyvos bûtýbès þrigimtis keièia ir dar greièiausiai à geràjà pusè. Ampicilinas daug negalvodamas èmè ir iðgèrè. Oi, kaip stebèjosi, o po to garsiai juokèsi sèbrai, kai orkas niekad nepasipýmèjæs puikia iðvaizda, keitèsis tiesiog akyse. Ið kario su atstumianèia marmùze jis tapo - gràþiausiu pasaulyje orku. Tà kart Ta - Ntalo vos galø neatidavè besijuokdamas. Taip ir liko Ampicilinas orkas gràpuolis, aiðku orkiðkais matais matuojant - toli jam buvo iki elfiðko gròpio etalono.



Ta - Ntalo ir Ampicilino legendas paminèjo vargðas Gogintiukas nukentèjæs nuo jø vienoje ið kelio uþeigo