



PATIRTIS:

kaip netampama didvyriu

...Beslampinėjant pirmyn atgal po apleistą šachtą ir svečių susilaukėm.

Urvan sulindo toks senis ir du storuliai (jau taip pūtėsi, kad net į šarvus sunkiai tilpo) - ir dar dvorfai. Jie kažkodėl mane kažkokiu Tašvibu (buvo kažkada toks avantiūristas, sako nemažiai nuveikt savo gyvenimo metu buvo spėjęs) apšaukė, ir dar pareiškė, kad manęs čia jau kuris laikas laukia, o aš lyg mėšle kapstausi, vietoj to, kad tiesiu taikymu jiems prisistatyčiau (neregėtas išūlumas, turbūt iš elfų taip akiplėšiškai tauzyt išmoko). Jau ruošiausi ką čia protingesnio ir grubesnio atrėžus, kai mūsų didžioji Psichė (na proto burtininkas, kitus pamišėliais verčia), nutarė kažkokį moną oran rėžti, ale kur ten tie burtininkai, su kirviu ir nepaikius būtų gražiau atrodę. Trumpai tariant tas senis suprato, kad aš ne vienas šioje skylėje sėdžiu, o dar burtus tverti (kad ir nevykusiai) gebančių esti. Teko visai komandai prisistatyti ir bendrai pokalbį palaikyti. Pokalbis tiesą sakant nesisekė, galiausiai senis nusprendė, kad tie stori gali mus gyvus sučiupti (ot kur optimistas - tik mirusius). Na mes ir neišsigandom, nutarėm nachalam parodyti, kieno čia žodis paskutinis. Yla kažkokiom strėlikėm iš piršto svaidėsi, Maras, Amba ir Rokanona kardu mosavosi. Dabar galvoju, kas tuos išgamas storulius taip nevykusiai kautis išmokė - kiek kertu vis nepataikau (man aišku irgi nepataikė). Na kol kitus tie storuliai skriaudė, aš nutariau senį už barzdos pričiupti ir gerokai jo nešvarią sielą pakratyti, kai tas nevalyta žila barzda mane užbūrė ir likau gulėt, kaip bėgau - visas išsiskėtęs. Viena storą Yla vistik traumavo, aštrios matyt jos strėlikės buvo (na kas daugiau be dvorfų gali ką nors naudingo atlikti, jei ne artimiausi kraujo broliai - gnomai). Traumuot, tai traumavo, ale kitas storas su dideliu kūju Ambai, kad liuobs į plaštaką, negana, kad iš jos košė liko, dar ta žmonių mergiotė ir kojas patiesė (ir kaip tokie silpnos dūšios po svietaį vaikšto). Būčiau aš galėjęs savo kirvuku užsimot, tie stori (beje ir vardai jų - Talas 1 ir Talas 2, sunumeruoti kaip agurkų statinės), būtų prieš mane polką emę šokti...

“KARIAI & MAGAI” Lietuvoje

Kariai ir Magai... Nemirtinga šio originalaus žaidimo istorija Lietuvoje prasidėjo 1988 metais. Tuo metu vyko tarptautinė jaunimo akcija "Next Stop" pagal kurią jaunimo atstovai vykdavo į sveičias šalis į kitus pažiūrėti ir parodyti ką patys sugeba ir moka. Keletas teisingai orientuotų jaunuolių (vienas iš jų ką tik baigęs vidurinę mokyklą) iš Danijos atklydo į mūsų Lietuvėlę pademonstruoti jų kraštuose laurus skinančio vaidmenų žaidimo D&D ("Dungeons&Dragons"). Pirmosios "aukos" Lietuvoje buvo gerai fantastikos (ir ne tik) gerbėjams žinomas tūlas Kastytis Beitas, laisvalaikio dargi dėstytojaujantis VU bei bendradarbiaujantis leidžiant įvairias mokslo knygas, ne mažiau žinomas garbingasis "Dorado" klubo "šviesulyš" Gediminas Beresnevičius ir dar keletas "padebesiais skrajojančių" bendraminčių.

Šešis vakarus iš eilės po 5 - 6 val. vyko žaidimai ir seminairai fantastikos tema. Patys žaidimai vyko dvejomis grupėmis: viena sudaryta iš mūsų tautiečių, kita - iš danų. Vėliau, pagal scenarijų, šios dvi grupelės turėjo susitikti viename žaidime... (Mus pasieke duomenys, kad pirmajame žaidime Kastyčio veikėjui žmogūvitalistui nepasisekė ir jis itin žioplai prarado gyvastį. Padaryta klaidą jis suprato iš karto po to, kai pakratė kojas...Sunku patikėti, ar ne?). Po pirmojo žaidimų maratono buvo nuspręsta, kad D&D sistema pernelyg vaikiška tokiems rimtiems vyrams. Pagal šią sistemą tuo metu buvo galima pasirinkti žaisti tik už žmogų (karys, vitalistas arba magas), orką (karys) ir miškavaikį (karys arba vitalistas).

Kitais metais paslaugieji danai atvežė jau rimtesnį variantą pagal AD&D (Adventures of Dungeons & Dragons) sistemą. Po to, kelerius metus iš eilės vienas iš danų atvažiuodavo į Lietuvą - vesdavo seminarus, vykdavo žaidimai. Danai paliko kelias taisyklių knygeles, tačiau, kaip jau minėta, jos buvo gana vaikiško lygio. Įdomu galbūt tik tai, kad keli iš taisyklių variantų buvo skirti žaisti vienam žaidėjui. Vėliau, pasinaudodamas savo giliomis fantastikos žiniomis bei neeiliniu išprusimu, Kastytis Beitas, ilgai nelaukęs, paruošė lietuviškąjį žaidimo taisyklių variantą, idant pasėtų lietuvišką fantastikos sėklą Tėvynėje. Šis buvo sanplaika D&D, AD&D ir MERP (žaidimo sistema pagal Dž.R.R.Tolkino pasauli) variantų. Iš pastarojo buvo pasiskolinti įgūdžių bei magijos skaičiavimo sistemos. Taip gimė "Kariai ir Magai".

Plačiosioms masėms lietuviškasis žaidimo variantas buvo paviešintas jau 1990 m. pirmojo Litanicono metu. Garbingasis Kastytis visas suvažiavimo dienas neturėjo atokvėpio kaip žaidimo meistras - "Kariai ir Magai" buvo žaidžiami nuo ryto iki vakaro. Apytiksliais duomenimis jis meistravo kone 30 valandų!

"Kariai ir Magai" buvo žaidžiami dviem frontais - vienas iš jų jau minėto K.Beito, kitas - Gedimino Beresnevičiaus. Pastarasis, beje buvo surengęs ir mokamus žaidimus jaunimui. Iš pirmųjų šių meistrų žaidėjų išsirutuliojo nauji meistrai. Taigi, galima sakyti, išdygo du K&M kelmai. Beje, šie žaidimo pionieriai gana spalvingos asmenybės: vienas iš jų - gabus studentėlis, laimėjęs kelias olimpiadas, kurį likimas po to nubloškė į Tekančios Saulės kraštą, kitas - tikėjimo žodžio pastorius (!) Kaišiadoryse, dar kitos panašės fantazija kažką jai pakuždėjo, ji ištekėjo už švedo ir išvyko toli toli... Vienas iš pirmųjų buvo ir Artūras Kuzavinis, kurio atskirai pristatinėti, manau, nereikia - tikriausiai daugelis biologų, o ypač biologų, iš praktikos laikų dar prisimena jo šiuropias istorijas apie neva Lietuvoje gyvenančias keltų mitologijos būtybes ir jų krečiamas eibes...

Beje, tas pats A.Kuzavinis papasakojo gana idomią istoriją, kurios ludinukui teko jam pačiam būti. Vienos mokslinės konferencijos metu, per pertraukėlę jis užtiko du garbingus pagyvenusius profesorius, kurie apie kažką karštai diskutavo... spėkit, apie ką? Ogi jie sprendė klausimą, ar gali karys ir vitalistas vienudu įveikti drakoną!.. Vėliau paaiškėjo, kad šie vyrai jau daugiau kaip dvidešimt metų (!) žaidžia drakonistinius žaidimus. Gaila tik, kad tokių žmonių Lietuvoje dar nerasta.

Kiekvienas kiek ilgėliau meistravęs ŽM (žaidimo meistras) turi savo meistravimo sistemą ir netgi savus žaidimo taisyklių patobulinimus. Tiek iš G.Beresnevičiaus, tiek iš K.Beito žaidėjų kelmų atsišakoję nauji meistrai sukurdavo, nors ir nežymias, tačiau savas K&M taisyklių variacijas. Taigi, pirminis taisyklių variantas šiuo metu išlikęs galbūt tik prieš 6 metus atspausdintose taisyklių knygutėse. Galima manyti, kad pirminis taisyklių rinkinys skirtas žaidimo meistrui padėti pamatus, toliau viskas priklauso jau nuo ŽM bei jo vadovaujamos grupės vaizduotės bei išprusimo fantastikos srityje.

Viskas šiam pasauly - laikina... Ši taisyklė galioja ir K&M žaidėjams bei ŽM. Iš žaidimo pionierių, turimais duomenimis, K&M jau niekas nebepraktikuoja. Žinoma, negalima sakyti, kad jie atitrūkė nuo šio magiško pasaulio - dar ir dabar susitikus jie mielai diskutuoja apie savo veikėjų istorinius nuotykius bei mūšius, dalina patarimus kaip elgtis skirtingose situacijose.

Seniausia šiuo metu aktyviai kultivuojanti K&M sistemą grupė žmonių į bendrą ratą susibūrė 1994 metų pradžioje. Tai buvo keli sąmoningi VU biologijos studentai: Tėvas (A.Vaisiaskas), Marijonas (M.Lukošius) ir keletas kitų, dabar jau atrikusių asmenybių. Neužilgo prie jų prisijungė Adomas (A.Urbanavičius), Reda (R.Iršėnaitė), Kapitonas (E.Leliūna), Sigutė (S.Kirkaitė - dabar jau Leliūnienė - štai ką gali K&M galia!), Demonas (R.Paškevičius). Jau daugiau kaip šeši metai šie prietaliai gyvena aktyvų gyvenimą kituose pasauliuose, savo ginklus jie pastoviai girdo krauju, priešai kencia nuo galinųjų kerų, o atokvėpio

Tęsinys 4 puslapyje



Introdusa - buvo didis magas. Sakau buvo, nes ji jau seniai nemindo savo kojom žemės, nebent vaidenasi kur urvuose kokiems valkatoms nuotykių ieškotojams. Introdusa nemirė lovoje iš senantvės, mirtis ją pasitiko arenoje stebint šimtams nelemtosios Juanti rasės atstovų. Turėjo ši kerūnė tokią kvailoką ypatybę - labai jau pamaldi buvo, vis apie savo Saulėtąjį Dievulį ir jo teikiamas malones pliuropdavo. O tas Dievulis ją nemenkai buvo apdovanojęs. Galėjo Introdusa visokius Saulės kerus tvirti, dideli burtai tai buvo. Kartą prispyrus bėdai - kelių dešimčių plėšikų pavidalu - virto mažu rutuliuku, panašiu į saulės zuikį ant sienos, ir išnešė savo kailį iš tos vietos už kelių dešimčių mylių. Kerai kerais, o štai didžiausia silpnybė šios galingos burtininkės buvo kepurės. Vos pamačius kokią kepuraitę plėsdavo ją nuo teisėto šiosios šeiminiko ir jei šis dar pretendzijų turėdavo, tai, ir kerais tokį nevykėlį aptalžydavo, ir negražiais žodžiais išsvadindavo - vienu žodžiu dėl kepurių Introdusa tiesiog iš proto kraustėsi.

Slaptas magės gerbėjas

Sin - Dija - viena iš nedaugelio dvorfių, kurios vietoj to, kad mažiukus barzdočius didžiuliuose dvorų požemiuose augintų, bastėsi su visokiais pašlemėkais po pasaulį įvairiausių nemalonumų ieškodama, kuriuos išdidžiai vadindavo nuotykiiais. O nuotykiiai jai buvo viso gyvenimo prasmė ir esmė. Tik štai vieno tokio nuotykiio metu jai niekšas Dero koją nurėžė. Ir nebuvo kaip vargšelei greitos magiškos pagalbos suteikti, nes neatsirado šalia kerauninko - gydytojo. Taip ir liko vienakojė visam gyvenimui. Ale Sin - Dija ir pati kerėti mokėjo. O mėgstamiausias jos monas - visus migdyti. Kur tik koks akiplėša jai ką negražaus rėžia, o kartais žodžius ir darbais sumano sutvirtinti, tai Sin - Dija tik sušnabžda kažką ir jau markstosi tasai, vietos kur čia prigulus dairosi ir po kelioloka sekundžių jau miega nevidonas. Bastėsi ji vienu metu su kita garsia kerūne Introdusa. Tai jau ir kompaniją jos sudarė. Tiesiog siaubą apylinkėse kėlė, paprastiesiems kaimo gyventojams ramiai miegoti neduodavo. Ji kaip ir Introdusa nemažai prisidėjo prie kovų prieš įsibrovėlius iš kito pasaulio - pusiau driežus, pusiau žmones - Juanti. Dar šioms kerauninkėms talkino toks tūlas karys orkas Ampicilinas ir dvorfas Ta-Ntalas - dideli peštukai ir nenuoramos, per juos, ir ypač per Ta-Ntalą Sin - Dija buvo į nevieną nemalonią istoriją įsivėlus. O mirė ji visai netikėtai, besileisdama nuo stataus kalno šlaito pasprūdo ir nususuko sprandą.

Itin slaptas gerbėjas



valandėlėmis nemirtingi herojai laišosi savo žaizdas. Dar vėliau garbingą kompaniją papildė Ingrida (I.Prigodina - dabar jau Lukošienė), Vyciokas (V.Višinskas), Audrasas (A.Aliukonis), Tomukas (T.Kvedaras). Baigę studijas, jie neišsibarstė, o pratesė pavojingą ir kupiną nepakartojamų nuotykių gyvenimą fantastinėje vaizduotės realybėje, įtraukdami į jį netgi ir savo "antras puses". Be jau minėtų "šeimyninių vaizdelių", į kitą realybę įžengė ir Jurga (J.Kvedarienė) - puiki šaulė, kurios taiklią akį bei aštrią strėlę pajuto ne vienas priešas.

Dauguma iš šių susipratėlių, meistravo ar meistrauja savoms grupėms tuo pačiu aprašdami K&M įtaką jaunimo laisvalaikio gyvenime. Tad reikia tikėtis, kad sulaukę garbingo amžiaus mes irgi "turėsime smarvės" karštai diskutuoti apie tai, kaip grupei avantiūristų įveikti... taraską!

Dabartis leidžia to tikėtis...

DEMONAS

Šis nedidelis leidinukas skirtas fantastiniam vaidmenų žaidimui "Kariai & Magai" bei jo gerbėjams ir aktyviems dalyviams - ir meistrams, ir žaidėjams.

Mes nesistengsime per daug gilintis į taisyklių subtilybes, o dažniau giliau pažvelgsime į šio žaidimo pasaulį, kuris yra nepaprastas kiekvieno žaidimo dalyvio fantazijos kūrinys.



"Monai"

Nr.1 2000 m. Gegužė
Tiražas: 50

Redakcinė kolegija:
Artūras Vaisiaskas
Ruslanas Paškevičius

Keli meistrai, kilę iš VU Gamtos fakulteto, turintys savo grupes:

Adomas (5 žaidėjai) - adomas@impro.mii.lt
Audrasas (4 žaidėjai) - audrius.aliukonis@gf.vu.lt
Demonas (5 žaidėjai) - r.paskevicius@amadeus.mii.lt
Tėvas (5 žaidėjai) - arturas.v@kredor.lt
Žilvinas (4 žaidėjai)