



PATIRTIS: žvėries kailyje

Susižvalgėme, supratome, kad šis žvėriškas garsas sklido iš pilies pusės. Pagriebę ginklus nuskubėjome į vietą, iš kurios galima būtų stebėti pilį. Išvydome neregėtą vaizdą. Mūsų vilkolakis su pasiūšusiais iš pykčio plaukais, susigūžęs suko ratus aplink man dar niekada neregėtą būtybę, kuri buvo apie pusantro metro dydžio, turėjo didžiulę šerno galvą, stambiai plaukuotą krūtinę, o rankose stipriai laikė kirvį. Staiga vilkolakis atsiplėšęs nuo savo priešininko puolė bėgti į mišką, o šis paskui jį. Atstumas tarp mūsų ir jų mažėjo, todėl galima buvo bandyti kerėti. Aš nusitaikiau į baisią ugnies kamuolį, kuris buvo labai nevykęs, tačiau šernagalvio dėmesį patraukė, todėl šis staiga netikėtai pradėjo sparčiai judėti link mūsų. Rokanona ir Juodas paleido po užnuodytą strėlę. Deja, nuodai ne tik kad nepaveikė galiūno, tačiau strėlės buvo tarsi išspjautos iš jo kūno ir žaizdų vietų tarsi nebūtų buvę. Supratome, kad paprastais ginklais mes jo neįveiksime. Reikėjo kerėti. Aš paleidau į šernagalvį žaibo juostą, kuri buvo efektinga, bet deja didelės žalos jam nepadarė. Staiga iš miško grįžo vilkolakis ir puolė stipruolių. Pastarojo dėmesys vėl buvo nukreiptas į dvorfiškos prigimties netekusį Trin-Tuką. Amba paleido į priešą diską, tačiau didelės žalos jam nepadarė. Rokanona sukūrė kažkokį labai galingą kerą, o vėliau dar ir uždėjo snaudulį. Po šių kerų šernagalvio jėgos ir galia buvo kiek prislopintos. Tuo pasinaudoję, visi išsitraukė ginklus ir puolė šernagalvį. Po keleto minučių jis iš visų pusių buvo apsuptas. Visi kovėsi įniršę, tačiau įveikti šią statinę su šerno galva negalėjome. Reikėjo kaip nors jį pargriauti ant žemės. Staiga į galvą toptelėjo mintis, pargriauti jį ant žemės virvės pagalba. Prisiminiau, kad greta besikaučiantis Amba turi virvę. Sušukau, kad trauktų ją, tačiau kaip žinia žmonės kaip ir dvorfai pasižymi lėtu mąstymu ir reakcija, todėl virvę kariūnė ištraukė tik po keleto minučių. Dar po keleto minučių mes užmetėme virvę ant šernagalvio ir jau buvome pasiruošusios truktelti, tačiau pastarasis buvo greitesnis. Taip timtelėjo virvę, kad aš net nesugebėjau jos išlaikyti rankose, o Amba ne tik kad neišlaikė, o dar net kūlversčiais nusirideno keletą metrų atgal. Paskui šliauždama žeme įniršusi man šaukė: "Dar bandome, dar...". Buvau pasiruošusi griebti virvės galą, kai, visai netikėtai, Rokanona vienu galingu kalavijo kirčiu nunešė riebią šerno galvą. Pagaliau giliai atsikvėpėme. Tik staiga vilkolakis kad spruks į miško pusę. Negalėjau praleisti progos, todėl, traukdama durklą, sušukau: "Puolam vilką". Visiškai man netikėtai, sekundę pamąčiusi Rokanona vienu smūgiu perskrodė vilkolakį perpusę. Amba, Juodas ir net pati Rokanona liko stovėti tarsi būtų apmirę, nes visi tą minutę suprato, kad užmušė dvorfą Trin-Tuką. Tik aš niekaip negalėjau sulaukyti džiaugsmo, apsikabinusi dukart didesnę už mane elfę, prisiekiau niekada neužmiršti šio įvykio. Jie stovėjo tylūs ir nuleidę galvas, žiūrėjo kaip vilkolakio ir šernagalvio kūnai pamažu atvirsta dvorfais. Rokanona tyliai paprašė nukirsti Trin-Tukui galvą. Iškėlus Rokanonos kalaviją virš negyvo dvorfo garsiai išstariau: "Už tai, kad statei mano gyvenimą į pavojų, už tai, kad sugadinai mano vienintelį kovos ginklą, už tai, kad nebergerbei draugu, su kuriais keliavai, ir už tai, kad tapai vilku ir tapai mums grėsmė.". Pasakiusi šiuos žodžius, nukirtau dvorfo galvą. Tai baigėsi stipraus, drūto, pagyruoto dvorfo Trin-Tuko gyvenimas. Vienintelis dalykas, kuris iš jo liko, tai jo galvos skalpas, kuri aš, dvorfo labiausiai nemėgiama būtybė pasilikau sau atminčiai.

SENOVINIAI STALO ŽAIDIMAI

Vikingų era

Antrame "Monų" numeryje trumpai apžvelgėme "gyvus" kovinius vaidmenų žaidimus. Šiuo numeriu norėtume atversti naują ir nedaug kam žinomą žaidimų pasaulio puslapį - senųjų laikų stalo žaidimai. Kai kurie jų - pramoginio pobūdžio, tačiau nemažai - susieti su mitologija bei karo menu. Startuosime vadinamosios Vikingų eros laikais, Kodėl būtent jais? Jaučiu šiems šauniems, turtingos pasaulėjautos ir ne tokiems jau nepraustaburniams (kaip daug kas mėgsta juos vaizduoti) žmonėms ypatingas simpatijas.



TAFL

Senovinio Vikingų apgulties žaidimo *Tafl* gimimas datuojamas 400 metais ir buvo žaidžiamas Skandinavijoje, Islandijoje, Vokietijoje, Anglijoje, Velse ir Airijoje. Jis išliko populiarus iki 17-ojo amžiaus, kol jį galutinai išstūmė šachmatai. Žodis "tafl" greičiausiai kilęs iš lotynų "tabula" (lentelė), kas reiškė ir "stalo žaidimas". Žaidimas kartais vadinamas "hnefatafl" - "karaliaus stalas".

Tafl lentos yra nuo 49 (7X7) iki 324 (18X18) langelių. Langeliai kartais būdavo pažymimi arba uždengiami, kadangi kitos lentos turi išskirtus tikrai centrinius ir kampinius langelius. Dar kitokiose lentose būdavo padaromos skylės, kad būtų galima padidinti lentą papildomais ploteliais. Tokios lentos būdavo pritaikomos viena prie kitos pagal linijas arba įdubimus. Šitai buvo reikalinga,

kai žaidimo žaisti sėdasi skirtingų šalių žaidėjai - kiekvienoje šalyje buvo savos Tafl žaidimo atmainos.

Populiariausios buvo 9X9 ir 11X11 dydžio lentos ir žaisdavo dažniausiai du žaidėjai vienas prieš kitą. Žaidžiama buvo dviem figūrėlių tipais su atsitiktinai parinktu jų skaičiumi kiekvienam žaidėjui. Figūrėlės skirstomos į "pėstininkus" (paprastai jų būdavo apie 24) ir vieną karalių. Karalius buvo statomas lentos centre ir ginamas jo vyrų (paprastai jų skaičius - pusė priešininko kareivių skaičiaus). Pastarieji - apsupti prieš kareivių. Vyksta apgultis. Nesigilinant į taisyklės, galima tikrai paminėti, kad karaliaus pusė laimi, jei karalius pasiekia bet kurį žaidimo lentos kampą (kai kurios taisyklės leidžia pasiekti bet kurį kraštą, tačiau daugelis mano, kad tai per daug lengvai pasiekiamą pergalę). Puolančiojo pusė laimi, jei sugeba apsupti karalių, kad šis nebeturetų erdvės judėti.

VALHALLA

Tai - strateginis žaidimas, kur žaidėjai įveikia fizines kliūtis, priešo antpuolius ir Dievų išdaigas tam, kad nusipelnytų džiaugsmingą pomirtinį gyvenimą Odino salėje - Valhalla. Šis žaidimas - tai norvegiška žaidimo *Senet* versija. Pastarasis kilęs iš senovės Egipto, po to sėkmingai adaptuotas graikų, o vėliau - romanų, kol, pagaliau, jis nukeliavo į viduramžių Skandinaviją.

Šios versijos kilmė šiek tiek paslaptinga. Istorija pasakoja, kad vokiečių archeologas rado jį bekasinėdamas Vikingų eros plotus, pasidarė sau kopiją ir "atkūrė" taisyklės. Originalas, matyt, bus dingęs Berlyno gaisro metu. Tačiau archeologas išmokė šio žaidimo savo



Tęsinys 5 puslapyje

Miško tankmėje

Tėvas

(epizodas iš Bedančio klajonių)

Tris dienas basčiausi po Gūdžiąją girią. Trys dienos ištiso miško, milijono medžių, šimtų kalvų ir kalvelių. Visų tokių skirtingų ir kartu tokių vienodų. Vienas kitas miško šaltinėlis neleido man užtrokšti. Tik valgyti taip norisi! Prakeikiau visus pasaulio dievus ir velnius. Kokia piktoji dvasia nukreipė mane į šias tankmes, vaikštau dabar ir kojos linksta nuo apėmusio silpnumo. Ryte palei eilinį šaltinėlių pagavau varlę. Didelė buvo varlė, tokia riebi, sultinga - sukirtau dar gyva, net nejausdamas skonio, badas užslopino mano jusles. O kas galėjo pagalvoti, kad šis šaltas, glitūs ir šlykščios išvaizdos padaras bus toks patrauklus ir taip puikiai numarins kirminą, graužiantį mano vidurius iš vidaus.

Prieš dvi valandas susivaideno, kad kažkur priekyje matosi šviesus plotas. Širdis kaip mat į kulnus nusirito, galvojau - štai ir atėjo galas mano landžiojimams tarp krūmų, išvartų ir vikiausių miško kemsynų. Bet kur tau, ėjau tas dvi valandas, ką ten ėjau, lėkiau tarp medžių mišžinų kaip ant sparnų nešamas. O miško krašto, ar bent kokios laukymės kaip nėra taip nėra. Atsirėmęs į medį galiūną, visą apaugusį žaliomis samonomis, rėkiau kiek gerklė leido, burnojau ant dievų, prakeikiau visus savo protėvius ir būsimus ainius, išdėjau į šnus dienas visą gvybę šiame niekam tikusiam pasaulyje. Kai užkimau, pasijaučiau šiek tiek lengviau. Prisėdau šalia medžio, kuris taip kantriai klausėsi mano įniršio ir nevilties kupino keiksnajimo. Vėl pračiuilbo nuo triukšmo pritilę paukščiai. Vienas mažas nachalas įsitaisė ant šakos vos už kelių metrų ir kad ims suopti, net už širdies griebia. Akyse iškilo baisiai gražus vaizdelis - štai šis giesmininkas guli visas keptas lėkštėje ir labai skaniai kvepia. Net prisimerkiau, koks malonus tas vaizduotės reginys buvo. Na ir kas, kad paukštukas du kart mažesnis už mano kumštį, bet turbūt koks skanutis, šviežutis. Ėmė net seilės skirtis. Spjoviau aš jās ant kažkokio žiedelio, kukliai po mišžinu medžiu besistiepainčiu link varganų saulės spindulių, vos prasiskverbiantį pro medžių lają.

Nors ir skaniai atrodė šis mažas miškų dainorius, man dar užteko sveiko proto nepulti jo gaudyti. Pirmą kart savo gyvenime, mane sužavėjo paukščio giesmė. Kiek vaikystėje basčiausi po miškus, niekada, niekada neatkreipdavau dėmesio į šiuos mažus žemės gyventojus. Manau, kad dėl visa ko kaltas čia ne kas kitas, o alinantis, nepakeliamas noras pavalgyti. Neužilgo priėjau kažkokį krūmą aplipusį nedidelėmis raudonomis uogomis. Puoliau prie jo kaip prie šventiko, norėdamas už visas savo gyvenimo nuodėmes maldauti atleidimo. Šlamščiau mažas uogytes net čepsėdamas iš malonumo, kurį man suteikė pats valgymo (na, greičiau, rijimo) procesas.

Kiek pasistiprinęs nuvirtau po tuo pačiu krūmu ir pasidaviau palaimingai snaudulio bangai. Sapnavau. Ėjau palei didžiulio miško pakraštį, matėsi dirbami laukai. Kaimiečiai šienavo, moterys grėbdamos dainavo. O ten toliau, sėdėjo nemaža grupė paprastų kaimo žmonių, labai primenančių mano gimtojo Elsingerio gyventojus. Jie išvydę mane, mojo rankom, kvietė balsu. Sėdėjo aplink užtiesalą gulintį ant žemės. O ant jo buvo išdėlioti valgiai puoduose, stovėjo pintos su gėrimais ir skido nuostabus kvapas. Klaiki mano šypsena sužibo manajam veide, aš pamojau žmonėms atgal ir puoliau bėgti link jų. Bet man priartėjus per keliolika metrų jų veiduose išdygo baimė, akys išsiplėtė, moterys suriko. Visi pašokę puolė bėgti, puodai ant užtiesalo apvirto, gėrimai išsipliesė. Aš bandžiau jiems kažką sakyti, bet vietoj paprastų žodžių iš mano burnos sklido urzgimas, duslus, prislopintas ir bauginantis urzgimas.

Pabudau nuo savo paties skleidžiamo maurojimo. Ir staiga paaiškėjo, kad šį garsą skleidžiu ne aš. Jo šaltinis buvo šalia manęs, tačiau gulėdamas ant šono, negalėjau išvysti padaro skleidžiančio šį garsą kažkur man iš už nugaros. Minutėlę pamąstęs neaptikau didelio noro aiškintis, koks žvėris nutarė mano sapnus pagardinti maurojančia melodija. Ginklų neturėjau, savo kalaviją ir lanką pamečiau kažkur miško tankmėje. Nusilpęs iš bado aš juos visai užmiršau, tad dabar mano širdin ėmė belstis baimė. Jaučiau kaip pagreitėjo širdies plakimas ir ji jau pakeliui į kulnus. Staigiai stryktelėjau ant kojų ir jau ruošiausi skuosti kiek gamta jėgų pridėjo. Bet nepavyko. Galingas smūgis į šoną partrenkė mane ant žemės. Galva vožiausiausi į artimiausią medį. Nuvirtęs išvydau ir tą niekadėją, visiškai negerbiantį svetimo kailio. Prieš mane, išsiskėtusį ant žemės, stovėjo mižiniškas lokys. Jo riamaojimas nuskriejo tarp medžių mižžinų, o aš pajutau kaip mano kelnės šlampa iš vidaus ir šiluma nuslenka kaire koja.

Puoliau atakupstom keturpėščias kastis tolyn nuo pabaisos. O šisai, matyt alkanas nemažiau nei aš pats, nutarė paragauti žmogiškos mėsytes mano pavidale. Apsivertęs, vis dar keturiom bandžiau gelbėti savo kailį, kuris šią minutę man atrodė vertas visų pasakų lobių. Lokys mane prisivijo ir galingas letenos smūgis į pašonę mestelėjo mane oran, kraujas sumirkė mano odinių šarvų likučius. Nasrai susičiaupė ties kairiuoju pečiu, skausmas kaip plieninis kalavijas rėžėsi į sąmonę, kuri po kelių sekundžių neskubiai mane paliko.

Mane supo švelnus vėjas, glostė plunksnos. Šypsena iškreipė mano veidą, palaima apėmė kūną. Kaip

Tęsinys 6 pl.

Europietiško KALAVIJO vystymasis

Šiame straipsnyje bus bandoma pakankamai trumpai apžvelgti europietiško kalavijo priešistorę ir vystymąsi bronzos ir anstyvajame geležies amžiuose.

Kalavijo priešistorė

Kalavijas kaip ginklas galėjo atsirasti dar akmens amžiuje. Jo kilmė tampriai susijusi su pirmųjų žmonių peiliais, durklais, o greičiausiai jo ištakos iš viso veda prie pirmųjų žmonių darbo įrankių ar paprasčiausių kovai naudojamų lazdu. Tačiau nuo pačių pirmųjų laikų kalavijo vystymąsi atsekti tikrai labai sunku ir šiuo klausimu egzistuoja tikrai hipotezės ar tiesiog spekuliacijos šia tema.

Pirmaisiais kalavijų prototipais galėjo būti taip vadinami "mediniai" kalvijai, kilę iš paprasčiausios lazdos ar kuokos, kurioms buvo nuaštrinamos briaunos ir forma primindavo peilį ar durklą. Tačiau nei iš medžio, o tuo labiau akmens, negalėjo būti daromi kalvijai, nes jiems trūksta tvirtumo, ginklas būtų per sunkus ir pan.

Tikrojo kalavijo atsiradimą įtakoję geležies atsiradimas.

Bronzos amžius

Pirmųjų metalų atradimas pradėjo smarkiau įtakoti kalavijo kaip ginklo vystymąsi. Pradėjus naudoti tvirtesnį, nei gryną varį, metalą - konkrečiai bronzą - buvo galima peilio ar durklo geležtę ilginti, padaryti ją pakankamai aštria. Tokiu būdu galima teigti, kad kalavijas buvo sukurtas po truputį ilginant peilį ar durklą, tuo pačiu vis labiau sugebant apdirbant metalą bei išgaunant ilgesnius metalo lydinius.

Tai taip pat gali iliustruoti tas faktas, jog daugelis tyrinėtojų įvairius šio ginklo tipus linkę skirstyti pasinaudodami ir jų ilgiu.

Viduriniojo bronzos amžiaus Britų salose randami kalvijai turi dviašmenę geležtę, storesnę per vidurį nei galuose, bei plačią plokščią sritį su skylutėmis rankenai pritvirtinti.

Tačiau atrodytų, jog tokie kalvijai, ypač tie, kuriems yra pritaisyta atskira rankena kniedžių pagalba, buvo skirti labiau dūriui nei kirčiui atlikti. Tai lemia paprasčiausias tokio tvirtinio būdo nepatvarumas, nes kirčio metu susidarantis petyš paprasčiausiai išjudina ar išplešia tokias kniedas.

Logiškai tvirtesnis rankenos tvirtinimo variantas, kai jai panaudojamas tiesiog geležtės prailgėjimas, ankstyvajame bronzos amžiuje aptinkamas pakankamai retai, nors vėliau tampa pagrindiniu (o gal ir vieninteliu) rankenos tvirtinimo būdu. Europoje kalavijas su tokio rankenos tvirtinimo būdo pradėtas naudoti viduriniojo bronzos amžiaus laikotarpiu pabaigoje. Vėlyvuju bronzos amžiaus laikotarpiu tokie kalvijai iš principo jau buvo išplitę visoje Europos teritorijoje.

Ant tokių kalavijų rankenos prailginimo būdavo tvirtinamos medinės ar kaulinės plokštelės, taip suformuodamos pilną rankeną. Geležtė dažniausiai būdavo ilgo lapo formos, plokščios ar rombo formos pjūvyje. Įvairios tokių kalavijų formos kitimai priklausydavo tik nuo rankenos ar jos pagrindo kitimo. Tuo tarpu pačios geležtės forma keitėsi nestipriai.

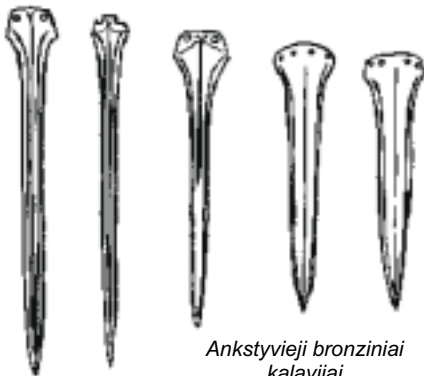
Tokio tipo kalavijų pranašumas prieš ankstesnius - tai galimybė panaudoti juos dūriui, nes ilgas ir aštrus geležtės smaigalys tikrai buvo pakankamas mirtinam smūgiui atlikti. Geležtės storumas ir jos ašmenų vidurio išlinkimas puikiai tinkamas tiesioginiam kirčiui, o "atvirktinis" išlinkimas nuo geležtės vidurio iki rankenos - kirčiui "atbula" ranka atlikti.

Tokiu būdu toks technologinis kalavijo pakitimas nuo "duriamojo" iki "kertamojo/duriamojo" padarė kalaviją efektyvesniu bei patogesniu naudojimui.

Vėlyvajame bronzos amžiuje pradeda dominuoti kalvijai su plonesne geležte, o jų smaigalys tampa bukesnis, labiau apvalus. Toks kalavijas puikiai tinka kirčiui atlikti, tuo tarpu nelabai pritaikomas dūriui.

Tokia forma išlieka ir bronzą keičiant geležimi, tačiau apie tai bus minima geležies amžiaus kalavijų aprašymuose.

Šiame laikotarpyje pasirodo, nors ir nepakankamai skaitlinga, dar viena kalavijo forma, kuomet jo geležtė yra tik vienašmenė, o smaigalys yra visiškai apvalus. Tokius kalavijus būtų galima laikyti pirmaisiais europietiško palašo prototipais.



Ankstyvieji bronziniai kalvijai

ADOMAS

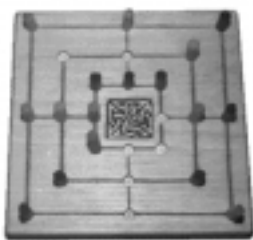
Tėsinys kitame numeryje

SKRAJOJANTI TEMA (tęsinys)

vaikus ir anūkus ir taip šis žaidimas išliko. Niekas nežino, kiek artima ši versija prarastam originalui, tačiau bendras žaidimo vaizdas labai artimas Egipto, Graikijos ir Romos supratimui apie patekimą į pomirtinį pasaulį.

Žaidimo lenta - gyvatės, kuri gyvena gilame vandenyne ir buvo apjuosusi pasaulį, forma. Pagal legendą, tai - Gyvatė-Sargas į mirusiųjų pasaulį. Išilgai gyvatės nugaros - 3 eilės po 12 plotelių. Kai kurie iš jų pažymėti runomis, kurios reiškia ypatingas sąlygas. Pirmą eilę - "namai", kur kiekvieno žaidėjo daliniai pradeda žaidimą. Antra eilė - atviras vandenyne, kur kiekviena pusė kovoja už būvį, norėdami įsitvirtinti. Viduryje - sala su uostu, kur žaidėjai turi pakliūti atlikti remontą, jeigu jų laivai pažeisti. Trečią eilę - paslutinis kelionės taškas, kur žaidėjai gali formuoti blokadą, gintis neutraliose prieklaukose, būti išmestiems į sekumą, kas reikalauja plaukti į uostą remontui. Galiausiai pro gyvatės nasrus jūsų laivas pakliūna į Valhalą, kur palieka lentą. Pirmasis žaidėjas, kuris eliminuoja priešų laivus ir patenka į Valhalą - nugalėtojas.

Seniausiuose žaidimuose vietoje žaidimų kauliukų buvo naudojami pagaliukai, kurių metimas apspręsdavo kiek žaidėjas galėdavo judėti ant žaidimo lentos.



DEVYNIŲ ŽMONIŲ ŠOKIS

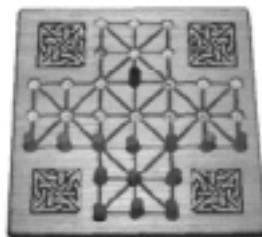
Dar vadinamas *Mereis*. Pirmosios žaidimo versijos buvo atrastos tyrinėjant senovės Egiptą. Žaidimas buvo populiarus Skandinavijoje ir Britų salose ir vis dar žaidžiamas iki šių dienų skirtingose pasaulio vietose. Kiekvienas žaidėjas dėsto savo devynias figūrėles ant lentos. Jeigu žaidėjas išdėsto tris figūrėles į eilę ("grandies suformavimas"), viena iš priešininko figūrėlių pašalinama. Kai sudedamos visos figūrėlės, žaidėjai pradeda taktinį žaidimą. Jeigu žaidėjui pavyksta sudėti tris figūrėles į vieną eilę, oponento figūrėlė ir vėl pašalinama. Žaidėjas laimi, kai pas

priešininką lieka tik dvi figūrėlės, arba, kai oponentas blokuojamas ir nebeturi erdvės tolesniems veiksams.

LAPĖ IR ŽĄSYS

Šis žaidimas gimė Vikingų laikais kažkur šiaurinėje Europoje. Tai gali būti žaidimas "Halatafi", kuris paminėtas nemirtingame veikalė "Grečio saga".

Žaidimas vyksta tarp vienos "lapės" ir 13 "žąsų". Tiek lapė, tiek žąsys turi pradines žaidimo vietas. Žaidėjai gali figūrėles perkelti į gretimus laukelius vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai pažymėtomis linijomis. Tik lapė gali peršokti per žąsį. Peršokus žąsis pašalinama nuo lentos. Žąsų tikslas - apsupti lapę taip, kad ji negalėtų judėti ar peršokti. Lapė turi stengtis pašalinti visas žąsis, arba, bent jau tiek, kad jos nebegalėtų jai grėsti apsuptimi.



JŪREIVIO PASJANSAS

Ši paprasta ir vis tik stimuliuojanti pasjanso forma gali būti žaidžiama ant tos pat lentos, kaip ir "Lapė ir žąsys". Šį žaidimą ilgus šimtmečius ypač mėgo jūreiviai. Dažnai ji buvo žaidžiama netgi paprastomis vinimis. Figūrėlės išdėstomos į eilę (ne centrinėje dalyje). Peršok figūrėję judėdamas horizontaliai ir vertikaliai (įstrižai judėti negalima) ir pašalink peršoktą figūrėlę. Tikslas - pašalinti visas figūrėles nuo lentos, išskyrus vieną (paskutiniją). Idealu, jei paskutinė figūrėlė veiksma pabaigia lentos centre.

DEMONAS

niekad gyvenime jaučiausi saugus, kupinas vidinės ramybės ir harmonijos. Ir dar tas dainavimas. Kažkas dainavo, švelniai, tyliai ir nesuprantami dainos žodžiai ritosi per mane kaip bangos.

Grįžo samonė ir paskutinis jos fiksuotas vaizdas. Mane nutarė suėsti lokys. Koks siaubas. Bandžiau pašokti, bet aštrus skausmas pervėrė kairijį mano petį ir kritau kaip strėlės pamuštas paukštis. Bet dainavimas nesiliovė, malonus balsas vis dar kuteno ausis. Tik dabar suvokiau kad vis tebesu užsimerkęs.

Atsargiai pramerkiaiu dešinę akį. Gulėjau lapų guolyje nedidelėje tamsokoje patalpėlėje. Ji buvo apvali ir siaurėjanti į viršų, aš gulėjau per visą jos ilgį ir užėmiau beveik pusę ploto. Šalia stovėjo staliukas, geriau įsuižūrėjęs nusprendžiau, kad šis staliukas tai gražiai padailintas kelmas ant kurio pintinėje lėkštėje gulėjo miško uogos, kažkokie laukiniai vaisiai. Manyje kaip mat prabudo žvėriškas alkis ir jau ruošiausi pulti prie šio išganingojo kelmo - staliuko, bet vėl nepakeliamas skausmas pervėrė mane kaip ietis mesta kokio negerai nusiteikusio niekšo. Nuvirtau atgal į minkštą lapų guolį. Ir pamačiau, kad guliu visiškai nuogas, tik ties kariuoju pečiu ir juosmeniu augalinės kilmės plaušais buvo pritvirtinti delno dydžio lapai. Atidžiau save apsižiūrėjau, tose vietose, kur mane palamdė lokys buvo uždėti nepažįstamo man augalo (tiesą pasakius augalus aš nelabai ir pažįstu) lapai aprišti plaušais. Dar kartą atidžiai apžvelgiau vietą kur atsidūriau ir su nuostaba teko konstatuoti, kad esu milžiniško medžio viduje, tai yra drėvėje. Net išsižiojau, kas per demonų išdaigos.

Mano dėmesį vėl patraukė iš lauko sklindantis dainavimas. Priešingame drėvės šone nei aš pats gulėjau buvo plyšys, pro kurį žmogus galėtų įlįsti tik perpus susilenkęs. Pro čia ir sklido šviesa leidusi man apsižvalgyti aplink. Dainavimas greičiausiai ir nebuvo nutrūkęs, tik vaisių apetitinga išvaizda nuslopino visas mano jusles išskyrus spazmišką skrandžio reikalavimą kuo nors jį užpildyti.

Klausydamasis nesuprantamos dainos kimšau miško gėrybes. Šį kart dariau tai pamažu, stengdamasis nebesukelti aštraus skausmo. Užkandus mane apėmė lengvas silpnumas, pamažu, vis dar skambant dainai, nugrimzdau į sapnų pasaulį. Sapnavau kažką šviesaus ir tyro, bet atsidubęs niekaip negalėjau prisiminti ką. Vėl pro angą sklido šviesa, šiek apšviesdama mano guolį. Neturiu žalio supratimo keik aš čia jau guliu. Dabar šalia manęs gulėjo mano drabužiai, aptriušusios kelnės, marškiniai ir net apiplyšusi odinė kiera. Pasžiūrėjau į žaizdą ties pečiu, ji vis dar buvo parišta, bet man nebeskaudėjo, net ir spustelėjus pajutau tik nestiprų dilgčiojimą. Monai kažkokie, nekaip kitaip. Įsiklausiau, tikėdamasis išgirsti tą melodingą balsą, kuris mane pažadino pirmąjį kartą. Ir tikrai, kažkas vis dar dainavo, tik garsas sklido iš toliau ir buvo vos girdimas. Ant staliuko šalia vėl buvo prikrauta miško gėrybių ir medis nuskašelis su vandeniu. Pasitįpinęs apsitempiau kelnės, užsimečiau marškinius ir keturpėščias išlindau laukan.

Akis apžilbino skaišti saulės švieša. Medis milžinas, kurio drėvėje aš tūnojau, rymojo nedidukės miško laukymės pakraštyje. Žydėjo gėlės ir dainai, sklindančiai kažkur iš miško, pritarė paukščių choras. Ramu, net vertki norisi, rōdės patekau rojūn, tik nuostabių mergų betrūksta.

Daina ėmė artėti, aš atsistojuo visu ūgiu ir atsikusęs garso pusėn ėmiau laukti. Maniau bus koks stebuklas, išeis dabar kokia nuostabi ir didinga miškų fejā. Panašiai ir atsitiko. Į laukymę žengė nedidelė būtybė, kurios išvaizda mane tiesiog pribloškė. Jos ilgį, vos ne žemę siekiantys žali plaukai garbanom krito ant jos keisto rūbo, nei tai iš žolių, nei tai iš medžiagos. Būtybė buvo aiškiai moteriškos giminės, smulki, siekanti vos man iki pažastų. O keistos didelės ir žalios akys žvelgė į mane iš po ilgų blakstienų. Ji stovėjo priešingoje laukymės pusėjėje ir vis dar dainavo, ir net sugebėjo tuo pačiu metu šypsotis. Šypsena mane pakerėjo, jaučiau kaip tirpsta kojos nuo užplūdusių emocijų, ši miško būtybė kažkuo kaustė, kažkuo žavėjo ir neleido atitraukti nuo jos akių. Nežinau kiek prastovėjau spoksodamas į ją kaip koks senas ožys. Ji liovėsi dainuoti ir skardžiai bei linksmai nusijuokė. Paukščiai lyg atsakydami jai ėmė pašėlusiai cypauti ir lankstyti kaip vijurkai po visą nedidelę miško laukymę. Ji žengė kelis žingsnius link manęs, vis dar tebesišypsodama. Jaučiau kaip mano žandai kreipiasi ir lūpos gulasi į šypsenos imitaciją. Atrodė, kad gimiau tik tam kad sutikčiau šią miško fejā ir pasilikčiau su ja amžiams, mane apėmė keistas noras dainuoti, pulti jai ant kaklo ir rėkti į ausį kaip aš negaliu be jos gyventi, kad visas mano gyvenimas iki jos sutikimo buvo tik nieko vertas kapstymasis mėšle ir dar daug panašių širdį drąskančių žodžių.

Puoliau link jos ir susipainiojęs savo paties žingsniuose plojausi nosimi į žemę. Išsišiepęs ir vis dar laimingas pakėliau galvą. Kažkas buvo pasikeitę. Miško fejā ar pasakų princesė nebesišypsėjo, o ištiesusi kaklą kažko klausėsi. Nesigirdėjo paukščių, miške tapo tylu kaip kapinėse po vidurnaktio. Ėmiau pamažu keltis, lyg bijodamas, kad viskas išsiklaidys kaip sapnas ir liks tik prisiminimų nuotrupos.

Staigus spigus riktėlėjimas pervėrė mano ausis kaip žiabas. Su siaubu išvydau kaip miško mergelė loštelėjo atgal, o jos krūtinėje styrojo ilga juoda strėlė. Šokau link jos, čiupau krentančią ir mačiau kaip gyvybė palieka jos švelnų veidą. Strėlė styrojo tiesiog ten, kur turėjo būti širdis. Riksmas išlėkė iš mano gerklės, bet jį akimirksniu užgožė dar stipresnis rėkimas. Iš už medžio su drėve pievelėn iššoko koks pustuzinis orkų. Jie, rėkdami kaip pamišę, puolė mano pusėn mojuodami ginklais. Prisiminu, kad taip ir sėdėjau apsikabinęs mirštančią savo svajonių fejā, kai orkas kirto man kardo rankena į kaktą.

Nuo tada aš nekenčiu orkų.

KANKINIMAI

"Oficialus kankinimų pateisinimas visuomet buvo poreikis išgauti informaciją."

Kai reikia iš priešų nusiteikusio orko išpešti, kur jis ir jo bendrai nukišo iš panosės pavogtą lobį, tenka griebtis kankinimų. Meistrui iškyla nemažai sunkumų bandant realiai įvertinti kankinimų efektyvumą. Daug kas priklauso nuo priešininko ar veikia individualių savybių, įgūdžių, psichologinio atsparumo. Nemažiau kankinimų efektyvumas priklauso ir nuo pačio kankinimo specifikos. Tačiau vaidmenų žaidime sunku suvokti kas išties yra kankinimas ir kaip jis atsiliepia kankinamojo psichikai. Europos viduramžiai neretai vadinami "teroro era". Tais laikais kankinimai buvo įprastas reiškinys ir taikant bausmę, ir norint išgauti informaciją. Žemiau paminėti keli faktai iš turtingos kankinimų istorijos, kurie šiek tiek atspindi pačių kankinimų žiauriausią prigimtį ir antižmogiškumą.

Argentinoje kankinimai buvo vadinami "šokiu", Filipinuose - "gimtadieniu", Graikijoje - "arbatos gėrimu" arba "vakarėliu su tostais". Skausmo sukėlimas Brazilijoje buvo vadinamas "telefonu", Vietname - "pasijodinėjimu lygumose", Graikijoje - "motorola", Filipinuose - "San Džuanikos tiltu".

Netgi Platonas pripažino dvigubo standarto būtinybę: vienas įstatymas - žmonėms, kitas - vergams. Pagal šį standartą vergas turi būti plakamas už tokį pat nusižengimą, už kokią laisvas žmogus būtų tik papeikiamas.

Išmėginimų teismai Europoje vyko daugybę amžių, kol 1215 m. Lateranų susirinkimas juos panaikino. Teismai buvo pagrįsti tikėjimu, kad "teisusis bus apgintas" ir kraštutinėmis priemonėmis norėta atskleisti - kaltas ar nekaltas įtariamasis. Juk nekaltąjį, deginant iki raudonumo įkaitinta geležimi, Dievas apsaugos nuo sužalojimo.

Inkvizitoriai būdavo perenkami, atsižvelgiant į jų erudiciją ir pamaldumą, o jų amžininkai dažniausiai buvo tos nuomonės, kad jie savo pareigas atlikdavo iš gailėstingumo. Kai kurie iš inkvizitorių vėliau būdavo paskelbiami šventaisiais.

Vienintelis būdas išgelbėti eretiką - sunaikinti jo nuodėmingą kūną bei mintis.

Europoje, raganų medžioklės laikais, jei kaltinamasis serga, teisėjai neleisdavo jo kankinti. Tačiau buvo "greitinamas" jo gijimas - į pažastis pilamas verdantis vanduo, kojų padai prikišami prie ugnies, kad kalinį išpiltų prakaitas, kuris, besiveršdamas iš kiekvienos kūno ląstelės, nusineštų ligą.

Specialiai protestantizmui panaikinti Vatikano valstybės popiežius Paulius III 1542 m. įkūrė romėnų inkviziciją. 1908 m. inkvizicijos pavadinimas buvo pakeistas į Šventosios Oficijos kongregacija, o 1965 m. dar kartą pakeistas į tikėjimo kongregacija.

Citatos iš Brajano Inio knygos "Kankinimų istorija"

K&M rasių kilmė

Šiame skyrelyje apžvelgsime pagrindines rases, sutinkamas K&M bei kitose žaidimų sistemose. Būtent šių rasių atstovai pasirenkami žaidėjų kaip žaidimo personažai. Detalų kiekvienos rasės aprašymą galėsite rasti vėlesniuose "Monų" leidiniuose, o čia panagrinėkime, ką gi apie jas rašo įvairūs mitologiniai rašytiniai šaltiniai.

Dvorfai - požemių gyventojai, tačiau stambesni bei kresnesni nei jų giminaičiai gnomai. Jie labiau karingi bei puikūs ginklakalybos meistrai. Beje, dvorfai, neįsivaizduojami be vešlios barzdos, kurios puoselėjimui skiriamas ypatingas dėmesys. Mitologijoje dvorfai nebuvo išskirti - jų pagrindinius bruožus išskyrė J.R.R.Tolkienas savo kūrynyje "Žiedų valdovas". Jis aprašė nykštukus, kurie skyrėsi nuo mitologinio nykštuko įvaizdžio.

Elfai - germanų mitologijoje - dvasios, turinčios kūnišką pavidalą. Elfrai skirstomi į šviesiuosius (linksni, padaužos) ir tamsiuosius (rūstūs bei žiaurūs). Aprašomi kaip mažos būtybės, kurias pamatyti gali toli gražu ne visi. Tačiau yra legenda, kad tokios išvaizdos jie buvo ne visada. Kadaisie jie buvo aukšti, išdidūs bei išvaizdūs. Mažais jie pasidarė paveikti burtų. Senujų elfų dabar nelikę - jie iškeliavo į kitą pasaulį. K&M sistemoje apsisistojama ties "senosios kartos" elfų apibrėžimu - orūs, gražūs, meniškos prigimties.

Gnomai - maži (nuo piršto dydžio iki vaiko ūgio), barzdoti, ilgaamžiai antropomorfiniai sutvėrimai. "Gnosis", išvertus iš graikų k. reiškia žinojimą, žinias. Taip jie pavadinti dėl žinojimo, kur galima rasti brangiuosius metalus. Bendri jų bruožai "pasiskolinti" iš keltų nykštukų bei skandinavų cvergų. Taigi, gnomai - vėliau atsiradusi rasė. Gnomai - požemių gyventojai, saugantys brangenybes (akmenis, metalus). Jie - nagingi meistrai - gali pagaminti stebuklingus žiedus, kalavijus ir pan. Gnomai skirstomi į paprastus ir tamsiuosius. Pastarieji - priešiški žmonėms, grobia gražias mergeles. Nemėgsta lauko darbų, kadangi tai kenkia jų požeminiam ūkiui. Sklinda kalbos, kad gnomai po žeme juda taip pat greitai, kaip ir ant žemės. Pagal gnomų "tėvą" Paracelsą, gnomai - vieni iš keturių stichijų atstovų. Žemė, oras, vanduo ir ugnis turi savo dvasias - gnomai, silfai, undinės ir salamandros.

Goblinai - V.Europos folklore - mažaūgiai padarai, gyvenantys medžių drevėse arba žmonių trobose. Ypatingai pasireiškia per Heloween'ą, kada jie, įgavę baisių bei šlykščių žvėrių pavidalus, gašdinda žmones. Tai viena iš "jauniausių" fantasy rasių. Matyt, kad pirmasis jų panaudojo J.R.R.Tolkien'as savo nemirtingame "Žiedų valdove", kur jų įvaizdis sukurtas kaip bailių, tingių, tačiau karingų būtybių, paprastai kovojančių blogio puseje.

Koboldai - sutinkami germanų mitologijoje. Tai - vienas iš kauko pavadinimų. Koboldai - mažo žmogaus pavidalo būtybė, padedanti tvarkytis žmonėms namuose. Vėliau jiems buvo priskirtos ir aitvarų savybės. Viena iš pastarųjų koncepcijų, aitvarus sieja su velniškos prigimties būtybėmis (glaudžiai susijęs su ugnimi, skraidantis). Matyt K&M-uose iš čia ir atsirado jo rasei būdingas bruožas - nedideli ragiukai. Kitas vokiečių mitologijos variantų -koboldai - piktos prigimties, maži, stiprūs žmogiukai, gyvenantys kasyklose ir krečiantys eibes kalnakasiams.

Minotaurai - gr. mitologijoje Kretos saloje buvo įkalintas minotauras, vardu Asterijus (gr. "žvaigždiškasis"). Pagal graikų koncepciją, minotaurai glaudžiai susiję su kosminėmis ir zoomorfinėmis sampratomis ("minotauras" - gr. žvaigždžių, arba saulės jautis), ryšiais su vandenimis ir požeminiais pasauliais. Matyt, ši "tikroji" minotaurų samprata ir davė pagrindą minotaurų "gimimui" kaip K&M personažui. Čia jis - gretimų pasaulių (erdvių) gyventojas.

Miškavaikiai - maži miško gyventojai, kildinami iš elfų. "Senujų elfų" palikuonys šiame pasaulyje. Dar vadinami halflingais. Puikiai išmanatys miško paslaptis. Labai geri gydytojai-homeopatai. Su žmonėmis, kaip ir su kitomis rasėmis, stengiasi kuo mažiau bendrauti, nors ypatingo priešistkumo nejaučia niekam. Mitologiniuose šaltiniuose į atskirą rasę neiškiriami.

Ograi - didžiuliai, neįtikėtinais stiprūs žmogiško pavidalo būtybės. Mitologiniai šaltiniai ogrus vardina kaip vienus iš milžinių atstovų. Paprastai ograi gyvena urvuose. Karingi ir ganėtinai tingūs. Kūrybingumo pas juos nerasta. Vienas iš pragyvenimo šaltinių - tūno po trolių apleistais tiltais ir "išmušinėja" pinigus už pravažiavimą, kitaip tarant - plėšikauja. Tiltų, žinoma, ograi netaiso ir taisyti nesirošia.

Orkai - vėlgi J.J.Tolkien'o fantazijose gimusi rasė. Metras juos kildina iš goblinų. Skirstomi į paprastuosius ir orkus-mutantus, arba urukchus. Pastarieji - piktesni, niekšiškesni, žiauresni ir... protingesni už "originalus". Kaip ir goblinai, orkai - blogio pavaldiniai.

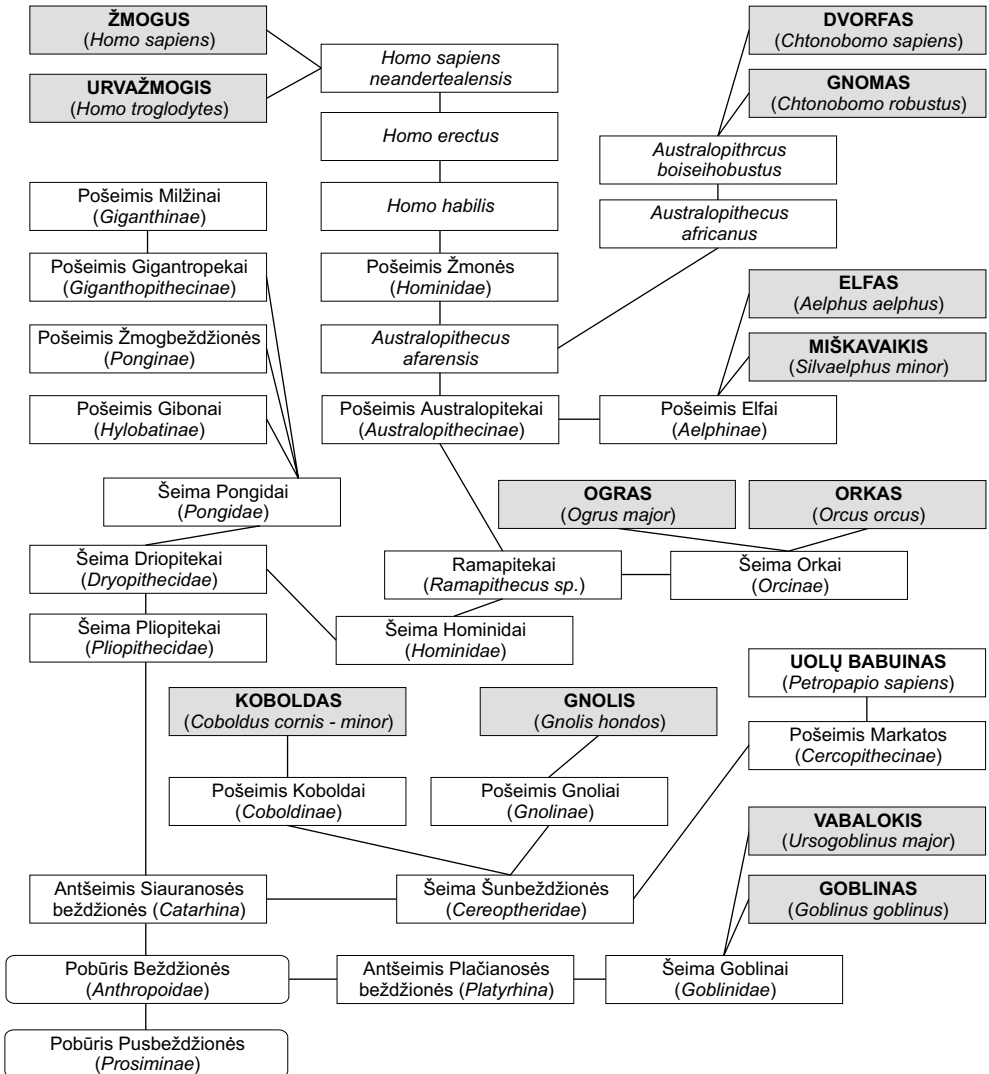
DEMONAS

RASIŲ EVOLIUCIJA

pagal K.Beitą

Vaidmenų žaidimuose pasitaikančių humanoidinių ir nehumanoidinių rasių kilmę galima aiškinti įvairiai. Elfus, orkus ar dvorfus galėjo sukurti dievai, ogremagai galėjo atsirasti po kokio magiškos energijos laukų susiliejo, o gnomai gyveno nuo senų senų laikų, kai žmonių pasaulyje dar nebuvo ir visa žemė skendėjo tamsoje ...

Tačiau galima žvilgtelti ir kitaip. Kaip atrodytų pasaulis, jei neandertalietis nebūtų išnykęs, darbo įrankius būtų įvaldžiusios kelios izoliuotos viena nuo kitos beždžionių rūšys. Jei žmogus būtų nevienintelis evoliucijos piramidės viršūnės akmuo. Galbūt tai turėtų atrodyti taip ...



Vienaragis

Baikštus, paslaptingas, stiprus - tokiais epitetais galima apibūdinti vieną įdomiausių "Karių & Magų" (K&M) sistemos pabaisų - vienaragį. Šis gyvis primena liekną arklį su ilgu sukту ragu kaktos viduryje. Vienaragis protingas, pasižymintis magiškėmis galiomis, gali teleportuotis pusės kilometru atstumu, vienas ar su raiteliu.

[K&M sistemą vienaragis atėjo iš mitologijos. Pirmieji vienaragių piešiniai aptinkami ant 3 tūkstančių metų senumo istorinių paminklų. Jis minimas kinų, japonų, indų, slavų, graikų, romėnų ir germanų mituose bei pasakose. Dažniausiai vienaragis vaizduojamas kaip lieknas, baltas arklys, tamsiai raudona galva, mėlynom akim, su ragu kakoje. Bet senesniuose istoriniuose šaltiniuose jis aprašomas ir vaizduojamas gana įvairiai, vienaragis buvo vaizduotas ir kaip asilas, ožys, raganosis, tauras ar net elnias. Senovės Kinijoje jis dar vadinamas Ki - Linu - vienu iš keturių sėkmę simbolizuojančių gyvūnu. Kiti trys - drakonas, feniksas ir vėžlys. Jo kūnas aprašomas kaip elnio, uodega kaip jaučio, o kanopos - arklio. Ragas kaktoje mėsingas, be kaulų, nugaros kailis penkiaspalvis. Ki - Linas buvo laikomas viršiausiu sausumoje gyvenančių žvėrimi. Kinai manė, kad vienaragai gali nugyventi net tūkstantį metų.

Graikai ir romėnai vienaragį laikė realiai egzistuojančiu gyvūnu ir kildino jį iš Indijos (arba Afrikos). Labiausiai šį mistinį gyvūną išgarsino graikų veikalas "Physiologus" (2-3 a.). Vakarų krikščionių kultūroje vienaragis vaizduojamas kaip arklys ir būtent pagal vėlyviausią jo įvaizdį šis gyvūnas įvestas į K&M žaidimo sistemą.

Įvairiose tautose vienaragis yra galios, jėgos simbolis. Jis buvo laikomas stipriu ir baisiu žvėrimi, kurio galia slypėjo rage ant kaktos. Pasak kai kurių padavimų vienaragis vieno rago smūgiu galėjo užmušti dramblių. Pačiam ragui buvo priskiriamos gydomosios savybės. Ragas gydė žaizdas, juo buvo galima išvalyti gyvatės užnuodytą vandenį. Vakarų Europoje tikėta, kad ir vienaragio širdis pasižymi gydomosiomis savybėmis.

Kinijoje vienaragio pasirodymas simbolizavo teisingo ir gero valdovo gimimą, o sužeidus vienaragį ar peržengus per jo lavoną nelaimė garantuota.

Viduramžių Europoje manyta, kad vienaragį gali pagauti ir prijaukinti tik skaisti mergelė (šis teiginys paimtas iš graikų "Physiologus"). Ir vienaragio simbolis siejamas su tyrumu bei skaistybe. Krikščioniškajame mene Marija neretai vaizduojama su vienaragiu ant kelių - tai aliuzija į nekaltą Kristaus pradėjimą.

Vienaragis dažnai naudojamas įvairių šalių heraldikoje (pvz., Škotijoje, o vėliau, kai Škotija buvo prijungta prie Anglijos, šis simbolis perėjo į Britanijos herbatą). Neretai jis sutinkamas ir karališkų dinastijų bei paprastų didikų herbuose. Vienaragio vardu pavadintas ir vienas ekvatorinis žvaigždynas (lotyniškai Monoceros).

TĖVAS





ALKAS. Jo vardu gąsdina vaikus nenorinčius vakare miegoti. Smuklėse prie alaus bokalų kaimiečiai pašnibždom apie jį pasakoją baisias istorijas ir vis neramiai dairosi - ar neišgirs kokia nerimstati vėlė, ar nesušinos jis, ar neateis. Niekas netikėjo, kad Alkas mirė, sklando gandai, kad jis išėjo kur gūdžion girion ir rezga savo juodus planus. Jis juk bendravo su mirusiųjų pasauliu, o mirusiuosius vertė bevaliais zombiais. Mokslas, nuo kurio purtėsi daugelis garbių kerėtojų, traukė jo sielą ir dar jaunas būdamas Alkas spėjo pagarsėti kaip vienas galingiausių nekromantų. Slėpdamas nuo aplinkinių savo blyšką veidą visuomet nešiojo kaukę, tad atpažinti jį nebūtų sunku. Kaimiečiai gyvenantys kaimuose netoli jo žūties vietos, naktį staiga prabutę, baimingai žvelgia pro langą - ar ne priskėlęs Alkas karste skraido.

Tačiau jis žuvo, galiu tai paliudyti. Paprastą paprastų metų dieną, grupę su kuria keliavo Alkas užpuolė kažkoks pamišęs lankininkas elfas. Daug tada garsių krašto vyrų galvas dėjo, o nekromantas mirė nuo pasalūniškos strėlės. Strėlės užnuodytos. Neišgelbėjo nei zombių - sargybinių glaudus žiedas. Štai ir šnibžda paprasti žmonės - kur tai matyta, kad juodosios magijos žinovas nuo užnuodyto ginklo žūtų.

Laiku pasprukęs Alko zombis

ROKANA. Retai kada tarp piratų būna moterų, o kad jos dar ir vadovautų jiems - tikrai nedažnas reiškinys. Rokana buvo viena iš tokių. Ją vadino pakrančių karaliene, siaubūnu moteriškame kailyje. Ne vienas pakrantės miestelis kentėjo nuo jos vadovaujama piratų antpuolių. Lemtingais Juanti invazijos pradžios metais, Rokanos laivas buvo atsidūręs prie mistinės Dero rasės požeminės tvirtovės, esančios jūros pakrantėje. Dero sutriuškino jos įgulą, bet pačios piratės neįveikė. Į apiplėštą josios laivą vieną dieną atsibeldė grupelė avantiūristų, tarp jų buvo ir garsieji Tan-Talas bei Ampicilinas, taip pat garsi Dero atskalūnė, tikra saulės dievo pasekėja Introdusa. Daug nemąstydamą Rokana metė savo įprastinį gyvenimo būdą ir patraukė ieškoti nuotykių su šiais velnio neštais ir pamestais bastūnais. Jos nuotykių kelias nebuvo ilgas, ji žuvo vienoje iš daugelio peštynių, į kurias ši marga kompanija įsiveldavo be didelio vargo. Ji nespėjo pagarsėti kaip didi avantiūristė, bet pakrančių gyventojai vis dar mena jos vardą.

Piratas Jokatiukas, buvęs komandos narys



Tas nelaukiamas ir visada netikėtas



Šūvis į nugarą

Grupelė avantiūristų staigiai sustabdė vežimą. Visi kaip mat pasislėpė už jo dengto šono. Goblinai, paleidę kelias strėles iš šalia kelio stūksančio miškelio, puolė atakon. Mentalistė mestelėjo jų pusėn kelis užkeikimus. Pora mažaūgių, spiegiančių žmogaus karikatūrų susmuko net neįveikę pusės kelio. Šaulė šaudė sėdėdama ant žirgo. Treisas, stambus ir grėsmingos išvaizdos vyriškis, puolė jų sutikti. Ir grupės viralistas, elfas Gvaihiras, nutarė prisidėti prie priešų triuškinimo. Iššokęs iš už vežimo, įtempė lanką ir paleido strėlę goblinų pusėn. Deja, vitalistas buvo prastas šaulys. Treisas, nulėkęs priekin, krito paslikas, gavęs strėlę į nugarą.



Ugnies kamuolys

Natūraliame urve gyvenantis keistuolis pasirodė besąs nekas kitas, o pats tikriausias vampyras. Jis, niekšas, paslapčia bandė kerais paveikti mūsų grupės moteriškąją pusę, tuo tarpu ir mane. Kariai spaudė šį vaikščiojantį lavoną savo ginklų ašmenimis, bet tai ne ką jį žeidė, o magas intensyviai kažką kerėjo. Matyt visų mūsų bendros pastangos nenuėjo veltui. Vampyras, praradęs savo žmogiškąjį pavidalą, virto spalvotu dūmų gumulu. Dvorfas, puolęs jo pusėn, kažką eksperimentavo su kovos tinklu, bet tai dūmų gumulo nesklaidė ir šis, paklilęs palubėn, virto šikšnosparniu ir dingo pro urvo angą laukan. Mano trys kompanjonai, nieko nelaukę, nutarė nešti savo kailį tolyn nuo šios velnio irštvos. Bet jiems kelią pastojo pro angą urvan lendantys vilkai. Ar tik ne vampyras juos bus sukvietęs? Jų buvo nemažiau kaip dešimt. Mūsų magiūkštis gnomas, skuodęs visų priekyje, sustojo kaip prikaltas. Matyt, didžios baimės paakintas, švystelėjo tiesiai prieš jį stovėjusiam vilkui į nosį Ugnies kamuolį. Keras pavyko, ir atrodė įspūdingai. Man net antakiai nusvilo. Sprogimas buvo toks stiprus, kad išlindus laukan, radau ne tik vilkų kūno dalis, besimėtančias atskirai, bet ir visų trijų mano kelionės draugų, tame tarpe ir paties mago, galūnės bei kiti organai buvo pabirę į šalis ar prilipę prie urvo landos sienų.

“Monai”

Nr.3, 2001 m. Balandis
Tiražas: 50
Adresas: nežinomas

Redkolegija:

Artūras Vaisiauskas (arturas.v@mediapool.lt)
Ruslanas Paškevičius (demonicus@centras.lt)
Adomas Urbanavičius (labmed@compidea.lt)

Dailininkas: Egidijus Leliūna (aegida@hotmail.com)

Piešiniai: Larry Elmore (10, 12 psl.)