



PATIRTIS: pintinių mūšis

Pagaliau, atrodo, metas žadinti visus ir keliauti, kur nors. Visi vėl mėgino pasistiprinti žalia mėsa, tačiau gana nesėkmingai. Po to kurį laiką keliavom palei statų kalnagūbrį, kol pastebėjom kažin kokį pakilimą ir urvą kiek aukščiau. Pasak mūsų pėdsekio, šiuo keliu gana dažnai vaikščiota. Ką gi, prasieisime ir mes, blogiau nebus. Urvažmogį apėmė didvyriškumo priepuolis, jis mat eis pirmas ir plikais kumščiais sudoros visus minitaurus (cituojū), minotauru kuoką įsibrukęs, atsiprašant, į užpakalį. Labai prašom, jūsų malonybe, mane visuomet mokė gerbti svetimus papročius. Iš paskos mūsų didvyriui vorele patraukė ir visi kiti. Požeminį perėją perėjome be nuotykių. Kitoje pusėje pamatėme skurdžiai krūmokšniais apžėlusią plynaukštę, o tolumoje ryškėjo vienišas lyg ir snieguoto kalno siluetas. Vienbalsiai nusprendėme traukti link jo. Tapijome kone pusę dienos, pradėjo lyg ir kamuoti alkis, kai ką. Vandens, tiesa, netrūko, nes kitaip nuo skundų tikriausiai ir ausys būtų sutinę. Staiga tylą sudrumstė labai jau keistas garsas, pradžioje pamaniau, kad tai Demorhas, keisčiausius garsus tiesą sakant nuolatos laidantis, tačiau vėliau pasirodė, kad - minotauras. Beje, elfai, intelektualai, aiškino, kad minotaurė. Bet vis tiek didumo sulyg kalnu, kas kad be ragų, o su mūsų skurdžių arsenalu... Vienu žodžiu, viena nevaikštanti bėda, mat jos buvo dvi. Tai, kas sekė toliau, galėtų būti aprašyta, kaip "pintinių mūšis", mat tos kvailos karvės pasirodė praktiškai neimlios mano mentaliniam poveikiui. Tada Treisas su urvažmogiu pasišovė pabendrauti su damomis, bet jei ilgaausis Gvaihiras nebūtų jų sustingdęs, manau, būtų blogai pasibaigę. Mat tie drąsuoliai, ginkluoti kuoka ir iš karvių atimtu krepšiu, pasirodė visu gražumu: šūkavo, griuvinėjo ir kitaip darkėsi, kažkoks košmaras. Galų gale, kai sustingdyta karvė vos ant jų neužgriuvo, Demorhas čiupo antrąjį dar sveiką krepšį su gėrybėmis ir nudūmė kiek kojos neša. Na ir kas mums liko daryti? Pasileidome ir mes iš paskos, negi paliksi draugą bėdoje. Pavakare, kai paaiškėjo, kad kalno šiandien nebepasieksime, susirengėme nakvoti. Visi buvo alkani, taigi kažkas patikino, kad grybai valgomi, o ir žolės tikras gardumėlis, aš be abejo nė į burną neėmiau to 'gardėsio'. Ryte buvo aišku, kad gerai padariau, nes visi jautėsi apnuodyti. Gvaihiras ėmėsi gydyti, Jumirai, rodos, tikrai padėjo, o kitiems tik išdidumas neleido skūstis, nors tarpais tekdavo pasišalinti į krūmus. Dieną pagaliau pasiekėme kalną, tačiau ten gyvenęs stambus minotauras su šeima mums pasiūlė nešdintis lauk. Gvaihiras, tiesa, dar bandė užmegzti kontaktą, tačiau minotauras-patriarchas, iki valiai pasimėgavęs pastarojo lingvistiniais sugebėjimais (tiesiog stūgavimu ir mykimu), aiškiai kontaktuoti su mumis atsisakė. Todėl patraukėme kuo toliau nuo bėdos ir vėl ėjom visą dieną, kol tolumoje pamatėme jūrą. Ką gi, nepasisekė, pasirodo mes vėl saloje. Todėl nusprendėme grįžti į salos vidurį ir traukti į kitą pusę. Pavakare Demorhas vėl ketino pasimėgauti 'gardžiaisiais' grybais, tačiau mūsų vitalistas pareiškė turįs geresnę idėją. Sugraibęs rieškučias dirvos sukūrė kažką panašaus į kylančią mielinę tešlą. Tai man sukėlė prisiminimus, kaip studijų metais tokiais studentų-vitalistų sukurtais gumulais apmėtydavome nepopuliarius dėstytojus ir kvėšas studentus - linksmi buvo laikai. Sako, kad tai labai maistinga, bet teko susikurti sau iliuziją, kad valgau kepsnį, vaizdelis vis dėl to nekoks. Tačiau kiti nebuvo tokie išrankūs.

Kalnius Zilaitis

Ką veikia požemiuose drakonai arba kaip lengviausia tapti herojumi, gražuole ar pabaisa

Kas čia vyksta?

Galėtų paklausti ne vienas protingas žmogus, apsilankęs patalpoje, kurioje žaidžiami vaidmenų žaidimai (toliau - VŽ). Iš pirmo žvilgsnio tai primena emociškai nestabiliu, o gal net ir valstybės saugumui pavojingų anarchistų susibūrimą - už stalo sėdinti jaunimėlio (nebūtinai) grupelė labai garsiai šaukia, dažnai kartojamos frazės "Puolu!", "Tu - lavonas" ir "Metu prieš protą!". Kartais grasinama verstis duris, lipti per sieną ar, neduok Dieve, pasikėsinti į visuomenės saugumą garantuojančio pareigūno sveikatą, gyvybę ir skaistybę. Tarpais tarp šūksnių mėtomi kaučiukai.

Pasakius, jog tai žaidimas, galbūt, taptų aišku tik viena - kad visi kartu fantazuoja ir iš to gimsta kažkoks veiksmas...

Šie nuotaikingi žaidimai ir vadinami vaidmenų žaidimais. Vaidmenų - ne dėl to, kad scenoje reikėtų vaidinti, greičiau todėl, kad žaidėjas turi savo veikėją, už kurį gyvena žaidime. Žaidėjui nereikia vargintis ir pačiam švaistytis ginklu, bandyti išsilaikyti balne ar netgi imituoti šiuos veiksmus. Jam tereikia pasakyti: "Mano veikėjas daro (arba - aš darau) tą ir aną"... Pavyks šis veiksmas ar ne (atsikels herojus, pargriuvęs nosimi į balą, ar liks tenai gulėti), priklauso nuo to, kaip bus išmesti kaučiukai. Juk turi kažkas suvaidinti "Zabalo" likimo vaidmenį. Kaučiukai, vartojami VŽ, skiriasi šonų skaičiumi - gali būti 4-, 6-, 8-, 10-, 12-, 20-ainiai. Ypač "kaulingas" žaidimas yra "Dungeons and Dragons", pasižymėjęs ypač griežtomis taisyklėmis. Dabar atsirado žaidimų, kuriuose kaučiukai beveik nenaudojami - meistro intuityvia sprendžia, pasiseks tau užvožti priešui per makaulę ar trenksi į šalimais augantį medį...

Meistras yra tas, kuris vadovauja paradui (atsiprašau, žaidimui) ir seka pasaką (Jūs ką tik sutikote trolių... Trolis labai didelis ir baisus... Iš kitos pusės jūsų link bėga kitas trolis... Dar didesnis ir baisesnis... Tai ką, vaikučiai, dabar darysim?). Kai kuriose žaidimų sistemose jis vadinamas dar istorijų pasakotoju (storyteller) ar kaip nors kitaip, bet tai esmės nesvarbu - vis tiek meistras yra ta šlykštinė, kuri gali numesti žaidėjams (tiksliau, jų herojams) ant galvų šimtatūkstantinę priešų kariuomenę, ir nieko jam už tai nebus (net ir algos už tai negauna). Meistras kuria žaidimo siužetą ir vaidina herojų sutinkamus veikėjus, pvz., tuos pačius bausiuosius trolius. Ši šlykštinė (meistras), beje, žaidėjų nevadina.

Žaidžiama, žinoma, grupėmis - vienas lauke ne karys (turbūt ir ne magas). Dažniausiai žaidime dalyvauja 4 - 7 žmonės.

Kaip gimsta žaidimo herojai? Pasak vieno iš patyrusių meistrų K. Beito, veikėjas dažnai turi paties žaidėjo asmenybės bruožų. Tai ypač būdinga pradedantiems, o daugiau pažaidęs pradeda eksperimentuoti ir nebedaro iš veikėjo savo kopijos. Veikėjai turi tam tikras savybes, kurios nurodo jų fizinius ir psichinius sugebėjimus. O šie savo ruožtu lemia (kartu su metamais kaučiukais), kaip veikėjui pasiseks tai, ką jis susiruošė daryti. Tarp tokių savybių galima paminėti jėgą, miklumą (sugebėjimas manipuluoti daiktais), vikrumą (sugebėjimas laiptoti sienomis, medžiais ir šiaip išstovėti ant kojų), protą, išmintį, pastabumą, žavumą, sveikatą, galią (psichinę ar maginę), atsparumą. Visas šias savybes, kad nepamirštų, žaidėjas užrašo į veikėjo lapą. Kartais būsimos veikėjo savybės nustatomos metant kaučiukus - tuomet jos vertinamos taškais. Kuo daugiau taškų išmėti, tuo daugiau proto gauni (kad taip gyvenime būtų galima...). Paskui pagal gautą paveikslą parenkamas atitinkamas veikėjas - jei fizinė jėga maža, tai jam turbūt geriau tapti koku intrigantu, nei kariu. Igdūžiai ir savybės gali būti perkami žaidimo metu. Supuvę kapitalistai kurį vaidmenų žaidimus, iš karto matosi. Veikėjus galima pasirinkti pagal įprastą archetipą - barbaras raumeningas, magas beširdis, gražuolė graži, pabaisa baisi... Daugelyje žaidimų sistemų veikėjai turi priklausyti kokiam nors klasei, kuri irgi lemia jų sugebėjimus ir interesus. Ši klasių "sistema" (žynys, karys, magas, vagis) išrutulota žaidime "Požemiai ir drakonai" ("Dungeons and dragons"). Kadangi tai pirmas VŽ, galima sakyti, kad tai VŽ klasika.

Pretenduojantys į originalumą nori, kad jų veikėjai elgtųsi priešingai, nei iš jų tikimasi - barbaras skainioja pievoje ramunėles ir deklamuoja Šekspyrą, magas turi suicidinių polinkių, nes jam nuolat pagirioms skauda galvą, gražuolė žvaira, o pabaisa nešioja kosmetinę. Tačiau veikėjų skirstymo į klases laikosi ne visos VŽ sistemos.

Vienas žaidėjas gali žaisti ir už keletą veikėjų. Tiesa, tokiu atveju, pasak K.Beito, vienas veikėjas dažniausiai būna "tikras", o kitas - jo pagalbininkas. Arba - abu "tikri", bet nuobodžiai vienodi. Tad žaidimui tai nieko doro neduoda.

Dažnam nežaidžiančiam VŽ asocijuojasi su nuolatinio priešų galabėjimu, kovomis ir kraugerišku. Yra ir toks veikėjo tipas, vadinamas Combat Wombat - toks mielas padarėlis, egzistuojantis tam, kad visus sutiktus žudytų, ir kaip sakoma, kautis jis moka geriau nei vaikščioti. Bet jų veikėjo charakteris priklauso nuo žaidėjo pasirinkimo, tad pacifistas, ko gero, irgi turėtų ką veikti VŽ... Tuo labiau kad ir kiekvienas meistras padaro žaidimą skirtingą; pas vienus gali vykti ištisos kautynės, pas kitus herojų laukia mažai kovų ir daug festivalių, rungčių, šokių. Veikėjas turi tam tikrą lygį, kuris priklauso nuo jo patirties ir sugebėjimų. Žaidėjai pakyla į aukštesnį lygį kaupdami patirties taškus, gaunamus įveikus kliūtį ar pasiekus tikslą. Žaidime dalyvauja ir nevidinami veikėjai (NPC - Non - Player Character) - tie, už kuriuos žaidžia meistras. Jie gali būti epizodiniai (fermeris, einantis per kelią) arba turėti didžiulę reikšmę žaidimo siužetui (veikėjus nuolat persekiojantis bloguolis). Tokiais NPC gali būti pabaisos, o pabaisa - tai bet koks padaras, priešiškas veikėjui (drakonas, orkas, ateivis, robotas...). Populiariausios pabaisos VŽ, ko gero, - vampyrai. Kai kuriose žaidimų sistemose ("World of Darkness") veikėjai patys būna pabaisos, pvz., tie patys vampyrai.

VŽ ypatingi tuo, kad juose laimėti ar pralaimėti kaip ir negalima... Nelaimi joks pavienis žaidėjas, nelaimi nė visa grupė - juk nėra prieš ką jai laimėti. Žaidimas gali trukti septynerius ilgus metus ir baigtis tada, kai žūsta dauguma veikėjų. Arba kai nusibosta... Tad žaidimo tikslas vienas - malonumas. Be to, VŽ gali būti naudojami kaip mokomoji priemonė: pasaulio kūrimas reikalauja išsamių žinių, ko gero, visose mokslo srityse... Jei veikėjas žūva tebesitęsiant žaidimui, žaidėjas gali pasirinkti kitą ir žaisti toliau. Pastaba "kompiuterastas": VŽ - "neužseivainami" Jūsų herojus iš daugybės nebegrįž... nebent tai būtų specialiai įvesta žaidimo siužeta.

Žaidėjams - džiaugsmas, meistriui - vargas...

Yra manančių, kad VŽ - tai ne žaidėjų, o meistro žaidimas, atseit jis gaunąs didžiausią malonumą. Jei meistras

komanduoja žaidėjams, ką jie turi daryti, taip ir yra. Bet jei žaidėjams paliekama didelė laisvė, meistriui pasidaro nebe taip paprasta su jais susitvarkyti. Kai K. Beitas kadaise norėjo scenarijuje įgyvendinti vieną idėją, teko žaisti trejus metus, kol tai pavyko, nes niekaip nepavykdavo žaidėjų atvartyti į tą vietovę, kur reikia...

Turi meistras ir kitokio vargo su neuoromomis žaidėjais. Mat jam parankiausia, kai žaidėjai eina grupe, neišsiskirstydami - tuomet juos lengviausia suvaldyti. Jei grupė suskyla ir kiekvienoje vyksta atskiras veiksmai, žaidimas labai pasunkėja. Todėl pirmųjų žaidimų veiksmas ir vykdamo tunelyje - ten tėra tikta viena kryptis... Bet tai greitai atsibodo ir atsirado laisvesni, su veiksmu atviroje vietoje, žaidimai. Beliko meistriui "kišti savo trigrašį", kad žaidėjams nesinorėtų atsiskirti. Dažniausiai "separatistams" liūdnai baigiasi, ir tenka grįžti atgal. Ne tik žaidėjui, bet ir meistriui tenka kauliukus mėtyti. Pvz., meistras žino, kad žaidėjų krūmuose gali tykoti šernas. Tuomet jis meta kauliukus ir nuo šio rezultato priklauso - bus žvaznas krūmuose ar liks tikta teorine galimybe... Tai daro žaidimą įdomesnį ir pačiam meistriui - ne viskas, kas jo suplanuota, pavyksta... Protingas žaidimo meistras turi dar ir kitokių problemų: kad viskas jo pasaulyje būtų apgalvota ir logiška. Dažnai nekreipiama dėmesio, pvz., į ekologiją - požemyje apgyvendinami drakonai, kitokie žvėrys, orkai, dvorfai - bet negalvojama apie tai, ką jie visi tenai valgo, kodėl vienas kito neišskerdžia.

Žaidimų įvairovė

"Dungeons and Dragons" (lietuviškai kalbant, "Požemiai ir Drakonai") turi garbės būti vadinamas pirmuoju VŽ, be to, kaip sakoma, labiausiai keikiamu ir labiausiai garbinamu VŽ. Tai gana "griozdiškas" žaidimas (vėliau sukurtas jo patobulintas variantas - "Advanced Dungeons and Dragons, ADD), su gausybe taisyklių bei lentelių. Išleistas jis 1972 m. mažų pamfletų pavidalu, o 1974 m. juo kūrėjas Gary Gygax (žaidimo bendraautorius - Dave Arneson) bei jo kompanija TSR ("Tactical Strategic Research") pradėjo šio žaidimo rinkinių leidybą. TSR tapo didžiule VŽ kompanija, bet 1997 m. susidūrė su finansiniais sunkumais ir ją nupirko "Wizards of the Coast", didžiulė kortų žaidimų kompanija. Pirmieji "Dungeons and Dragons" buvo paprasti lobių medžiotojų nuotykių požemiuose, kai žaidimas išpopuliarėjo, nuotykių tapo įvairesni ir intelektualiesni. To rezultatas ir buvo "Advanced Dungeons and Dragons", kuris dabar ir žaidžiamas. Tai vis dar didžiausias VŽ, turintis gausybę papildymų, pasaulių ir taisyklių. Sakoma, kad visi žaidėjai yra jį bent kartą žaidę, nors daugelis jį vadina praeities žaidimu su sudėtingomis taisyklėmis. Kadangi šis žaidimas seniausias ir populiariausias, dauguma ne žaidėjų visus VŽ sieja būtent su juo. Iš čia ir terminas - "drakonistai"...

GURPS (Generic Universal Role Play System) - paprastesnis žaidimas nei jo "protėvis". Tai viena didžiausių sistemų, sukurta Steve Jackson. Į ją įeina papildymai iš įvairių kitų žaidimų, todėl pavadinime ir yra žodis "generic" - "gentinis", "rūšinis", t. y. turintis kažką, kas bendra visiems, tai rinkinys mechanizmų, kuriuos galima panaudoti bet kurioje aplinkoje. Kai kurie žaidimai skirti literatūros fanatikams. Pvz., MERP (Middle Earth Role Playing) - šio žaidimo veiksmas vyksta DŽ. Tolkinio Viduržemyje po to, kai buvo sunaikintas Žiedas. Šio žaidimo veiksmo ir mūsų sistema yra sudėtingiausia. Kiekvienas veikėjas turi ilgus sąrašus, kurie nulemia, kas eis pirmas, kokių greičiu ir t. t., taip pat sudėtinga ir charakterių kūrimo sistema, į kurią įeina vaikystės patirtis, suaugusiojo interesai, darbas, mokslas... Pagal R. Želiaznio "Amberio kronikų" ciklą sukurtas žaidimas "Amberas". Jis pasižymi tuo, kad žaidžiamas visai be kauliukų, čia labiau koncentruojamasi į žaidimo veiksmą, o ne į taisykles. Šis žaidimas priklauso vadinamiesiems "storyteller" tipo žaidimams. Lavkrafto mėgėjams skirtas "Call of Cthulhu" - čia žmonės susiduria su pabaisomis iš Ktulhu mitų. Žaidėjai vaidina nežinomų dalykų tyrėjus. Žaidimo veiksmas vyksta greitai, juo veikėjų gyvenimas trumpas... Pastaruoju metu labai išpopuliarėjo "World of Darkness" (Tamsos pasaulio) žaidimas. Veiksmai vyksta žemėje, bet tamsesnėje ir niūresnėje, pilnoje pabaisų, kurias vaidina patys žaidėjai. Šioje sistemoje yra penki žaidimai: "Vampire", "Werewolf", "Wraith", "Mage", "Changeling". "Changeling" vadinamas spalvingiausiu VŽ. Tai pentas ir paskutinis žaidimas iš "World of Darkness" serijos. Jo veikėjai yra žmonių ir fejų hibridai, kurių žmogiškoji dalis po mirties prisikelia, o fejiškoji, tai, kas vadinama Glamour, t. y. menas, muzika, vaizduotė - prarandama, ir jie turi tą Glamour iš kažkur susirinkti. Žaidimas, sako, taikus ir kūrybiškas. Dar yra tokie renkamieji kauliukų žaidimai (collectible dice games) - bandymas padaryti kortų žaidimų variaciją. Jie žaidžiami specialiais kauliukais iš rinkinių, į kuriuos įeina atskirtiniai parinkti kauliukai. Bet šie žaidimai ne tokie populiariūs, kaip kortų, nes patys kauliukai mažiau patrauklūs už gražiai išpailštas kortas.

Yra žaidimai be kauliukų, yra žaidimai su kauliukais ir labai griežtomis taisyklėmis, kur labai griežtai remiamasi schemomis, kortomis, kauliukais, lentelėmis, matematiniais apskaičiavimais, tikimybių teorija, Pitagoro teorema... Yra fentezi (Dungeons and Dragons), SF (Traveller), siaubo (Call of Cthulhu), kiberpanko (Cyberpunk 2020) žaidimai... Jau sukurta ir dešimtyrės ar šimtai kompiuterinių VŽ, kuriuose "meistrauja" kompiuteris. Yra ir nefantastinių žaidimų - istoriniai, kariniai, špionažo, kriminaliniai. Bet populiariausi vis tiek - fantastiniai... Gal todėl, kaip teigia vienas internetinių autorių, kad VŽ - eskapistinis laisvalaikio leidimo būdas, ir geriausia tam tinka būtent fantastika...

Vienas lauke - ne...

Žaidėjai mėgsta burtis ne tik pavienėmis grupelėmis, bet ir į didesnes draugijas. Labiausiai organizuota ir geriausiai veikianti, ko gero, yra RPGA (Role Playing Games Asociation), kuriai priklauso virš 30 atskirų klubų bei daugiau kaip 8000 narių. Draugija leidžia "Polyhedron" žurnalą, rengia varžybas, konventus.

"Savi" ir "importiniai" žaidimai Lietuvoje

Lietuvių fantastai irgi žaidimų "zarazą" pamėgo. Ne tik užsienietišką, bet ir savą bandė sukurti. Pirmas blynas, ne taip jau labai ir prisivėles, ir buvo "Karaliai ir magai" - pavadinimo sugalvojo G. Beresnevičius, prie paties žaidimo kūrimo daugiausia prisidėjo G. Beresnevičius# ir K. Beitas (kuris buvo pagrindinis žaidimo taisyklių kūrėjas). Tai - "Požemyje ir Drakonų" variantas, kiek pakeistas, pridėta kitų žaidimų taisyklių. VŽ Lietuvoje prigijo neiškart. Karius ir Magus" bandyta žaisti per pirmąjį Lithuanicon'ą, bet tuo metu jie didelio susidomėjimo nesukėlė. Po poros metų, kai VŽ vėl pristatytą Lithuanicon'o metu, atsirado norinčių žaisti toliau.

Straipsnyje panaudota fentizo "Dorado raganos" medžiaga



Kovos vežimas



Kavalerijos atsiradimas buvo tikras perversmas senųjų amžių mūšių strategijoje. Ištikus šimtmečius kariai ant arklių buvo lemiama jėga kautynėse. Tačiau buvo laikai, kai kavalerijos, kaip kovinio vieneto, dar nebuvo. Daug anksčiau buvo naudojami kovos vežimai - faktiškai pirmasis istorijoje arklių panaudojimas žmonių nesutarimuose, kurie baigdavosi

krūvinais mūšiais.

Kovos vežimas - vienu, dviem ar daugiau arklių pakinkytas nedidelis vežimas, kuriame dažniausiai būdavo du žmonės: epochas - važnyčiuotojas, ir parabatas - karys besikaunantis kovos vežime.

Pirmieji kovos vežimų piešiniai aptikti Tarpupyje. Jie datuojami III tūkst. m. pr. m. e., kai šiame regione gyvavo šumerų valstybė. Tada dar nebuvo apynasrių ir gyvulius valdydavo žiedų įmautų į šnerves pagalba. Pirmieji kovos vežimai buvo labai griozdiški ir nepaslankūs. Šumerai į kovos vežimos kinkydavo asilus, patys vežimai buvo dviašiai su keturiais ratais. Sunku įsivaizduoti, kad jie galėdavo atlikti smogiamąją ataką į priešakines priešininkų kovotojų rikuotes. Nors nėra pagrįstų istorinių šaltinių apie tokių kovos vežimų panaudojimą mūšiuose, galima manyti, kad šie koviniai junginiai atlikdavo pagalbinių kovinių dalinių vaidmenį, kurie aprūpindavo pagrindinius junginius amunicija, išgabendavo sužeistuosius ir, geriausiu atveju, apšaudydavo priešus iš lankų ir svaidyklių.

Kovos vežimai buvo naudojami senajame Babilone, Asirijoje, Egipte, antikinėje Graikijoje, Kartaginoje, Romoje ir kitose senovės valstybėse. Vieni mokslininkai mano, kad kovos vežimai atsirado Artimojoje Azijoje, IV tūkstantmetyje prieš mūsų erą, o po to paplito pietryčių Europoje, Kaukaze, pietų Rusijos stepėse, Irane ir šiaurės vakarų



Šumerų dviašis kovos vežimas, III tūkst. m. pr. m. e.

Indokinijoje. Kiti istorikai teigia, kad kovos vežimų tėvynė - Eurazijos stepės. Iš vienos pusės tokia sudėtinga konstrukcija, kaip kovos vežimas, galėjo atsirasti tik pakankamai išsivysčiusiose šalyse, kur metalurgija ir medžio apdirbimas buvo pakankamai gerai išvystytas. Kovų vežimų gamyba turėjo būti masiška, nes tik didelis jų kiekis garantavo sėkmę mūšio metu, o tam buvo reikalinga centralizuota valdžia, kuri finansuotų ir užtikrintų nenutrūkstamą statybinių medžiagų tiekimą. Iš kitos pusės, kovos vežimų kinkiniams reikalinga labai daug arklių. Buvo reikalingi atsarginiai arkliai, kad pakeistų žuvusius ir sužeistus gyvulius. Taip pat reikėjo patyrusių žmonių, puikiai valdančių arklius. Ir pagaliau buvo reikalingi kariai - epiochai ir parabatai - puikiai išmanatys kautynių su kovos vežimais meną. Tokiais resursais galėjo disponuoti indoeuropiečių klajoklių tautos, o sėslūs žemdirbiai to neturėjo. Čia ir išklyta prieštaravimas. Artimoji Azija, pagrinde Mesopotamija, disponavo stipria gamybine baze ir resursais reikalingais kovos vežimų statybai, bet šiame regione III tūkst. m. pr. m. e. nebuvo išvystyta arklinė kystė, nors arklius, čia, aišku, žinojo. O indoeuropiečių stepių gentys, nors ir išmanė arklinę kystę, materialine baze ir reikalingais resursais nedisponavo. Peršasi išvada, kad kovos vežimai galėjo atsirasti ir pasiekti reikiama techninį lygį tuose kraštuose, kurie ribojasi su stepėmis ir yra ekonomiškai išsivystę (tam laikmečiui). Sprendžiant pagal archeologinius duomenis, tokiu kraštu galėjo būti Anatolija, buvusi rytinėje centrinės Mažosios Azijos dalyje.

Kovos vežimai Mažojoje Azijoje buvo naudojami mūšiuose kaip galingas kovinis

vienetas, o jau pas senovės graikus kovos vežimai daugiausia dalyvaudavo sportinėse varžybose, o dar vėliau, Senovės Romoje, kovos vežimai buvo naudojami iškilmingose procesijose bei masiniuose renginiuose.

Kovos vežimus naudojo ne tik Artimosios Azijos tautos, bet net ir keltai bei kinai.

TÉVAS



Kinų kovos vežimas, XII a. pr. m. e.

Šaltiniai: В.В. Тараторин “Коница на войне”
www.rubricon.ru - Рубрикон, internetinė svetainė
www.megabook.ru - internetinė svetainė

KALAVIJAS *Senovės Romoje*

Tęsinys, pradžia "Monai" Nr.3

Kalavijas Senovės Romoje, kaip ir daugelyje kitų valstybių bei tautų buvo pagrindinis ginklas, turintis didelę vertę, reikšmę bei gamybos tradicijas.

Dar prieš įsigalint Romai, senųjų Apeninų pusiasalio gyventojų etruskų kalavijai greičiausiai buvo jau anksčiau aprašytų tipų modeliai. Savitos, romėnams būdingos, kalavijų formos išryškėjo tik taip vadinamajame Respublikos laikotarpyje, kuris prasidėjo V a. pr. m. e. bei išsilaikė iki pat Romos žlugimo. Daugeliu atvejų savita lotyniškojo kalavijo forma, jo ilgis bei plotis, kito nedaug. Tačiau daugiausia svarbių pasikeitimų įvyko būtent jų gamybos procese.

Būtent gamybos procesas šių dienų tyrinėtojams kelia keletą įdomių klausimų: ar romėnai savo kalavijams naudojo geležį ar plieną? Tokio klausimo prasmė tampa aiški susipažinus su geležies kalybos technologija.

Romos Respublikos laikotarpyje geležies rūda jau buvo gaunama kasant ją šachtose. Tolimesnis tikslas buvo kaip įmanoma labiau tokią rūdą išvalyti bei pašalinti iš jos visas priemaišas, kadangi geležis chemiškai gamtoje dažniausiai būna surišta su deguonimi bei vandeniliu (taip sakant su vandeniu) bei turi įvairių papildomų šlakų.

Pradžioje fizinės priemaišos būdavo pašalinamos rūdą plaunant vandeniu. Toliau ji būdavo malama į mažus gabalėlius geležinėmis girnomis, kintamai klojama sluoksniais su anglimi: anglis degama bei taip pašalinamas vanduo. Tačiau joje dar likdavo deguonies. Tam jau apdirbta rūda talpinama į specialią krosnį, kurioje degimo metu dalis degimui reikalingo deguonies būdavo paimama ne iš oro, o iš pačios rūdos. Galiausiai krosnies dugne likdavo geležies luitai-bliumai (angl. bloom), kurie ir būdavo medžiaga, naudojama tolimesnei ginklų gamybai. Tokį gabalą kalvis kaitindavo žaizdre ir kaldavo iki darbinės formos, taip papildomai dar pašalindamas likusias priemaišas. Tada metalo gabalas jau galutinai keliaudavo ant priekalo, kur jį kaitindavo anglimi kūrenamose krosnyse, kaldavo iki reikiamos formos. Metalui atšalus jis vėl būdavo kaitinamas ir taip daugelį kartų. Viso to rezultate gaudavosi įdomus variantas - dalinai anglimi praturtinta geležis, kada pagaminta geležtė iš dalies būdavo panaši į plieninę, o jos vidus būdavo geležinis. Skirtumas taip pat dar tas, kad tikras plienas turi apie 1,5% anglies, tuo tarpu pastarasis tik apie 0.5%.

Daugelio kaitinimų eigoje pagaminta geležtė buvo tvirtesnė, nei atkalta tik per kelis kaitinimus.

Pabaigoje, kada geležtė įgaudavo tą forma, kuri buvo kalvio tikslas, ji būdavo grūdinama bei atleidžiama. Dažniausiai šis etapas - kalvio patyrimo ir profesionalumo vaisius.

Dominuojantis šio periodo kalavijo tipas yra gladiusas. Jo pirtakas, taip vadinamas gladius hispaniensis, manoma buvo perimtas iš senosios Iberijos ilgo dviašmenio kalavijo bei pritaikytas savoms reikmėms.

Pirmieji gladiusai būdavo ilgi, su geležte net iki 75 cm ilgio. Geležtės plotis būdavo apie 5 cm. Ji baigdavosi ilgoku smaigaliu.

Nuo I m. e. a. pradžios prasideda palaipsninis gladiuso kitimas ir atsiranda plačiau žinomas, taip vadinamas, Pompėjiško tipo gladiusas. Šis tipas jau yra šiek tiek siauresnis bei trumpesnis.

Vidutiniškai jis būdavo apie 60 cm ilgio.

Geležtė dviašmenė, su lygiagrečiai einančiomis briaunomis bei trumpesniu aštri smaigaliu. Jos ilgis 45-50 cm, plotis nuo 42 iki 55 mm. Jis buvo geriau pritaikytas tiek dūriui, tiek kirčiui.

Tokie gladiusai atvaizduoti net garsiojoje Trajano kolonoje, kurią apie 111-114 metus pastatė



Romėnų gladiusas



*Ankstyvasis gladius (viršuje)
ir Pompėjiškasis gladiusas*

Tačiau pagal kai kuriuos šaltinius dešinėje pusėje prie diržo kalaviją nešiodavo tik pėstininkai bei kavalerija, o kairėje - tik centurionai. Vėliau, paplitus ilgesniems kalavijams, kavalerija pakeitė kalavijo vietą prie diržo.

Kavalerijos naudotas kalavijas buvo spata (spatha). Bendras tokio kalavijo ilgis buvo 75-80 cm, geležtės- apie 65 cm, plotis 4-5 cm. Vienas Danijoje rastas egzempliorius turėjo net 1 metro ilgio geležtę. Spata tai tiesus vienašmenis kalavijas. Šio kalavijo rankena, jos antgalis bei kryžma panašūs į gladiuso, todėl tai būtų tarsi prailgintas pastarojo variantas, kurio svarbesnioji paskirtis yra kirtis, o ne dūris.

Tolimesni lotynų kalavijo kitimai vyko II m.e. amžiuje. Bendru atveju kalavijo geležtė savo forma liko nepakitusi, tačiau rankenoje vietoje apvalaus masyvaus rankenos antgalio atsiranda žiedas. Tokio tipo kalavijai dažnai atvaizduojami šio amžiaus akmens raiziniuose.

Tačiau jau to paties amžiaus pabaigoje vėl buvo grįžta prie bumbulo rankenos gale bei klasikinio pompėjinio kalavijo tipo. Taip pat labiau pradėta naudoti ilgesnė geležtė, panaši į spata kalavijo. Toks naujasis kalavijas yra vadinamas modifikuota spata, kuri taip pat turi dviašmenę geležtę. Tokio kalavijo geležtės ilgis svyravo nuo 55 iki 80 cm ilgio.

Vėlesniuoju laikotarpiu pasirodė ir pilnai trikampišką geležtės formą turintys kalavijai. Toliau pagrindinis romėnų kalavijas tampa dviašmenis, kuris nuo spatos tipo atsiradimo dideliu pakeitimų, išskyrus daugiau stilistinius nei funkcinium, nepatiria. Tai, kas manoma esant Romos klasikiniu kalaviju dabar tampa norma. Toks klasikinis kalavijas yra su 60-75 cm ilgio geležte, kryžma pakankamai siaura, rankenos antgalis su bumbulu. Toks klasikinis kalavijo apibūdinimas tinka nuo IV amžiaus, bei vėliau yra vaizduojamas mene. Tik išskirtiniais atvejais bumbulas pakeičiamas trikampiū rankenos antgaliu.

Būtent kalavijo dydis ir forma atspindi tai, kaip jis yra naudojamas. Gladius hispaniensis buvo vienašmenis, pakankamai ilgas bei smailus. Iš to galima spręsti, kad tokie ginklai labiau buvo skirti dūriui nei kirčiui atlikti. Tam yra daug įvairių įrodymų, kad būtent toks kovos tipas naudotas prieš ilgesnį keltiškąjį kalaviją. Yra išlikęs net vienas pasakojimas, kaip atrodė kova tarp barbaro ir romėno: "Romėnas buvo ginkluotas skydu bei kalaviju, taip pat ginkluotas buvo ir barbaras. Romėnas savo skydu užgriebė priešininko skydo apačią ir taip kilstelėjo barbaro skydą. Tuomet staigiai dūrė į pilvą ir kirkšnį, taip nukaudamas šį".

Spata, kurią labiau naudojo kavalerija, turėjo būti ilgesnės pėstininkams nuo arklio pasiekti. Dviašmenis pompėjiškasis gladiusas rodo, kad atsiradu galimybė atlikti ir kirstį, o ne tik durti. Tokiam pačiam tikslui skirti ir vėlesniojo modelio spata kalavijai. Tačiau greitas dūris į pilvą ar veidą

vis tek išliko mėgstamiausias kautynių elementas. Taip pat trumpesnis kalavijas yra lengviau valdomas, kartu galima naudoti ir skydą.



Spata

ADOMAS

Naudota literatūra:

1. The Roman Sword In The Republican Period And After
2. Armamentarium: Beginer's Guide - Sword
3. The Glory What Was Rome: Tactics Armor Arms Commanders Leaders
4. European sword home: www.angelfire.com/ns/swordhistory/roman.html

II skyrius

Susidūrimas su dvorfo gentainiais, nežiūrint į jo pagyrūniškas kalbas, nebuvo labai sėkmingas. Pusgyviai, aplamdytais šonais, o mūsų šaunusis karys ir su suknežinta plaštaka - štai tikrieji mūsų "pergalės" vaisiai.

Nieko kito neliko, kaip bandyti nusigauti iki goblino - žyniuonio trobelės ir už turimus variokus nusipirkti kelis šimtus aukso monetų kainuojantį edramą rankai sugydyti. Elfas padarė neštuvus be sąmonės gulinčiam kariui ir aš juos iki pat vakaro tempiau. Nusikalčiau kaip arklys. Dvorfas neštuvus tempti atsisakė motyvuodamas tuo, kad jam trūksta ūgio. Betgi jis ir iš tikrųjų mažiukas. Vakare elfą apšėdo žvėrtakių manija. Jai vis vaidenosi aplink lakstantys vilkolakiai ir meškolakiai, kurių gyvenimo tikslas yra perkąsti mums gerkles. Deja, prabudėjusi iki ryto žvėrtakių ji nesulaukė.

Ryte mūsų kariūnė galų gale pabudo (turbūt dvorfas naktį ją pabučiavo) ir jau galėjo pėdinti savo kojomis. Kelionė iš karto paspartėjo.

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 padarė puslankį išlindome į tą patį kelią, kurio pradžia buvo užkrauta rąstais. Štai čia dvorfo smalsumas neišlaikė. Jam susivaideno, kad mūsų aplenktime 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 pasikolioję 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 degant 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. Tėvas tuo metu raičiojosi po samanas stengdamasis užgesinti degančius rūbus. Besiraičiodamas jis pametė savo kirvį ir darbar atsidūrė priešais gaidį plikomis rankomis. Prisiminęs jo didingą drašą 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.

Už kokių dviejų valandų kelio tolumoje pamatėme keletą palapinių pastatytų laukymėje. Dvorfas iš tolo atpažino savo gentainius ir suplėšęs savo ir taip skylėtus ir nuodėguliais atsiduodančius marškinius pasidarė madingą skarelę, kuria pridengė barzdos likučius. Aišku sutiktiems dvorfams tai sukėlė įtarimą ir mes vos įtikinome juos, kad jokia urvų šiltine nesergame. Sutikti dvorfai prisistatė kalnakasiais skubančiais į netoliese dunksančias šachtas. Pabandėme jiems iškišti trečioje šachtoje rastus kirvukus - be naudos. Mūsų moteriškas kolektyvas pasirodo irgi buvo čia stabtelėjęs. Jos dvorfams pasirodė labai keistas darinys: tiek ūgio, tiek rasinės sudėties atžvilgiu. Dar kiek paėjus už dvorfų stovyklavietės sutikome ir tris piktas būtybes. Jos ant mūsų rėkavo ir visai kitaip keikėsi.

Joms išsirėkus patraukėme tolyn. Greitai pasiekėme gobli no trobelę, kuri

buvo elementarus dengtas vežimas, stovintis turgavietėje, įrengtoje viduryje miškų. Iš karto pastebėjome kad ten buvę dvorfai ir goblinai kažkaip piktai nužvelgė mūsų gnomą. Ir vadino jį kažkaip nejprastai - cviergu. Pasirodo gnomai čia tarsi vergai, pati žemiausia klasė. Gnomui tai turbūt nepatiko. Truputį paklaidžioję (susigaudyti šioje improvizuotoje turgavietėje nejmanoma: visi vežimai pažymėti kažkokiais sutartiniais simboliais Z1), galų gale radome goblino vaistų pardavėjo vežimą. Pagal mūsų planą, kadangi pinigų neturėjome, mentalistas turėjo apžavėti goblina savo kerais. Aišku kaip visada, pačiais svarbiausiais momentais, visagalė magija negalėjo nieko padaryti. Goblins aišku kažką pajuto, bet neišsidavė. Tada labai atvirai pasiūliau jam sandėrį: pinigų neturime, bet galime padėti atsikratyti nereikalingais konkurentais ir pan. Goblins akivaizdžiai susidomėjo. Pakvietęs mane į vežimo vidų jis ėmėsi dėstyti reikalą. Esą ten ir ten gyvena cviergas gydytojas - jo didžiausias konkurentas. Taigi jis turi dingti. Už paslaugą jis mus duos du edramus ir dar kažkokius kelis gyduolius. Gavęs mano sutikimą, jis puolė piešti kelią iki cviergo namo. Tuo metu aš jam iš visų jėgų skėliau per galvą su po ranka pasipainiojusia puodyne. Vargšelis susmuko be mažiausio cyptelėjimo. Išgirdusi kažkokius garsus į vežimą įsmuko elfė. Ji puolė rīsti goblina, o aš jį pjauti. Ilgai negaišdami susikrovėme į kišenės edramą, dar 4 kitus buteliukus, kažkokį ryšulėlį ir skrynioje rastas knygutes paskubomis pakišome goblina po stalu ir išlindome iš vežimo. O lauke tuo metu vyko dar įdomesni dalykai. Kažkoks girtas dvorfas pasiūlė mūsiškiui dvorfui sandėrį: jis sumokės du deimantus už leidimą šauti iš arbaletu į cviergą. Ilgai negalvojęs dvorfas sutiko - cviergo nuomonės paklausti jis akivaizdžiai pamiršo. Ilgai nelaukęs dvorfas užsitaisė arbaletą ir pataikė. Gnomas krito ant žemės kaip pakirstas. Žmogus tuo metu kaip stovėjo be amo, taip ir liko. Dvorfas gi pasiėmė du brangakmenius ir skaudančia širdimi atsisakęs suteikti šauliui girtuokliui dar vieną progą čiupo gnomą po pažastim ir neskubiu žingsniu pradėjo eiti turgavietės krašto link. Prie jo prisijungėme ir mes su elfu. Neskubiu, natūraliu žingsniu perėję turgavietę pasislėpėme miškuose. Edramo pasirodo dabar turime daugiau nei proto. Ranką kaip mat sugydėme. Atgavęs sąmonę gnomas užsipuolė dvorfą - būtų bent ženklą bėgti ar kerėti davęs. Atrodo, kad turės daug vandens nutekėti, kol jiedu vėl susibičiuliaus. Dar kiek pailsėję vėl patraukėme į kelią. Jokio tikslo neturime, tad nusprendėme tiesiog pasitraukti toliau nuo turgavietės.

Jau į pavakarę prie pat kalnų grandinės sutikome dvorfą ir goblina. Jie sėdėjo prie laužo. O aplink mėtėsi begalės ginklų, ekipiruotės. Išsikalbėjome. Pasirodo juos užpuolė bobalakiai. Rasė negirdėta, bet kiek supratome iš pasakojimo bjauri. Paskatinti kažkokio tai altruizmo pasisiūlėme padėti galabijant tuos bobalakius. Turbūt nesitikėję tokio mūsų žingsnio dvorfas ir goblins pažadėjo man ir kariui po infraakinius, ginklus ir maistą. Vakaraų praleidome besiruošdami būsimajai baudžiamajai operacijai.

Maras (Mukas)

Tęsinys kitame numeryje.

Prisiminimais apie valandas praleistas žaidžiant
“Karius & Magus” dalinasi meistras ir žaidėjas:

FOX'AS

Kaip visi mirė

Senais laikais garsėjau kaip meistras pas kurį tik retas herojus išgyvendavo iki pabaigos. Visi anksčiau ar vėliau mirdavo. Kartą, bežaidžiant "Karmagius", nusprendžiau tapti meistru geriečiu, net paėmiau visai nekalta scenarijų pagal "Hobitą". Viskas vyko ramiai, kol herojų nesupakavo orkai.

Vienas pabėgo, o kiti du buvo surišti ir pakabinti žemyn galva virš alyvos katilo. Kaip visi įtariate, bėglys gavo žiedą, padarantį jį nematomu ir nusprendė išvaduoti draugus. Užlipo ant pastolių, užsitraukė juos į viršų, nespėjo jų atrišti, o čia jau ir orkai su kirviais atbėga. Tie, kas buvo matomi, šoko plikom ir nutirpusiom rankom ant nevidonų orkų, bet kauliukai krito kritiniais nepasisėkimais: vienas gavo kirviu per galvą ir jo kaulai subyrėjo į miltus, o kitas nukrito nuo pastolių ir užsimušė. Nematomasis kolega tai išvydęs bandė nušokti į apačią, bet vėl kritinis nepasisėkimas: kolega įkrito į alyvos katilą ir jame liko merdėti...

Taip aš dar labiau sutvirtinau piktojo meistro vardą...

Gyvenimas duobėje ir peršalimas

Kartą mano herojai slinko urvu ir vienas įkrito į duobę, kurioje buvo daug vandens. Vargšo visą dieną nepavyko ištraukti, tai kolegos jį ten ir paliko. Kol mes žaidėm visą dieną (ne geimo laiku), jis bandė išsiropšti. Ten buvo laaaaaabai drėgna ir žmogelis sekančią dieną laaaabai sirgo, turėjo daaaaaug temperatūros (ne geime).

Taip žaidimas persikėlė į realybę...

O dabar apie mano keliones

Kartą meistras norėdamas pradėti žaidimą nesugalvojo nieko gudresnio kaip: pasirodo karaliaus šauklys ir kviečia visus kas netingi pas karalių. Mes nusprendėm, kad nenorim pas karalių ir pasukom į priešingą pusę. Reikėjo jums matyti ko tik tas karaliaus šauklys neišdarinėjo, kad mus pakviestų pas karalių. Pasirodydavo kiekviename kabake. Meistrui ilgai (na nelabai) laikė nervai ir...

...mes mirėm....

Naktinis mūšis

Kiek pamenu tada buvo žiema, mes miegojom prie laužo. Mus persekiojo orkų, raitų ant didvilkių, gauja. Budėjo Laru. Ji buvo pasiruošusi viskam (prašu bėz pošlastėj): vilkėjo šarvus (jei atmintis neapgauna grandininius), ant kelių laikė, ne - ne trolio galvą, o savo kardą. Staiga iš tamsos išlekia didvilkia. Moteriškas klyksmas, ir aš ant kojų (ne, niekam kojos aš nenumyniau, o tiesiog pašokau iš miego).

Ir štai stovime trise - aš, Laru ir dar vienas vaikas (kuris po pirmo orko smūgio susileido, o gal ir ne, bet tai nesvarbu nes jo vaidmuo čia nesvarbus). Ir taip vyksta mūšis. Laru pilna ekipuote ir aš vienmarškinis (viduržiemy??? Na ir beprotis buvau, o gal tik meistro promachas, kad nesušalau taip binzinėdamas) apsiginklavęs parūdijusiu kardu. Prasidėjo kruvinas mūšis. Tiksliau, kruvinas jis buvo Laru, nes po mūšio lopyti reikėjo ją, o ne mane.

Tas ir buvo linksmiausia, kad aš vienas marškiniiais neturėjau net įbrėžimo, o štai panelė (amžinąjį jai atilsį) dar kartą įrodė, kad ne bobom kardais apsiginklavus vaikščioti... (Ksena irgi viena iš jų).

Tiesa, bobos yra protingos, o moterys kvailos...

Kaip aš buvau dvorfas - mentalistas...

Ne, gerbiami kolegos, jūs teisingai perskaitėte, kartą buvau dvorfas - mentalistas. Tiesiog buvo taip, kad žaidžiau pas meistrą praktikantą (suprask žmogus pirmą kartą meistravo).

Viskas baigėsi tuo, kad aš ėmiausi meistrauti meistrui ir greit ėmiau terorizuoti vieną miestelį, o po kelių dienų tapau pasaulio valdovu ir nuvertęs meistrą baigiau žaidimą...



KOBOLDAS

I dalis. Koboldai mitologijoje.

Pagal kai kuriuos šaltinius - vokiečių tautosakoje koboldai yra tolimi anglų bildukų (kurie, beje, "gyvena" ir mūsuose) giminaičiai. Pagal gyvenamąją vietą skiriami dviejų tipų koboldai - požemių ir naminiai.

Vieni koboldai gyvena šachtose, kasyklose, skiriasi nuo savo angliškujų giminaičių bjauriu bei piktoku būdu. Jiems ypač patinka sukelti akmenų griūtis. Jie nupjauna šachtose tvirtinimo virves, gesina lempas kalnakasių šalmuose. Kas įdomu, mineralas "kobaltas" savo pavadinimą gavo būtent nuo koboldų: remiantis gandai, šis mineralas kažkodėl kalnakasiams primena piktasias dvasias - tikriausiai todėl, kad jis - dažnai sutinkamas, tačiau bevertis (pirmasis jį aprašė Paracelsas 1658 m. "Mineralų Knygoje"). Koboldai taip pat tapatinami su amerikiečių tommyknocker'iais (net nebandau versti), gyvenančiais kasyklose. Šie taip pat gali būti geranoriški žmonėms, parodydami turtingas brangiais metalais kalnų gyslas, belsdami į šachtų sienas, kur reikėtų kasti. Tačiau, supykę, gali netgi žudyti kalnakasius. Pas anglus taip pat populiarios sakmės apie Robin Goodfellow, kuris taip pat kilęs iš koboldų giminės.

Pagal kai kuriuos šaltinius, koboldai - ištremtos dvasios tų žydų, kurie dalyvavo Kristaus nukryžiuavimo egzekucijoje. Beje, tokia nuomonė yra ir apie jiems giminingus bildukus. Kai kas mano, kad tai - tiesiog dvasios žmonių atsižadėjusių krikščionybės. Bet kokiu atveju, koboldai labai bijo kryžiaus ženklų. Todėl kalnakasiai tiki, kad sutarti su koboldais galima tiesiog nesižegnojant ir nepaišant kryžiaus ženklų ant sienų. Kanakasiai taip pat meldavosi šventyklose, kad išsilaisvintų iš pikta linkinčių dvasių (koboldų) jėgų.

Koboldai turi rusvus plaukus ir barzdas, jie maži kaip vaikai, tačiau stiprūs ir tvirti, panorėję gali tapti nematomais, o kada panori žmonėms pasirodo nykštukų su raudonomis kepuraitėmis pavidalu.

Koboldai ankstyvojoje germanų mitologijoje giminytės ryšiais taip pat siejami su anglų bogartais (vaiduokliais, baidyklėmis) ir škotų brauniais. Pradžioje koboltai buvo siejami su medžių kultu (tuo paaiškinamas koboldų figūrėlių gaminimas iš tam tikro medžio, kurios saugodavo namus). Paprastai koboldai yra draugiški žmonėms, tačiau jie gali iškrėsti piktas išdaigas (valgio gadinimas, rakandų slėpimas). Jie - maži, labai seni, raukšlėti sutvėrimai, neuilstamai dirbantys namų ruošos darbus tai šeimai, pas kuriuos įsikūrę. Jie prašo tik vieno - maisto likučių nuo stalo.. Jei to negauna, tampa pagiežingi ir kenksmingi. Naktimis "naminiai" koboldai tampa ganėtinai linksmo būdo - mėgsta atkartoti girdėtas dainas vaikams. Įdomus faktas: pas suomių (!) koboldas vadinamas Para (Švedų - Bjära). Jis vagia iš kitų žmonių karvių pieną, surūginą jį skrandyje ir parneša į šeimnininko sviestmušę!

II dalis. Koboldai žaidimų sistemose.

Didžioji dauguma AD&D sistemos monstrų paimti iš tautosakos ar tikrų legendų, tačiau daugelis jų taip pat ir smarkiai perdirbti laiko. Žinoma, daugelis žaidimo meistrų gali



naudotis standartiniais aprašymais, tačiau kūrybingesni iš jų, šalia istorinių aprašymų prideda savo, daugiau intrigos sukeliančius būtybių išvaizdos bei elgesio aprašymus. "Karių ir Magų" bei D&D ir AD&D sistemų koboldų aprašymai panašūs, tačiau pastarosios Monster Manual dar sutinkami ir kai kurių dievybių aprašymai:

Kurtulmak - bjaurus, piktdžiugiškas ir neturintis humoro jausmo, Kurtulmak yra vyriausias koboldų dievas. Jis vadovauja karui ir kalnakasybai. Tai yra didžiulis koboldas su vingiuota uodega, besibaigiančia geluonimi, turi masyvius ragus, juodus ar žalius žvynus ir nešiojasi keistai riestą ietį. Jo sritis yra urvai, blogis, teisingumas ir apgaulės bei gudrybės. Jo mėgstamiausias ginklas - ietis. Jo simbolis - gnomo kaukolė, jo dvasiškią dėvi oranžines mantijas, ant kurių krūtinės pavaizduotas šis simbolis.

Gaknulak - jo būdas - pragmatiškas blogis. Niekšiškas ir prisitaikantis, jis įkūnija globą, slaptumą, gudrybę ir pinkles. Jis yra mažas, tamsaus gymio koboldas su išsipūtusiomis kišenėmis, turi kirvį ir magišką katiliuką iš kurio gali ištraukti įvairius įrankius ir netikėtus mažus magiškus daiktukus. Jo sritis yra blogis, teisingumas, globa ir gudrybė. Jo mėgstamiausias ginklas yra kirvis. Jo simbolis yra katiliukas.

Karių & Magų sistemos koboldo aprašymas

Išvaizda. Vid. ūgis 120 cm, vid. masė 40 kg. Žmogų primenantys humanoidai, kurių veidinė galvos dalis atsikišusi, primena pailgą snukį. Akys rausvos ar raudonos, nagai - plokšti, rudi. Oda beplaukė, tamsi, nuo tamsių rūdžių iki rudai juodos spalvos. Linkusi ragėti, todėl suaugusių koboldų oda padengta kietais žvyneliais. Vyrai turi trumpus, iki 4 cm ilgio šviesius ragiukus (nuo balzganos iki rusvos spalvos).

Apranga. Mėgsta raudonus ar oranžinius drabužius.

Biologiniai ypatumai. Vid. gyvenimo trukmė 115 m. Gali užmigti žiemos miegu (kaip miškavaikiai). Ryškioje šviesoje neprimato. Stiprus specifinis kvapas. Pėdsekiai kvapą panaikina ypatingų žolių nuoviru. Infrarega 30 m. Jų oda storesnė nei žmonių, todėl turi neblogą apsaugą - šarvuotumą.

Gyvenamoji vieta. Gyvena tamsiose vietovėse - itin tankiose giriose, džiunglėse, siauruose tarpekliuose ir slėniuose, požemiuose. Didelė tikimybė juos sutikti žeminėse ar urvuose, kartais - apleistuose kaimuose.

Ginkluotė. Bet kokie ginklai. Dvirankius vartoja tik trumpus. Dėvi odinius ar grandinius šarvus. Tik vadai - žvyninius.

Koviniai ypatumai. Kaudamiesi artimoje kovoje turi pranašumą prieš aukštesnius už save.

Karyba. Linkę atakuoti iš pasalų, rengti pinkles. Paprastai atakuoja tik turėdami bent dvigubą persvarą. Palei gyvenvietes įrengia daug vilkduobių ir kitokių spąstų.

Santvarka. Visuomeninė santvarka - gentinė. Karinius būrius paprastai sudaro vienos genties atstovai. Stipresnės gentys išnaudoja silpnesnes gentis.

Tarpgentiniai santykiai. Neutrali konkurencija. Kartais apsijungia į didesnes grupuotes bendriems žygiams.

Tarprūšiniai santykiai. Nemėgsta gnomų. Mėgsta plėšikauti, ypač turtingam gnomų ar dvorų giminės, todėl mažai kas pakenčia koboldų kaimynystę. Geriau sutaria tik su goblinais.

Ekonomika. Geri kalnakasiai. Neretai užsiima vergų medžiokle, jei turi kur juos parduoti.

Kultūra. Nemėgsta magijos. Garbina karo dievą ir deivę, kurie maži, kaip patys koboldai, tačiau labai stiprūs. Jų šventyklos aprengtos grubokai, stokojant meniškumo, tačiau labai kruopščiai.

Kalba. Koboldų (primena mažų šunų kiauksėjimą). Pusė jų moka bendrinę, visoms rasėms suprantamą kalbą, apie du trečdalius - orkų, kas trečias - goblinų kalbas.

Vardai. Savitoje kalboje, susiję su įgūdžiais ar sugebėjimais. Pavyzdžiui, Hödekenas - tas, kuris gąsdina netikinčias našles; Goldemaras - tas, kuris mato slaptas šventikų nuodėmes. Vienas iš garsiausių koboldų giminės bardų - Urgh'abrleyekas.

Polinkiai. Linkę į sadizmą - mėgsta kankinti ir žudyti. Nepakenčia, kai kas pašiepia mažą jų ūgį ir nedidelę jėgą. Bijo kerėtojų.

DEMONAS

Šaltiniai: "Мифологический словарь", Merriam - Webster's Biographical Dictionary - internetinė svetainė, Catherine Biggs "Encyclopedia of Fairies" - internetinė svetainė, Brian Froude and Alan Lee "Fairies", Colin's Monergots - internetinė svetainė, "Creatures of Mythologie and Folklore" - internetinė svetainė

GRIFONAS

Kaip atrodo grifonas įsivaizduoja daugelis. Nors ši būtybė iki mūsų laikų išliko antikiniuose mituose, ją neretai galima išvysti ant senesnių pastatų kaip dekoruojančią skulptūrą. Net ir šių dienų heraldikoje grifonas - plačiai paplitęs simbolis.

"Karių & Magų" sistemoje grifonas - pavojinga pabaisa. Stambūs individai skridami lengvai nusineša arklį. Labai mėgsta arklieną, todėl arkliai jų paniškai bijo. Jaunus grifonus galima prijaukinti, jie tampa energingais, paklusniais "žirgais", bet ir būdami prijaukinti, vis vien puola arklius.

Grifonas - saulei skirtas simbolinis gyvūnas.

Jis simbolizuoja jėgą ir (dėl kiaurai veriančio žvilgsnio) budrumą. Kaip erelis priklauso dangui, kaip liūtas - žemei, viduramžiais simbolizavęs dvilypę dievažmogio Kristaus prigimtį; kaip saulei skirtas gyvūnas simbolizavo prisikėlimą.

Grifonas buvo mėgstamas Anglijos karaliaus Edvardo III gyvūnas. Vėliau jis tapo vienu iš Anglijos karališkų simbolių gyvūnų. Heraldikoje skiriami skirtingų lyčių grifonai - su sparnais moteriškos lyties, be - vyriškos.

Į "K&M" sistemą grifonas, kaip ir daugelis žaidimo pabaisų, atkeliavo iš senovinių mitų ir legendų. Grifonų piešiniai ir skulptūros aptinkamos pas babiloniečius, asirus ir persus, tačiau mūsųose geriausiai žinomas iš Antikinės Graikijos laikų.

Pasak mitų grifonai gyveno Indijoje arba Afrikoje. Jų kūnas - liūto, galva, kaklas, sparnai ir nagai - erelio. Grifonas aštuonis kartus stambesnis už liūtą ir jo nepaprastai aštri klausa. Grifonų nagai labai vertingi, nes jie užlašinus nuodu pakeičia spalvą. Grifonai kaip paukščiai suka lizdus aukštai kalnuose ir deda kiaušinius iš agato.

Pasak graikų mitų, grifonai saugo auksą hiperborėjų žemėje (hiperborėjai - tauta gyvenanti tolumoje šiaurėje, už "borėjos" ir itin mylima dievo Apolono). Auksą jie saugo nuo vienaakių arimasų. Graikų mitologijoje grifonai dar vadinami "Dzeuso šunimis".

Herodotas greta pasakiškų šiaurės gyventojų isedonų, arimasų, hiperborėjų, mini ir grifonus.

TÉVAS

Šaltiniai: Udo Becker "Simbolių žodynas"; Mitologijos enciklopedija, 1 t.;

"Энциклопедия сверхъестественных существ"

"Мифологическая энциклопедия" (internetinė enciklopedija); "Mythography" (internetinė enciklopedija).



Aš niekada nejučiau baimės...

"Aš niekada nejučiau baimės prieš įvairaus plauko burtininkus ir kerėtojus. Jų kerai atsimuša nuo manęs taip pat lengvai, kaip aš vienu kirviu galiu paguldyti tris tokius gnomus...." Man tiesiog kažnis burnoje užstrigo "Miegančio trolio" užkeigoje išgirdus tokią kalbą.

"...ką tris, prieš mėnesį, aš vienas stojau į kovą su penkiais gnomais burtininkais...."

Veidas užkaito, o galingų kerų žodžiai patys pradėjo kauptis, ruošiantis duoti atkirtį tokiam pagyrūniui.

"...o likę gyvi ant kelių šliaužiojo ir maldavo pasigailėjimo".

Ir tada aš, ugnies kerų Magistrė, Didysis Magų Ordino Adeptas atsiskaukiau ir pirmą kartą pamačiau Trin-Tuką - storą pagyrūnišką ir, tiesą sakant, tuo metu jau gerokai įgėrusį, dvorfą, su kuriuo po to praleidau ne vienus metus trunkdamasi po nepažįstamas šalis ir patyriau begales nuostabiausių nuotykių.

Jo vardas buvo Trin-Tukas, tiesa, prisistatinėdamas, jis nepamiršdavo pridėti žodelius 'didis ir vertas pasigėrėjimo'. Na apie pasigėrėjimą juo vertėtų nutylėti, apie didingumą taip pat, bet apie paties dydį arba, tiksliau sakant, plotį verta užsiminti.

Tai buvo keturių pėdų aukščio ir tiek pat pločio drūtas dvorfas, primenantis tris greta stovinčias alaus statines, jo sugniaužtas kumštis, kuriuo mėgo dažnai pagrasinti, buvo sulig mano gnomiška galva. Plačius pečius dengė vešlūs, niekada nešukuojami pilki plaukai, o vešlį barzdą nuolat buvo aplaistyta alumi ir apdrabstyta maistu. Trin-Tukas dažnai glostydamas barzdą gyrėsi, kad tokia barzda lengva pavergti bet kokios dvorfės širdį ir, kad tokias barzdas turi tik išrinktieji dvorfų giminės atstovai. Tačiau kartą išgama, vardu kokotrisė, paleidusi į 'Didį' kariūną ugnį, trečdaliu nudegino ją, palikusi apdegusį, šluotą primenantį, daiktą. Tai buvo didelis pažeminimas dvorfui, jis kelias dienas vaikšiojo apsirišęs barzdą skarele, sukdamas pykčiu perkreiptą veidą nuo pašaipių kelyje sutiktų dvorfų žvilgsnių. Tai buvo nerimstanti ir nenustygstanti vietoje asmenybė. Jo mažos akys nuolat žibėjo begaline aistra mūšiu ar kovai. Netgi sėdint smuklėje, jis suspaudęs rankoje bokalą, prisimerkęs dairydavosi, tikėdamasis, kad jį kas netyčia užkliudys ir jis galės savo masyviu kūnu priploti tą vargšėlį prie žemės. Šis dėmesio ir pagarbos reikalavęs karys labai kruopščiai ruošdavosi naujiems žygiams. Jis užsisakydavo pas kalvius geriausius šarvus, kuriuos, deja, dažnai koks dvigubai aukštesnis bobolakis ar vilstrakas prakirsdavo per pirmąsias kautynes. Jis mėgo neštis skydą bei daug ginklų: kūjį, keletą kirvių ir galingų kalavijų, kurių nemažą dalį palikdavo kelyje, kiti subyrėdavo mūšyje. Bet šis storulius buvo pagrindinis mūsų taranas. Prieš kiekvienas užraktinis duris, jis pasiraitydavo rankoves, išibėgėdavo ir su trenksmu trenkdavosi į jas. Kartais durys subyrėdavo į šipulius, o kartais Trin-Tukas atšokdavo nuo jų kaip kamuolys, laikydamas už savo sutrenktos besmegenės galvos. Mūšyje jis nuolat mane ir mano bendražygius erzindavo savo karštakošiškumu, nes jis niekada nedarė taip, kaip buvome susitarę. Jis nuolat rėkdamas, pilnomis pykčio akimis pirmas prasiverždavo prieš dažnai net dvigubai didesnius ar galingesnius priešininkus ir tokie jo bandymai baigdavosi pagulėjimu mūšio vietoje, tuo tarpu kai kiti kovėsi petys į petį. Ir tai buvo dėl jo per didelio pasitikėjimo savimi ir nenoro būti antruoju, tikėjimo, kad vien jau jo pasirodymas su galinga ekipiruote turėtų išgąsdinti bet kokį priešininką. Tai buvo didelis savimyla ir pagyrūnas, kuriam dar net neregėtas, o tik iš pasakojimų girdėtas grėsmingas, galingas priešininkas sukeldavo juoką ir jis garsiai pareiškėdavo, kad nepavydi jam, pasirodysiančiam dvorfo kelyje: "...tie kvaili kiauliasnukai orkai spruks vien išgirdę mano žingsnių aidą...". Oi, kaip dažnai tokios kalbos baigdavosi edramo ir gyduolių panaudojimu. Tačiau, jei Trin-Tukas nukaudavo kokį karį, tai pagyrūniškos kalbos netildavo dar kelias dienas ir naktis, mat jis svajojo, kad garsas apie 'pasigėrėjimo vertą' dvorfą sklis po pasaulį, o atminimas apie jį amžinai pasilikis bardų dainose. Ach, koks jis buvo naivus. Bet kas labiausiai jam sekėsi, reikia pripažinti, netgi neblogai, ir ką be abejo jis labiausiai mėgo, tai nelaisvėnų paimtų būtybių tirdymas. Jis pasiraitydavo rankoves, pasitrindavo rankas, paglostydavo savo barzdą, išsitraukdavo įvairaus dydžio ginklus ir perkreipta šypsena pradėdavo tiesiog rakinėti savo priešininką. Dažnai belaisvis mirdavo labai greitai, net nespėjęs visko pasakyti, begalinėse kančiose, o Trin-Tukas naiviu veidu savo bendražygių pasipiktinimui dėl neišaiškintų paslapčių, sakydavo, kad jis tik švelniai prisilietė ir dar nespėjo parodyti visų savo tarymo sugebėjimų.

Toks buvo šio pasaulio netašytas kelmas, pagyrūniško, godaus, karštakošiško būdo, tačiau tuo pačiu metu naivus, atviraširdis, keliaujantis ir ieškantis nuotykių karys, kurio kalbų apie nugriautes kalnus ir perbristas jūras man, ugnies kerų žinovei, jo bendražygei, gnomei, taip trūksta šaltais ir niūriais vakarais.

Ugnies magijos specialistė gnomė Yla





Mūšio daina

*Bėkit, rėkit ir skubėkit
Priešai mano amžini,
Nes aš jau ateinu
Ir kirvj rankoje turiu.*

*Pakėlęs jį aukštai,
Aš triuškinsiu ir kirsiu.
Neliks tų mano priešų,
Išnyks jie amžinai.*

*Nors mūšis buvo ir sunkus
Ranka nuo kirčių nepavargo.
Ir aš jau vėl einu,
Tad bėkit, rėkit ir skubėkit.*

*Pagirdysiu aš savo kirvj,
Mūšio įkarštį baisiam.
Krauju alsuos plieniniai
Mano ginklo pentinai.*

Dvorfai garsėja savo ginklais,
karingumu ir puikiu kalnakasybos išmanymu.
Gal poezija ir nėra stipriausia
šios kalnų tautos pusė.
Tačiau ir jie kartais eiliuoja.

Paskutinis dvorfo mūšis

*Pakirsi iš miego neramaus.
Diena ir vėl išaušo,
Kai eisi tu per mūšio lauką
Pakėlęs kirvj virš galvos.*

*Dainuos tau mūšio dainiai
Tą dainą niūrią,
Kurią tu sapnavai,
Kai mažas kalnuose basteis.*

*Prabėgo metų nemažai,
Kai gimtą savo kalną palikai.
Nueitas kelias ligas,
Atšipo tavo karo kirvis.*

*Daug kartų kėlei virš galvos
Kirvj, pagamintą dar kalnuos.
Tiek kartų gėrė jis
Iš priešų kraujo klano.*

*Senieji tavo giminės dievai
Jau šaukiasi tavęs.
Ir tu tada tarei:
Bus mūšis didis ir paskutinis.*

*Nieks tavim tą rytą žvarbų,
Nenorėjo patikėt,
Bet mūšis buvo didis ir žiaurus.
Ir tau jis buvo paskutinis.*

“MONAI”

Nr.5, 2002 m. gegužė
Tiražas: 40
Adresas:
monai@mail.lt

Redkolegija:

Artūras Vaisiauskas
Ruslanas Paškevičius
Adomas Urbanavičius

Dailininkai:

Egidijus Leliūna
Mindaugas Ryla