

MONAI

NEOFICIALUS IR NEPERIODINIS ŽAIDIMO
"KARIAI & MAGAI" LAIKRAŠTUKAS

2003 GEGUŽĖ
NR. 6



PATIRTIS: mirti - tai ne su pupytėmis sėdėti

Net egzistuojant tokiai substancijai kaip prikėlimo esencija, mirtis tikrai nesuteikia malonių pojūčių. To jokiū būdu nepalyginsi su sėdėjimu kaimo alubaryje ir ant kelių sėdinčios pupytės kirkinimu, tai jau tikrai. Puikiai tai suprasdamas ir prisimindamas pastaruosius įvykius, o ypač su giliu kartėliu - mano žandikaulyje įstrigusį skrebučio kalaviją, stengiausi laikytis šiek tiek atokiau ir visu kūnu gėriau į save Jėgą, ruošdamasis nenuspėjamam. Tiesą sakant, pamačius tai, kas dribtelėjo iš to sumauto debesėlio, net apėmė palengvėjimas. Apie tokius padarus ne kartą girdėjau iš girtų žmonių, urvažmogių ir dvorų, kuriuos tekdavo gydyti nuo per didelio kiekio išgerto elio ar ko nors stipresnio, arba iš vargšų prasčiokų, kliečinčių apie iš žvaigždžių nusileidusius žaliuosius žmogelius. Žinoma, tose kalbose dar būdavo minimi balti žirgai, tačiau čia jų nebuvo. Buvo tik bjaurūs, maži, žali ir žvynuoti neūžaugos, raguotomis galvomis ir nutriušusiomis uodegomis ant mažų spuoguotų užpakalių. Apie tai, kad jie galbūt protingi, liudijo tik rankose mėšlungiškai gniaužiami ginklai. Kokie tai buvo ginklai, sunkiai galėjau įžiūrėti stovėdamas už kitų nugarų, tačiau viskas greitai paaiškėjo prašvilpus pro ausį pirmai strėlei. Išgirdęs šalia skambtelėjusią temple, supratau, kad užnugaryje likau ne vienas - Jumira, mano naujoji pažįstama, dirbo stebėtinai vikriai. Jau ne pirmą kartą pasigailėjau išbandęs kažkada su ja savo galingąjį mirties pirštą (kam neaišku - tai tikrai ne pirštas ir jokia kita kūno dalis). Deja, šiandien sunkiai pamenu visą tą maišatį, ir negaliu pasakyti, ar taikliosios elfės paleistos strėlės ką nors kliudė. Tačiau gerai pamenu, kad būti užnugaryje staiga tapo nelabai saugu, kai nosimi į žemę, kaip paprastai jis mėgsta daryti karčiamose, pačiame kovos įkarštyje apsuvožė skrebutis, o neužilgo, krauju trykštančią bigę į viršų užvertė ir Eridė-mentalistė. Likęs vienas, pėsekys įnirtingai muistėsi į visas puses, tačiau sunkiai tvarkėsi su pragaro išperomis. Štai tada ir paaiškėjo visas padėties su žaliaisiais žmogeliukais rimtumas - prasčiokų paistalai ir girtųjų šveplėnimai pro išmuštų dantų švarples apie "žaliąjį siaubą" pasirodė beesantys gryniausia tiesa! O aplinkui, atrodo jau seniai, švilpė nebe strėlės, bet kirvukai!

Apimtas beprotiško ir nepagrįsto pasiaukojimo - kitaip negaliu paaiškinti mane išjudinusios jėgos, pavariau savo vargšą arklį pasitikti atskrendančių kirvių. Jam, turiu omeny bėrajį, pasisekė geriau. Supratau tai, vos tik šis žengė pirmuosius plačius savo arkliskus žingsnius. Smūgis vos neišvertė iš balno. Į galvą pirmiausiai šovė mintis - "keistas kirvukas, įdomios formos pentis ir rankena, tikriausiai patogi paimti". Kad kirvukas styro mano krūtinėje, suvokiau ne iš karto. Po to aplinkui jau niekas nebeegzistavo, tik tvirtai mano nuosavoje krūtinėje įstrigęs kirvis. Prieš akis ėmė suktis spalvų ir vaizdų karuselė - štai aš mažas mokausi skaityti pirmąsias runas, pirmą kartą į rankas paimtas lankas ir besispardanti su strėle šone kaimynų višta; pirmieji senojo mokytojo Varielio antausiai už gleivių dėmę prie atvirų lauko būdelės durų; girtos nekaltybės praradimas už nudžiautus tėvo auksinius sostinės dvorų kvartale... Visa tai ir dar daugiau spėjau pamatyti prieš akis kol vėl liko tik kirvukas. Su nepakeliamu skausmu susigražinau kažkur slystančią sąmonę ir griebiausi traukti kirvį iš krūtinės. Jei kirvis būtų elfų mėgstamas ginklas, galbūt man tai būtų padėję, tačiau tuo metu sekėsi tikrai ne kaip. Vis dėlto kažkokiu būdu aš jį išlupau. Sukaupęs paskutines jėgas vėl sučiupau bebabėgančią sveiką ir pilną nuovoką ir stebuklingu būdu išsilaikęs ant bėrojo, pabandžiau gydytis savo menu. Berods man nepavyko, ir, prieš atsiveriant virš manęs šviesos tuneliui, pamenu pastebėjęs iš burnos ir nosies besistengiančius ištrūkti nuostabius raudonus burbulus.

KARIAI & MAGAI



HEROJŲ

Mintis surengti "Karių ir Magų" Herojų turnyrą kilo netikėtai, tačiau sumanymas patiko visiems aktyviems "karmagiams" ir net keliems asmenims jau kuris laikas pasitraukusiems iš žaidimų pasaulių. Tad, po poros savaičių pasiruošimų prie nuostabaus ežero gražiam Aukštaitijos krašto pušyne susitiko nemaža grupė žmonių, pasiryžusi kovoti menamoje "Karių ir Magų" arenoje tam, kad išsiaiškintų kieno gi veikėjas pats stipriausias ir galingiausias, vienu žodžiu - Super Herojus.

Pačio turnyro sumanymas paprastas - sukviesti vienon vieton keletą žaidėjų su savo žaidimo grupėse turimais veikėjais ir pakovoti vienas prieš kitą. Tokių žaidėjų, turinčių savo "gyvus" veikėjus mūsų grupėse buvo tik devyni. O kaip turnyrai - mažoka. Teko pakviesti keletą seniau aktyviai žaidusių "Karius ir Magus" žaidėjų. Viso turnyre dalyvauti sutiko šešiolika asmenų. Devyni, jau turėjo "gyvus" veikėjus, vienas pasirinko jau "žuvusį" veikėją. Penki senieji "karmagiai" sau susikūrė naujus veikėjus - herojus. Dar vienas žaidėjas "Karių ir Magų" žaidimo sistemą pažino pirmą kartą.

Reikia pripažinti, kad turnyro dalyvių skaičių pagrinde lėmė tai, kad šešiolika veikėjų labai patogų sudėlioti į turnyrinę lentelę. Jei dalyvių būtų daugiau, tektų rengti kovas atskiriomis grupėmis - organizuoti dar ir atkrentamąsias kovas. O šešiolikos dalyvių atveju, visas turnyras buvo suskirstytas į keturis etapus, kurių paskutinis - finalinė kova. Buvo numatyta iš viso penkiolika herojų kovų. Pirmame etape - aštuonios, kai susitinka visi šešiolika dalyvių porose vienas prieš kitą. Laimėtojai patenka į sekantį etapą, kuriame jau buvo numatytos tik keturios kovos. Į trečią etapą patenka jau tik keturi pretendentai Super Herojaus vardui laimėti. Galiausiai - ketvirtas etapas - finalas. Vienas veikėjas galėjo dalyvauti daugiausiai keturiose kautynėse, mažiausiai - vienoje, t.y. pralaimėti jau pirmame etape.

Veikėjas prieš kovą savo sąskaitoje turėjo šimtą taškų už kuriuos galėjo įsigyti amunicijos, ginklų ar magiškų gėralų bei magiškų žolių esencijų.

Dar prieš prasidedant turnyrai, burtų keliu buvo nustatyta, kas su kuo kovos, bei kiekvienam dalyviui įteiktas pasirinktinių daiktų sąrašas. Taip buvo bandoma kažkiek sulygti kerėtojų ir kovotojų galimybes arenoje.

Pati arena - 50 x 50 metrų aikštė, kurioje buvo įvairios kliūtys - įvairaus aukščio kolonos ir sienos, baseiniukas. Veikėjai tik išėję į areną negalėjo matyti vienas kito, tuo, aišku, buvo bandyta išvengti pirmo kautynių tarpsnelio nuotoliniais kerais bei ginklais, kas tikrai pražudytų kovotojus, tačiau labai padėtų kerėtojams bei šauliams. Kiekvieną kovą vedė du meistrai, kiekvienas šalia kovojančių priešininkų.

Prieš nupasakojant, kaip sekėsi herojams kovos arenoje, pateiksiu truputį statistikos.

Turnyre dalyvavo 16 žaidėjų su savo herojais. Tarp jų 8 buvo kovotojai, 7 kerėtojai ir 1 kovotojas/kerėtojas. Tarp kovotojų buvo net 5 kariai - pėstininkai, 2 pėdsekiai ir 1 karys - šaulys. Tarp dalyvavusių kerėtojų - 3 magai, 2 mentalistai ir 2 vitalistai. Dar vienas veikėjas buvo



Herojaus lapas



1 - o etapo arena

vagis, turintis savo specifiškus kerus. Viso turnyre dalyvavo septynių profesijų atstovai. Rasinė turnyro dalyvių sudėtis dar magesnė - 5 elfai (magas, mentalistas, vitalistas, pėdsekys ir šaulys), 2 gnomai (abu magai), 2 urvažmogiai (abu kariai), 2 žmonės (vagis ir pėdsekys) bei orkas (karys), ogram (karys), minotauras (karys), pusindėvė (mentalistas) ir miškavaikis (vitalistas). Turnyre dalyvavo devynių rasių atstovai. Kalbant apie kitokią statistiką galima pabrėžti stiprų ūgio skirtumą tarp herojų. Mažiausi siekė vos daugiau nei metrą (abu gnomai bei miškavaikis), o pats pats didžiausias buvo ogram. Žinoma, urvažmogiai bei minotauras nebuvo maži, tačiau ogram lenkė visus - jo ūgis buvo beveik 4 metrai, o svėrė lygiai 500 kilogramų. Žemiausias veikėjo lygis buvo trečias, aukščiausias - septintas. Pagal lyčių santykį turnyre dominavo vyriškos pusės atskirų rasių atstovai, jų buvo 11 iš 16.

Turnyras prasidėjo apie antrą valandą dienos, o baigėsi tik apie trečią nakties. Pradžioje buvo tikėtasi, kad per dieną spėsime sužaišti visas penkiolika kovų ir nugalėtojas jau galės švęsti savo pergalę. Deja, kovos stipriai užtruko ir trečiai valandai nakties buvo sužaištos tik devynios kovos. Pirmasis etapas buvo užbaigtas, o antrojo sužaišta tik viena kova. Aštuoni iš šešiolikos veikėjų - herojų pasitraukė iš aktyvios kovos, o kita pusė rungsis ateityje, kai vėl visi bus sukviesti galutinai išaiškinti Herojų turnyro Super Herojų.

Apžvelgiant pirmo etapo rezultatus, išryškėjo kelios tendencijos.

Visi kovotojai - ar tai kariai, ar pėdsekiai - pirmame etape arenoje susitikę su kerėtojais - pralaimėjo. Į kitą etapą pateko karys prieš tai nugalėjęs pėdsekį ir šaulys - nugalėjęs karį. Kovotojams atsilaikyti prieš magiją nepadėjo nei slapstymasis už kliūčių, nei magiški gėralai bei žolių esencijos didinančios tvermes. Ne vienas nespėjo net prieiti prie kerėtojo, kad galėtų jį pasiekti ginklu. Tačiau retas kuris kovotojas į areną pasiekė laną.

Kita tendencija - masiškas magišku buteliuku naudojimas. Kiekvienas už savo turimus 1,00 taškų prisipirkdavo visokiausių gėralų, kurie neretai būdavo priešingo ar tokio pat veikimo kaip ir to su kuriuo tas veikėjas kovėsi. Kai kuriais atvejais išėjo, kad taip būdavo tiesiog neutralizuojamas magiškas pastiprinimas iš abiejų kovojančių pusių.

Po ilgų kovų į antrąjį etapą pateko du magai, du vitalistai, mentalistas, vagis bei šaulys ir karys. Tad kovos dar nesibaigė ir kas taps tikru Herojumi tarp "Karių ir Magų" herojų dar tik lems kauliukai (aišku, ne tik jie).



Drakaras - pirmasis laivas pasiekęs Ameriką

Vikingai buvo tauta, kuri išgarsėjo savo karingumu, įžuliais išpuoliais Šiaurės, Baltijos ir net Viduržemio jūros pakrantėse. Kiekvienas, bandantis įsivaizduoti vikingą, neišvengs asociacijų su laivu, kuris vadinamas drakarų. Drakaras tikras vikingų - jūrininkų tautos - simbolis.

Žodis "drakaras" yra skandinaviškos kilmės, susidedantis iš dviejų žodžių "drage" (drakonas) ir "kar" (laivas), kitaip tariant drakaras reiškia - laivas - drakonas. Angliškoje literatūroje vikingų laivai dar vadinami "longship", tačiau ir skandinaviškas pavadinimas "drakkar" jau tapo beveik tarptautiniu.

Daugiau nei pusę tūkstantmečio vikingai terorizavo Europos pakrantes, dar poetiškai šiais laikais vadinti "atviros jūros riteriais". Už savo mobilumą ir greitumą jie turi būti dėkingi savo laivams - tikriems laivininkystės šedevrams. Šiais laivais vikingai atliko tolimus jūrinis plaukiojimus. Jie atrado ir apgyvendino Islandiją, aplankė pietinį Grenlandijos krantą, gerokai prieš Kolumbą pabuvojo Šiaurės Amerikoje. Kartu su slavais "apgyvendino" didįjį prekybinį upių kelią "iš variagų į graikus".



Vilhelmo Užkariautojo drakaras, XI a.

Vidutinis drakaro ilgis buvo 28 metrai. Didžiausias kada nors atrastas laivas siekė 70 metrų. Jo šešiasdešimt irkluotojų galėjo greitai nuplukdyti į mūšio vietą net keturis šimtus karių. Kaip ir daugelis didžiųjų drakarų, pastarasis priklausė galingam karaliui. Nes tik jis vienintelis galėjo sau leisti statyti tokių gabaritų laivą.

Didžiausi drakarų laivynai buvo iš 300 laivų, bet tai pasitaikydavo nedažnai ir tik vėlyvaisiais vikingų epochos metais. Dažniausiai antpuoliuose dalyvaudavo keliolika laivų.

Vidutinio dydžio drakaruose, kurie priklausydavo smulkesniems vadams, būdavo apie 20 - 30 irkluotojų. Jie irkluodavo, kai būdavo nedidelis vėjas ar štilis. Kitus drakaro komandos narius sudarė vairininkai, kurie reguliavo laivo kursą; stebėtojai, kurie sekė, kad laivas neužplauktų ant seklumos, bei keletas atsarginių žmonių, kurie pakeisdavo nuovargius ar žuvusius irkluotojus. Likusią įgulą sudarė kariai. Plaukdam į žygius vikingai drakare sutalpindavo net arklius bei visą reikalingą mantą ir proviją.

Drakarai irkluotojų pagalba galėdavo pasiekti apie 5 mazgus, o su bure 10 - 11, gal net iki 20 mazgų.

Drakaro statyboms vikingai naudodavo ažuolą. Dviejų centimetrų storio apdirbtos ažuolo lentos buvo suleidžiamos kiek uždengiant viena kitą ir prikalamos kartu geležinėmis vinimis. Tarpus tarp lentų užkamšydavo aliejuotu kailiu ar gyvūnų gaurais, kad laivas nepraleistų vandens. Laivo kilis ėjo per visą jo ilgį ir buvo padarytas iš vientiso ažuolo kamieno. Toks kilis suteikdavo laivui stabilumą.

Drakarai buvo labai tvirti ir pakankamai manevringi, kad atsilaikytų jūros audrų metu. Tuo pačiu jie buvo pakankamai siauri ir nedidelės gramzdos, kad galėtų praplaukti upėmis. Laivo nosis



dažniausiai buvo papuošiama išdrožta gyvatės ar drakono galva, dėl ko jie ir buvo pavadinti laivais - drakonais. Tuo metu, kai laivas būdavo jūroje, puošnioji laivo nosis būdavo nuimama. Mūšyje šios laivo puošmenos paradimas buvo laikomas blogu ženklu.

Laivo burė buvo viena brangiausių drakaro dalių. Burės forma šiuolaikiniuose piešiniuose dažniausiai iškraipoma. Senoviniuose gobelenuose drakaro burė buvo vaizduojama štrichuota, tuo pabrėžiant kaip ji buvo daroma.

Visos vikingų laivų burės buvo daromos iš avies kailio arba iš augalinio audeklo. Burę siūdavo vikingų moterys. Burė būdavo susiūta iš nedidelių odos ar audeklo gabalų, kas atitinkamai ir nurodoma senoviniuose drakarų atvaizduose. Būrių plotis laivuose siekdavo pusę laivo ilgio.

Bures dažniausiai dažydavo raudonais dryžiais, o kartais ir ištiesai raudona spalva. Raudonos, kraujo spalvos, parinkimas, manoma, buvo skirtas psichologiniam priešų poveikiui. Burė buvo tvirtinama ant skersinio, kurį ant stiebo pakeldavo virvių pagalba, kurias greičiausiai darydavo iš vėplių sausgyslių. Naktį burę nuleisdavo, o prastu oru nuleista burė būdavo naudojama kaip palapinė.

Stiebas, kuris laikydavo burę buvo tiesiogiai pritvirtinamas prie kilio. Stiebą buvo galima nuimti ir paguldyti denyje. Taip buvo daroma esant stipriems vėjams ir audrų jūrose metu. Žygio metu lūžusį stiebą nebuvo įmanoma pakeisti.

Drakarai turėdavo tik vieną denį, šonuose būdavo pritvirtinami suolai irklutojams. Denyje nebuvo atskirų vietų miegojimui, o visa manta būdavo sudedama į skrynias ant kurių neretai sėdėdavo irklutojai. Laivugaliuose būdavo įtaisytos kovos platformos, nuo kurių vikingai puldavo laivus.

Drakarai buvo valdomi ne vairu, o vienu galiniu irklu.

Laivo bortai būdavo uždengiami didžiuliais skydais, kad irklutojų ir kitų įgulos narių nežeistų strėlės bei nebūtų lengva pulkti laivą abortažu. Jūroje skydai galėjo būti ir nuimami.

Vikingų laivai buvo greičiausi ir manevringiausi tarp tuometu jūrose plaukiojusių kitų tautų laivų. Drakarai galėdavo dar plaukti vieno metro gylyje. Sekliuose vandenyse kariai subėgdavo prie kurio tai laivo borto tuo jį paversdami ant šono, kad būtų galima išvengti akmenų ir seklumų. Taip pat drakarai galėdavo judėti bet kuriame kryptimi, kas leisdavo skubiai atsitraukti po antpuolio, nes nereikėdavo apsisukinėti.

Jūros mūšiai tarp vikingų būdavo labai reti ir tai dažniausiai vykdavo tik arti kranto. Laivai sustodavo nosimi vienas prieš kitą, kad nepakliūtų po masiška strėlių kruša. Kiekviena pusė puldavo į abortažą, nes dažniausiai priešininkai stengdavosi užimti vienas kito laivus. Laivo priekyje stovėdavo specialiai atrinkti kariai.

Be drakarų vikingai dar statė ir taip vadinamus snekarus (Snekkar - "Snage" - gyvatė ir "Kar" - laivas). Kai kuriuose šaltiniuose minima, kad snekarai greičiausiai buvo mažesnės drakarų versijos, kituose teigiama, kad drakaras ir skenaras yra sinonimai, tretį terminą "skenaras" tapatina su vėlevysniu šnekeriu (šnekai), kuris buvo kiek kitokios konstrukcijos.

Dar vienas vikingų laivų tipas buvo vadinamas tiesiog knaru. Tai buvo darbiniai laivai, o jų įgulos - tikri jūrų darbininkai. Tokie laivai gabeno prekes ir kolonistus su visa manta bei gyvuliais. Būtent knarais vikingai kolonizavo Islandiją ir Grenlandiją.

TÉVAS



Naudota literatūra:

1. X-Legio - Vojienaja technika drevnosti (<http://xlegio.enjoy.ru>).
2. BBCi (www.bbc.co.uk).
3. Viking Ships (www.stemnet.nf.ca/CITE/vikingsships.htm).
4. A.Každailis, Laivai ir jūrininkai. Vytury, Vilnius, 1987.

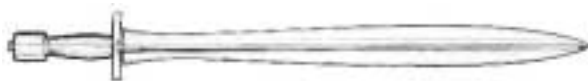
KALAVIJAS Viduržemio jūros regione iki Romos laikų

Pradėjus kalbą apie Senovės Romos kalavijas, verta atkreipti dėmesį į kalavijo kitimus, kurie vyko Senovės Graikijoje ir gretimose teritorijose iki Romos įsiviešpatavimo.

Pagrindinė bronzos amžiaus laikotarpio kultūra Viduržemio ir visos Europos regione buvo Kretos-Mikėnų kultūra. XII a. pr.m.e. šiai kultūrai žlugus po keturių šimtmečių jos vietą užėmė naujieji Graikijos miestai-valstybės. Būtent šiuo, IX a. pr.m.e., naujojo geležies amžiaus pradžios laikotarpiu, šiame regione pradėjo nykti bronziniai bei pradėti naudoti geležiniai ginklai.

Būtent čia ir atsirado vienas savotiškas kalavijo tipas, kuris padėjo susikurti ir atnešė pergales tokiai valstybei kaip Romos Imperija ir išsilaikė joje iki pat III a. pr.m.e., kol jo vietos neužėmė naujasis "ispaniškasis" kalavijas - gladiusas.

Taigi, čia kalbama bus apie taip vadinamąjį graikų hoplitų kalaviją.



X a. pr.m.e., pradėjus naudoti geležį vietoje bronzos, vis dar išlieka senoji kalavijų gamybos technologija, rankenai paliekant beveik geležtės pločio prailgėjimą (angl. grip-tongue)

bei truputėlį paplatintą kryžmos vietą. Net keletą amžių išlieka toks kalavijų gaminimo būdas, kol galutinai susiformuoja hoplitų - sunkiųjų Graikijos pėstininkų Klasikinėje Graikijoje - kalavijas.

Hoplitų kalavijas turėjo apie 60 cm ilgio dviašmenę geležtę, susiaurėjusią iš karto už kryžmos ir toliau lėtai plátėjančią, savo pločio maksimumą pasiekiančią ties dviem trečdaliais savo ilgio bei toliau nusmailėjančią iki galo. Rankena bei kryžmos elementas buvo plokšti ir panašūs į savo Bronzos amžiaus pirmtakus, tik pati kryžma šiuo atveju labiau išlindusi į šonus ir šiek tiek siauresnė. Likusi rankenos dalis buvo daroma iš abiejų pusių pritvirtinant kaulinius ar medinius elementus, papildomai, pilnai ar dalinai padengiant metalinėmis plokštelėmis.

Šis hoplitų kalavijas iš esmės buvo kertamasis ginklas, tačiau kai kurie turėjo ilgesnius smaigalius, dėl ko puikiai tapdavo duriamaisiais-kertamaisiais ginklais. Nešiojami dažniausiai buvo ant permesto per dešinį petį diržo, kabantys ties kairiuoju klubu.

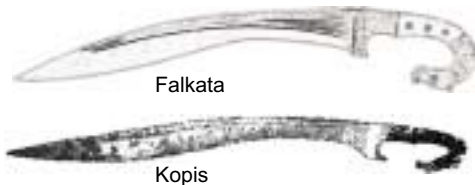
Hoplitų kalavijas, graikų kolonistų išplatintas visame Viduržemio jūros regione buvo adaptuotas daugelio vietinių tautelių. Italijoje jis buvo priimtas beveik visuotinai ir išliko iki tol, kol jį išstūmė "ispaniškasis" gladiusas.

Paradoksalu, tačiau labiausiai klasikinėje eroje paplitęs kalavijas buvo sukurtas žmonių, kurie patys nebuvo fechtuotojais ir dideliais kalavijo fanais. Kalavijas Graikijoje niekada nebuvo daugiau nei antrasis ar atsarginis kaulynių ginklas.

VII a. pr.m.e. graikai sukūrė savyje žymiąją falanginę kautynių sistemą, kuri buvo grindžiama gynybine rikiuote. Ji buvo sudaryta iš sunkiai šarvuotų, glaudžia eiseną žengiančių, ietimis ir apvaliais dideliais skydais ginkluotų pėstininkų. Graikų ietys netgi būdavo su papildomu ieties antgaliu antrajame gale, todėl "pirmajam" ieties galui lūžus visada būdavo galima pasinaudoti "likusiuoju". Tik šiam ieties antgaliui galutinai išėjus iš rikiuotės būdavo griebiamasi kalavijo. Taigi, normaliam falangos kareiviui kautynės kalaviju būdavo greičiau desperatiškas, skydų "sieną" atidengiantis veiksmas. Tačiau spartiečiai buvo išimtis, nes jie naudodavo tokį kautynių kalaviju būdą.

Hoplitų kalavijas randamas ar matomas ant vazų piešinių 800-400 m.pr.m.e laikotarpyje, tačiau apie 500 m.pr.m.e atsiranda naujas, jį nepanašus ginklas. Tai kopis - vienašmenis ginklas, su S formos ašmenų išlenkimu. Keletas tokių ginklų buvo rasta Graikijoje, tačiau didesnė jų dalis buvo rasta Italijoje ar Korsikoje. Manoma, kad šis ginklas kilęs iš Italijos regiono ar net iš Azijos, etruskams ėmus kopijuoti rytietiškų kalavijų tipus.

Tai buvo apie 60 cm ilgio, gana platus ir sunkus kertamasis ginklas, triuškinantis artimose kautynėse, tačiau visiškai netinkamas falanginei taktikai. Italijoje šis ginklas gyvavo labai trumpai.



Falcata

Kopis

Ilgiau jis išsilaikė Graikijoje, kaip manoma, greičiausiai, kavalerijos dėka, kurios rankose šis ginklas tapdavo gana panašus į kardą, turintį paukščio galvą primenantį rankenos antgalį. Ispanijoje šis ginklas įgavo truputį kitokią formą ir tapo falcata.

Hoplitų kalavijas bei kopis buvo adaptuoti makedoniečių, pas kuriuos jie tapo trumpesni (geležinė 40-45 cm ilgio), kas atspindi pastarųjų atitinkamą požiūrį į ietis.

Kai kuriuose šaltiniuose į kopį panašūs ar jam analogiški vėlesnių laikų kalavijai yra vadinami machairomis, tačiau apie tai diskutuosime vėliau.

ADOMAS

Naudota literatūra:

1. Michael D.Coe, Connolly P. and etc.; Swords and Hit Weapons; Barnes & Noble Books, 1993.
2. Weapons: an international encyclopedia from 5000 BC to 2000 AD; St.Martin's Press, 1991.
3. The ancient greek hoplite weapons: www.larp.com/hoplite/weapons.html.
4. The sword amongst the barbarians: www.jrbooksonline.com/HTML-docs/Book_of_the_Sword.htm.
5. Sword Forum International: swordforum.com/articles/antiques/kukri.php.
6. Thracian Weapons: www.thrace.0catch.com/swords_main.gtm.
7. Albion Armors: www.albionarmorers.com/swords/deltin/dt201a-dt2080.html.

Egzotiškas ginklas

Drakonų žudikas - Conyers Falchion

Tiesiogiai išvertus anglišką žodį "falchion" tai reikštų "trumpas lenktas kardas". Tačiau remiantis literatūriniais šaltiniais, falcionas (būtent šis žargonas tekste bus vartojamas toliau), apie kurį bus kalbama žemiau, apibūdinamas kaip vienašmenis kalavijas arba palašas.

Taigi, pastarasis falcionas apie kurį ir kalbama, šiuo metu laikomas Durhamo katedros, esančios šiaurės rytų Anglijoje, lobyne. Pagal legendą Conyer'o falcionas buvo kaip tik tas ginklas, kuriuo pasinaudodamas seras John Conyers nukovė Sockburn'o sliabiną 1063 metais. Conyers šeima į Angliją greičiausiai atkeliavo iš Prancūzijos Normanų užkariavimo metu (apie 1066 ar vėliau). Ginklas, specialistų nuomone, buvo pagamintas Richard'ui Earl'ui iš Kornvalio tarp 1257 ir 1272, greičiausiai Anglijoje. Ši data visiškai nesutampa su legenda. Vėliau šis ginklas būdavo nuolatos dovanojamas kiekvienam naujam vyskupui, taip pripažįstant jo aukštesnybę. Panašu, kad ginklas vėliau būdavo gražinamas nes, sprendžiant pagal išlikusias žymes, kartais būdavo naudojamas pagal tiesioginę paskirtį. Vėliau toks paprotys buvo pamirštas. Skirtinguose šaltiniuose nurodomas skirtingas laikas, kada tokia ceremonija buvo pamiršta, tačiau bet kokiu atveju 1947 metais ji buvo vėl atnaujinta.

Visas ginklas yra 890 mm ilgio, sveria 1300 gramų. Pati rankena padaryta iš uosio, rankenos antgalis yra suploto apskritimo formos, pagamintas iš bronzos. Ant vienos jo pusės yra išspaustas sparnus išskleidęs erelis, ant kitos - trys liūtai ("leopardai"). Būtent pagal šiuos ženklus ir datuojamas kalavijo pagaminimas. Rankenos kryžma, esanti šiek tiek asimetriška, taip pat pagaminta iš bronzos. Geležinė yra 734 mm ilgio. Geležinė yra vienašmenė, jos nugarinė pusė tiesi. Pagrindinė jos dalis (apie 600 mm) yra plati ir į galą nuo 39 iki 109 mm. Toliau ji staigiai siaurėja iki pat smaigalio. Įdomiausia yra tai, kad ties rankena geležinė yra 6 mm storio, tačiau iki pat galo plonėja ir pabaigoje yra tik 1.2 mm storio. Dėl to ašmenys yra ploni ir puikiai pritaikyti kirčiui. Tuo pastarasis falcionas labiau panašesnis į kardą nei į kalviją.

Tačiau pastarasis egzempliorius nėra vienintelis "unikumas" tarp tokio tipo ginklų. Archeologinių kasinėjimų metu panašių falcionų yra rasta apie 25 įvairiose Europos vietose (kiti žymesni yra rasti Anglijoje prie Thorpe vietovės, Vokietijoje prie Hamburgo). Tačiau tarp jų visų yra šokių tokių skirtumų - ypač tai, kad nugarinė geležinė dalis yra arba riesta kaip rytietiškų kardų arba tiesi ir geležinė smailėja iš abiejų pusių.

Manoma, kad tokiam ginklui atsirasti įtakos turėjo saracėnų riesti kardai bei norvegų vienašmeniai longsaksai. O gal tai net pastarųjų kombinacija. Penkioliktame amžiuje Italijoje ir Prancūzijoje buvo atsiradę falcionų palikuonys: malchus arba storta.

ADOMAS

Naudota literatūra:

1. Michael D.Coe, Connolly P. and etc.; Swords and Hit Weapons; Barnes & Noble Books, 1993.
2. http://www.algonet.se/~enda/h_conyers_eng.h.htm.
3. <http://armourer.fromru.com/articles/falchion>.



III skyrius

Taigi mes sutikome padėti dvorfiui Stroluii ir goblinui Kvakai kovoje su babolokiais.

Prieš užmiegant dar bandėme mokyti kelį rankomis rodomų ženklų, kad galėtumėme susikalbėti netikėčiausiose situacijose. Tikriausiai mintimis buvau panirusi į magijos galybę, nes ryte teprisiminiau tik pora ženklų.

Rytas prasidėjo nuo ekpiruotės ir ginklų atnaujinimo. Daugelis kietuosius savo šarvus pasikeitė į geležinius, o į rankas paėmė galingus ginklus. Amba Strolio ir Kvakos ginklų arsenale rado man visiškai nematytą egzotišką ginklą, sukamą ant piršto, Mukas susirado kažkokį vėzdą, vadinamą bola. Be to jie abu ir dar Rokanona apsišarvavo antblauzdžiais, antšlauniais bei odinėmis dešinės rankos pirštinėmis. "Kaip jie galingai atrodo iš šono", pamaniau, tada pasižiūrėjau į save, susigėdau ir iš tos ginklų krūvos išsitraukiau kalaviją. Gal juo naudotis nelabai ir moku, bet atrodysiu bent griausmingiau. Na juokingiausiai atrodė tai mūsų juokdarys, stuobrys netašytas Trin-Tukas, kuris į rankas paėmė beveik viską ką galima buvo tik paimti. Visą rytą strypčiojo prie angos, kasydamasis savo nusvilusią ir nusususią barzdą, laikydamas tokio pat dydžio kaip pats kūjį, ir nuolat vaidindamas, kad jis šiuose kraštuose nenugalimas. "Senas pagyry beždūnas", pamaniau. Fiziškai ir emociškai pasiruošę, įlindome į tą babolakių irštva, o ten viduje pagrindinis kelias šakojosi į šešias atšakas. Praėjimai buvo labai siauri, todėl mes nutarėme, kad protingiau būtų eiti po vieną ar du. Į pirmą tunelio atšaką, esančią po kaire puse, pasuko Mukas. Pasirodė jis pilnas prietarų, kurių vienas - sukti visada į kairę. Į dešinę pusę pasuko dvarfas Trindurniuokas. "Ar tik neužstrigs šis storašiknis su savo ekpiruote tokiame siaurame praėjime" lydėdama jį akimis, pamaniau. Po dešine, bet į tolimesnę atšaką pasuko ir Amba. Paskui mūsų grupę paliko Strolis ir Kvaka, o ties paskutiniu tuneliu likau aš ir Rokanona.

Eiti, sakýčiau, buvo baugu. Tuneliai buvo ilgi ir vingiuoti, besibaigiantys nedidelėmis salėmis, apkrautomis įvairiais rąstais, lentomis ir panašiai. Vienoje vietoje mes užėjome į kažkokią sadizmu dvikiančią salę, kurioje pastebėjome kankinimo stalus, virves, o pačios salės gale stūksojo galingos tamsios kolonos. Pamaniusios, kad čia galėtų būti kokių nors spąstų, palikome šią baugią vietą ir patraukėme toliau. Staiga smailios elfo ausytės dar labiau išsitempė ir ji man pasakė, kad girdi trijų personų balsus. Tyliai sėlindamos, mes priartėjome prie nedidelės salės, kurios gale ant rąstų knarkė milžiniška būtybė, o paslaptieji balsai buvo girdimi kiek toliau. Aš atsistoju salės viduje, pasiruošusi pasitikti tą paslaptinę trijulę, o Rakonona priartėjusi prie miegančios pabaisos vienu kalaviju smūgiu ištaškė jo masyvią makaulę. Paskutinieji jo žodžiai buvo kažkokie kriokiantys ir neaiškūs. Dabar laikas veikti atėjo ir man. Dar kiek paėjėjusi, pastebėjau tris milžiniškus bobalakius. Susikoncentravusi iš savo rankų paleidau į juos ugnies kamuolį. Labai jau didelės žalos aš kaip ir nepadariau, bet pasižiūrėti buvo į ką. Visi jie trys degė, man taip miela ugnies liepsna. Elfė, pasinaudojusi jų pasimetimu, sugebėjo vieną netgi apkerėti snauduliui bei įnirtingai puolė jų mušti. Susižavėjusi elfės drąsa, aš taip pat išsitraukiau kalaviją, užsimojau ir jau ruošiausi bėgti, bet staiga supratau, kad kautis nelabai moku, o priešininkai visai jau ir neprasti, todėl kalaviją laikinai padėjau prie kojų, paleidau iš pirštų keturias mago strėles. Na vienam to ir užteko, krito negyvas. Su kitais dviem Rokanona žiauriai susidorojo. Po mūsų nuo kiekvieno bobalakio kaklo nuėmėme amuletus, kurie buvo visiškai skirtingi. Šie bobolakiai saugojo labai nedidelę aklina sąlytę, kurioje stovėjo skrynias su uolienomis. Nieko, kaip mums atrodė, doro neradusios, patraukėme atgal, su viltimi, kad dar sutiksime savuosius.

Prie pirmųjų atšakų pamatėme stovinčius Ambą ir Trin-Tuką. Pasirodė, atšakos, į kurias jie nusuko toluome, susisiečia, todėl jie ir susitiko. Gilumoje jie aptiko kažkokią pilną smėlio požeminę salę, kurioje gulėjo du pašvinkę bobolakių lavonai. Na, sivilbarzdīs neiškentėjo nepasigyres, kad jis pirmą kartą laipiojo virve. "Kaip ta virvė tokią statinę dar išlaikė", pamaniau,

žiūrėdama į jį. Virve jie leidosi į kažkokį šulinį. Urvuose jie taip pat aptiko kambarį, primenantį kalėjimo kamerą, kurioje buvo palei grandis grotos. Tas didvyris jas kūju pariteno. Sulindę kameron, jie aptiko merdintį bobolakį, su kuriuo bandė pakalbėti. O kalbėjosi jie išties keistai, Trin-Tuko žodžiais kalbant "per snukelį ir kiaušinius daužė". Amba įsiminė keletą neaiškių rašmenų ant sienos. Supratau, kad vabalokiškai tai panašu į "aš čia mirsiu". Nieko nepesę jie grįžo į pagrindinį kelią.

Taigi dabar mes buvome keturiose, trūko Muko, dvorfo ir goblino. Nutarėme pradėti jų paieškas. Pirmiausiai pasukome tuo keliu, kuriuo turėjo eiti Mukas. Šiame tunelyje, kaip ir kituose buvo

nedidelės salytės, kurių vienoje aptikome žaizdotą dvorfą Strolį bei, deja, žvususį Muką ir vieno bobolakio lavoną. Vienintelė viltis atgaivinti draugą, tai eiti toliau ir ieškoti kokio žiniuonio. Kai kurios sąžinės neturinčios būtybės nepatingėjo iškraustyti Muko tašės ir pasiimti reikalingų daiktų.

Ėjomė gilyn Muko pasirinktu tuneliu, kol priėjome kelio išsišakojimą. Tikriausiai pastarojo garbei pasukome į kairę. Trin-Tukas su griausmu atidarė duris ir iš kart nosis į nosį susitiko su bobalakiu. Prasiđėjo kova. Kitiems į salę prasiveržti buvo sunku. Kaudamasis Trin-Tukas kiek pasislinko, todėl į salę galėjo įlįsti Amba, kuri padarė labai keistą, bet man labai patikusį dalyką. Ji išsuko ant savo laibo piršto egzotišką ginklą, vadinamą disku ir sviedė, kaip ji pati manė tiesiai į bobolakį, bet pataikė, kaip supratome, stovėdami už durų, tiesiai į Trin-Tuką. Staiga aš su Stroliu suvokę kambario trajektoriją, sparčiai nubėgome į kitą atšaką, kuri baigėsi durimis, vedančiomis į tą pačią salę. Bėgdami dar girdėjome Trin-Tuko keiksnius. Pasirodo dar ir Rokanona bandė šauti strėlę. Tam drąsuoliui tikriausiai iš baimės nuo savųjų vidurius jau suko. Įbėgė pro kitas duris, Strolis ir aš pamatėme tik bėgančio už audeklo bobolakio pėdas. Paleidus Rokanoną į audeklą strėlę, supratome kad už jos jau nieko nėra. Bobolakis buvo iššokęs į šulinį. Kiek patrypsėję viršuje, nutarėme leisti žemyn. Pirmas ėjo Trin-Tukas, paskui Amba, Rokanona, smarkiai sužeistas dvorfas ir aš vilkomės paskutiniai. Šulinio kopėčios mus iš kart nuleido į salę, kurioje pamatytas vaizdas mus tiesiog pribloškė. Salės gilumoje buvo atidaryti vartai, tarp kurių kabėjo masyvus kamuolys su ataugėlėmis. Aš stovėjau be žado gale ir stebėjau draugų veiksmus. Rokanona buvo smarkiai susikaupusi, Amba ir Strolis bandė sveikintis ir kalbėti gražiuoju, ir tik priedurnis Trin-Tukas rodė savo puikybę, stovėdamas pirmas. Tačiau jis kiek pritilo, kai šalia kamuolio pasirodė pakibusis ietis. Staiga aš pamačiau, kad elfė pakėlė ranką ir parodė "Viktorijos" ženklą (reiškia traukiamės). Bet , deja, rankos ištiesimą mačiau tik aš. Viena koją uždėjusi ant šulinio kopėčių, aš laukiau tolimesnės eigos ir staiga mintyse išgirdau visiškai nepriimtinus mano ausiai žodžius : "Eikite visi n..". Pamaniau, kad mane vieną pakerėjo, bet išgirdusi Trin-Tuko atsakymą: "Pats eik ten", supratau kad šį siuntimą girdėjo visi. Elfei surikus: "Traukiamės", visi sparčiai sušoko į viršų.

Viršuje Rokanona papasakojo, kad mintimis buvo susisiekusi su genijumi, sugebančiu daryti



nepaprastus stebuklus. Jo galia yra tokia milžiniška, kad mums jį įveikti būtų labai sunku. Šios kalbos visiškai neišgąsdino mano draugų, todėl išsimiegoję jie vienbalsiai nutarė sugrįžti. Oi kaip neramiai plakė mano širdis visą vakarą, nes tokio priešininko ir tokios galybės aš dar nebuvau šiame pasaulyje mačiusi. Tiesa, prie mūsų prisijungė Kvakka, kuris papasakojo, kad savo atšakoje aptiko keletą, užtvaramą pasidariusių, bobolakių.

Deja, kitą dieną toje pačioje salėje mums nebuvo lemta susikauti, nes joje nebebuvo nieko. Tolimesni keliai vedė į urvus, kuriais eiti nedrįsime, tačiau noras ką nors čia atrasti buvo begalinis. Nutarėme eiti Kvakos jau eitu keliu. Jame mes aptikome didžiulę užtvaramą, kurią po kiek laiko sugriovėme. Bobolakių niekur nesimatė, bet tai ką viduje radome buvo žymiai vertingiau. Tolimiausiam tunelio gale buvo didžiulis šulinys, kurio anga vedė laukan, o dugnas buvo pilnas vertingų uolienų. Pasak Strolio - tai didžiulis turtas, kurio užtektų visam likusiam gyvenimui.

Visus užplūdo tik vienas klausimas: "Kaip visa tai išsigabenti?". Strolis ir Kvakka pasisiūlė nueiti į turgų bei nupirkti maišų, arklių, vežimų, bet deja pinigų turėjome nedaug (vos keliasdešimt variokų). Staiga visi prisiminė, kad mūsų Trin-Tukas turtingas deimantais. Pamatęs ir įvertinęs Strolis tik nusijuokė ir pasakė, kad jie vos 20 sidabrinųjų verti. Tokio smūgio beprotis dvorfas nesitikėjo, todėl iš gėdos negalėjo net akių pakelti nuo žemės. Manyje kraujas dar didesne neapykanta užvirė šitam vištažudžiui, išsigimėlių rasės atstovui.

Surinkę turimus pinigus, išlydėjome Strolį ir Kvaką kelionėn ir laukėme. Jie grįžo neužilgo, nešini tik maistu ir maišais, mat tik jiems ir užteko tų deimantų bei variokų.

Šnibždūnė Yla

IV skyrius

Sukrovus į vežimą visą rūdą, visi iškrito tarsi lapai, o ryte prasidėjo svarstymai, kaip gi ją nugabenti 100 kilometrų į kažkokį Kvakos ir Strolio nupasakotą miestą. Laimė, akys užkliuvo už aplink besimėtančių žuvusių dvorfų daiktų. Kilo idėja viską surinkti ir parduoti prekyba užsiimantiems goblinams ir dvorfams. Visus surinktus ginklus apžvelgiau žinovo žvilgsniu ir įvertinau: jų kaina - apie 90 aukso monetų. Tai bent biznį bus galima susukti. Ir arkllys, ir vežimas, ir dar šis, ir dar tas - viskas garantuota. Taigi mes trise - Strolis, Rokanona ir aš apsikarstėme ginklų pundaui ir patraukėme į turgelį, o Trin-Tuką su Yla palikome ne tiek rūdos saugoti, kiek viens kitam akis draskyti. Vargšelis Kvakka taip pat liko su tais susiriejėliais, kad reikalui esant apsaugotų juos vieną nuo kito. Tuo tarpu mūsų trijulė, keletą valandų keliavusi mišku pagaliau pasiekė miško aikštę, kuri ne per seniausiai buvo guvi prekybos vieta. Tačiau joje, deja, tebuvo vienas vienintelis vežimas ir vienas vienintelis goblinas bei du dvorfai. Jie ruošėsi išvykti, kaip ir visi kiti viską pardavę ar nusipirkę ko reikia prekeiviai. Įkalbėjom gobliną nupirkti iš mūsų ginklus, bet tik už pusę jų kainos. Atidavęs pinigus Stroliai, goblinas su dvorfais patraukė savais keliais, pasakę, jog galbūt prekeiviai vėl susirinks po savaitės ar kelių. Tai mūsų manymu buvo šiek tiek per ilgą laiko tarpas, todėl arklį ir vežimą nutarėme įsigyti savų metodų pagalba. Rokanona nutarė pasirūpinti vienu dvorfu, Strolis kitu, o aš goblinu, kuris sėdėjo vežimo priekyje vadelėdamas arklį. Pribėgau prie goblino ir kirtau jam kalavijų į blauzdą. Jis net sustingo iš nustebimo ir neišdavė nei mažiausio garselio. Tačiau ir man kažkas atsitiko: kai bandžiau kirsi antrą kartą, įsikirtau pati sau, vėliau įkirtau goblinui, po to vėl sau, galiausiai išvis išvirtau iš koto, o vežimas su atsipeikėjusiu goblinu pradėjo sparčiai tolti. Bet dar ne viskas buvo prarasta, nes sugebėjau pasivyti vežimą ir įsirioglinti į vidų. Prismeigiau kalavijų gobliną ir apsakau vežimą. Tolumoje matėsi Stolis ir vienas iš dvorfų gulintys ant žemės bei Rokanona, bandanti pabėgti nuo kito dvorfo, kuris kėsinosi ją pripjauti, nors pačiam iš žandikaulio kyšojo strėlės galas. Pasileidau elfės link. Kai ji išoko į vežimą, apsakau arklus ir bandėme padėti Stroliai, tačiau atsipeikėjo buvęs užmigdytas dvorfas, todėl prašokavome pro gulintį be žado Strolį, besiantinantį dvorfą ir nuvažiavome tolyn. Tie 45 auksiniai taip ir liko gulėti Strolio kišenėje. Miško keliu pasiekėme kasyklas, tačiau nei Trin-Tuko, nei Ylos, nei rūdos vežimo, nei netgi Kvakos čia nebebuvo. Prie įėjimo į urvą buvo išdėliotas kryžiaus formos ženklas, tačiau kad ir kaip laužėme galvas, nesupratome, ką jis reiškia. Šniukštinėjome

Šen bei ten, ieškojome pėdsakų ir buvome bepravirkstą iš nevilties kol staiga pasigirdo isteriškas grasinimas šauti, lapų šnarėjimas ir visa trijulė išlindo iš brūzgyno. Trin-Tukas su Yla buvo guvūs ir žvalūs, o Kvaka ganėtinai prislopintas jų tarpusavio santykių. Vežimą su rūda pririšome prie didžiojo vežimo, išmetėme gobliną, o karys Trin-Tukas atvilko iš urvo ganėtinai papuvusį



Marą ir užmetė jį ant vežimo viršaus. Taip pasirenę patraukėme Kvakos nupasakoto miesto link. Atslinkus nakčiai Yla ėmė austi keršto Trin-Tukui planą. Ji nukniaukė jo šalmą ir ištrynė jo vidų arklio mėšlu. Elfės padedama nukėlė Maro liekanas nuo vežimo viršaus ir nuvilko jas į mišką. Tik tuomet, tikriausiai, ramiai ir saldžiai užmigo. Išaušus rytui, didysis karys Trin-Tukas atsikėlė, pasiraivė ir užsimaukšlino šalmą ant galvos. Jokių scenų neiškėlė, todėl taip ir liko neaišku, ar jo protas suvokė Ylos piktadarystę, ar ne. Tik po kurio laiko, prijopus upę su brasta paaiškėjo, jog, vis dėlto Trin-Tuko pojūčiai nebuvo patys maloniausi, nes tik pamatęs vandenį pasileido upės link ir tik prausėsi, tik teliuškovosi... Prie šios upės sutikome du goblinus, kurie padėjo mums pereiti brastą. Už upės mūsų keliai išsiskyrė. Keliaujant toliau miesto link Kvaka pasiūlė užsukti pas pažįstamą vitalistą tepalų Rokanonos rankai su nuplėšta oda sugydyti, o ir šiaip vienokio ar kitokio gero įsigyti. Nors ir kilo visokiausių įtarimų, visgi pasukome vitalisto trobelės link. Pakeliui sutikome vištą medyje, o vitalisto trobelėje aptikome dar didesnę vištą - kokatrisę. Ją puolėme urmu, todėl greitai pribaigėm šį niekingą padarą. Trobelėje aptikome ir patį vitalistą, tačiau skendintį kraujo klane, su išvirtusiais viduriais. Trin-Tukas rado kokatrisės kiaušinių ir iškepė visai neblogą kiaušinienę. Toks jo elgesys pagirtinas ir skatintinas. Yla į tai turėtų atkreipti dėmesį ir tai įvertinti. Kai didysis karys ruošė kiaušinienę, likusieji bandė iššniukštinėti visus trobelės kampus. Vitalisto buteliukai su visokiais tirpalais ir mikstūromis buvo išdaužyti, todėl teko ieškoti kitokių vertingų dalykų. Elfė lovos šiauduose aptiko tris labai brangaus metalo mitrilo monetas, o Kvaka, trobelės grindyse surado metalinę dėžutę, kuri buvo kažkokio neaiškaus aparato dalis. Kokatrisės žarnyne Kvaka aptiko ir keturis stulpelius, priklausančius šiam aparatui, o ant lubas sudarančių lentų vėl tas pats Kvaka, vedamas neaiškaus lobių ieškotojo talento, surado dar vieną aparato dalį. Sukonstravome prietaisą, tačiau jo paskirties nesugebėjome suvokti. Galbūt tai pasiseks padaryti vėliau, kam nors padedant. Sukrimitę kiaušinienę patraukėme atgalios. Važiuojant pro vištos medį Trin-Tukui panižo delnai vištą prismaugti, tačiau dėl virvės trūkumo šio sumanymo jam teko atsisakyti. Dar kurį laiką pakeliavus pagaliau pasiekėme savo kelionės tikslą - miestą, šalia kurio olose dvorai nupirko mūsų rūdą. Jie pasiūlė atidaryti sąskaitas jų banke tam, kad nereikėtų nešiotis pinigų maišo ant kupros. Mes taip ir padarėme, pasiimdami tik nedidelį kiekį aukso monetų

Kadangi Amba nemoka rašyti, jos pasakojimą už 10 variokų užrašė goblinas Zurza.

Tęsinys kitame numeryje.

Amba

ORKAS

Orkų rasė žaidimų sistemose ir mūsų vaizduotėje dažniausiai užima tam tikrą apibrėžtą vietą. Dėl plačiai paplitusio tarp fantasy gerbėjų šios rasės "blogiukų" įvaizdžio, orkai paprastai tarnauja blogio jėgoms, yra chaotiški ir nesukalbami. Panašiai orkai traktuojami ir "Karių & Magų" sistemoje, tačiau per mano meistravimo metus, bent jau man, orkų įvaizdis kiek pakito. Jie mano kuriamuose žaidimų pasauliuose nėra "užkietėję" blogiukai tarnaujantys blogio jėgoms. Orkai, man, nepaprastai karinga rasė, turinti savitą kultūrą ir sunkiai sugyvenanti su kaimynais (pačiais orkais) bei kitų rasių atstovais, tačiau nėra pats blogio įsikūnijimas ir jie gali stoti bet kurion pusėn, kuri jiems pasirodys parankesnė. Vienu metu veikėjas orkas buvo gana populiarus tarp žaidėjų. Ir nors jis neturi tokių priedų, kaip pavyzdžiui, elfas, tačiau dėka to pačio įvaizdžio orkus rinkdavosi žaidėjai mėgstantys chaotišką ir kovinį žaidimą.



Orkas viena iš penkiolikos rasių "Karių & Magų" sistemoje, kurį gali pasirinkti žaidėjas kurdamas savo veikėją. Jis savo fizinėmis savybėmis, kurias žaidimo sistemoje atspindi prigimtis, panašiausias į žmogų. Ūgis ir svoris taip pat mažai skiriasi nuo žmogiškų standartų. Tačiau orkai požeminiai padarai, tad vienas iš jų geriausių privalumų be abejo yra infrarega, leidžianti matyti tamsoje.

Tad dabar apžvelkime kas tie orkai vaidmenų žaidime "Kariai & Magai".

Išvaizda. Vid. ūgis 170 cm, vid. masė 70 kg. Žmogaus akimis žiūrint jie nedailūs - nors veidai kaip žmogaus, bet kažkuo primena žvėries bruožus. Nosys plačios, akys mažos. Iltniai dantys žymiai ilgesni už kitus. Barzdos ir ūsai auga retai. Rankos raumeningos, ilgos (siekia kelius). Kojos kiek kreivos. Plaštakos ir pėdos stambios. Oda grubi, ruda ar rusvai žalsva, dažnai su melsvu atspindžiu. Ryškūs kūno gyvaplaukiai. Nosis ir ausys gana ryškiai rausvos. Galvos plaukai reti, šiuurkštūs, tamsiai rudi arba juodi, kartais su rusvomis sruogomis.

Biologiniai ypatumai. Sutemų būtybės, mėgsta prieblandą ir tamsą. Turi infraregą (30 m). Dienos šviesoje jaučiasi nesmagiai. Aštri klausia. Orkai labai atsparūs skausmui, turi ypatybę "Atsparumą skausmui" (niekada nebūna šoko po sužeidimo). Tvermė skausmo atakoms +30. Stiprus balsas. Orkiukai paprastai gimsta po du. Nėštumo trukmė - kaip žmonių. Nekantrūs. Polinkis į paranoją. Turi nuojautą naujoms ir ypatingoms požeminėms konstrukcijoms bei mechaniniams spąstams - VM+20.

Gyvenamoji vietovė. Dažniausiai orkų gyvenvietės būna po žeme - natūraliuose ar pačių iškastuose urvuose, grotose. Gali gyventi ir žemės paviršiuje (25% tikimybė) - žeminėse ar rąstinėse trobose. Giminės gyvenvietę (tiek antžeminę, tiek požeminę) sups griovys, pylimas, o jo viršuje bus tvirta dviguba vertikalių rąstų siena, kurios viduje bus pripilta žemės. Gyvenvietės aptvaras turės 1 - 4 sargybinius bokštus ir vienerius vartus. Rimčiau įsikūrusios gyvenvietės turi vieną kitą slaptą tunelį, vedantį iš gyvenvietės į kokią nuošalią vietelę.

Ginkluotė. Ginkluotė gana įvairi. Dažniausiai naudoja savo gamybos sunkius kardus, kalavijus, kirvius ir trumpas ietis. Mėgsta kovos spragilus. Nemėgsta ilgų ginklų, nes šie trukdo požemiuose. Visi jų ginklai pagaminti gana grubiai, bet savo tvirtumu nenusileidžia dvorfų ginklams. Šarvai dažniausiai odiniai, kietos odos ar kaustyti metalu, rečiau grandininiai. Skydus požemiuose naudoja retai, dažniausiai - kautynėse žemės paviršiuje.

Koviniai ypatumai. Kadangi dienos šviesoje jaučiasi nejaukiai, todėl ryškiai šviečiant saulei - jų AVM -5, tačiau tie, kurie gyvena žemės paviršiuje ar dažnai ten būna, pripranta prie šviesos ir šio nepatogumo nejaučia. Giminės ir gentys turi savo vėliavas. Kai orkų grupė turi vėliavą, jų AM+10.

Vėliavą labai saugo ir mūšio lauke paliks ją tik kritiniu atveju.

Karyba. Kadangi kariauja su visomis rasėmis, tai dažnai naudoja įvairią taktiką, labiausiai tinkančią kovai su konkrečiu priešu. Tačiau ne tokių išsivysčiusių genčių kovos taktika gali būti gana padrika ir nelabai efektyvi. Antpuolius vykdo dažniausiai prietemoje ar visiškai sutemus, kadangi tamsoje jaučiasi žymiai saugiau. Sunkiai sekasi kariauti su dvorvais, kurie karyboje nenusileidžia orkams.

Santvarka. Gyvena šeimynomis, kurios jungiasi į gimines, o šios - į gentis. Šeimyną sudaro iki 10 orkų ir iki 20 orkių. Tokie šeimynai (vidutiniškai 10 kovotojų) vadovauja karys ar pėdsekys. Šeimyna neretai turi vergų: 2 - 3 humanoidus vyrus ir apie 10 moterų. Tarp vergų neretai būna ir kitų genčių orkų. Giminę sudaro iki 50 šeimynų (vidutiniškai 100 kovotojų). Giminės vadu aukšto lygio karys, pėdsekys ar net vitalistas ar magas. Gentyje būna iki 30 giminių (vidutiniškai 1000 kovotojų).

Tarpgentiniai santykiai. Labai karingi. Tarpusavyje santykius aiškina tik jėga. Gimines į gentis sujungia tik stiprūs vadai. Silpnas gentis tiesiog nukariauja: vyrus išžudo, o moteris parsigabena į savo gyvenvietes.

Tarprasiniai santykiai. Kitoms rasėms ypatingo priešiško neįsivaizduoja. Paprasčiausiai jie kariauja su visais. Jei netoliese gyvens kitų rūšių humanoidai, orkai stengsis jėga juos pavergti. Pvz., orkai dažnai pajungia goblinų gimines. Geresnius santykius palaiko tik su gnoliais. Elfus žudo kur tik pamatę. Napykanta elfams susijusi su senoviniais religiniais kirvičiais. Vertina dvorvų ginklus, tačiau nelabai suvokia bereikalingą jų puošybą.

Ekonomika. Orkai puikūs žemkasiai, geri kalnakasiai. Visus sau reikalingus daiktus gamina patys. Prekyba beveik neužiima. Kartais maino savo daiktus į maistą. Maistui urvuose augina grybus, užsiima medžiokle. Taip pat daug maisto įsigyja plėšdami. Kartais žemės paviršiuje turi savo pasėlius. Neretai iš gnolių perka ar maino į metalo ir akmens dirbinius vergus.

Kultūra. Religijos (o civilizuočiau - filosofijos) pagrįstos įsitikinimu, kad visata priešiška orkams, todėl orkas turi griebti viską, ką gali. Vienintelė vieta, kur orkai gali jaustis daugmaž saugūs - požemiai. Todėl orkai turi visuomet būti pasiruošę karui. Senius paprastai nužudo (gerontocidas), orkai tai laiko pareiga. Tokios mirties kartais išvengia tik galingų šeimynų galvos ir kerėtojai, jei jie dar gali mokyti jaunimą. Atjunkinti berniukai auginami grupėmis, kuriose mokomi karo amato. Priežiūra tokiose grupėse žiauri. Gudresnieji vadai gerbia inžinierius ir meistrus amatininkus - net belaisvius. Dauguma genčių laikosi tik savų papročių. Negerbia nei saviškių, nei kitų humanoidų gyvybių.

Polinkiai. Mėgsta mėsiską maistą, vertina dar šiltą žalią mėsą, geria kraują. Šis pomėgis irgi didina blogą orkų vardą. Nežiūrint į visuotinai priimtą nuomonę, orkai nevalgo protingų būtybių. Jas valgo tik dideliu badmečiu. Orkų gaujos kartais tuo gąsdina vietinius gyventojus. Žinomi karo giesmėmis. Tačiau orkų muziką vertina tik patys orkai, kitoms būtybėms ši muzika - tiesiog kakofonija.

Tokių orkų, kokie paplitę įvairiose žaidimų sistemose, atsiradimą be abejonės nulėmė garsioji "Žiedų valdovo" trilogija. Būtent Tolkienas pirmasis aprašė orkus, tokius, kokius įsivaizduoja daugelis. Kitų orkų kilmės šaknų nėra. Tačiau pats pavadinimas "orkas" nėra vien garbiojo rašytojo išmonė. Nagrinėjant literatūrą apie įvairių šalių mitologiją pavyko aptikti, net du "ork" vardus romėnų ir graikų mitologijoje. Deja, su žaidimų sistemų orkais, jie faktiškai neturi nieko bendro.

Pasak Plinijaus orkas, tai milžiniškas jūrų montras "ginkluotas" tiktai dantimis bei ryjantis žmones. Romėnų mitologijoje Orkas buvo mirties dievas, mirusiųjų valdovas, gabenantis mirusiųjų sielas į požeminę karalystę. Atitinka senovės graikų Aidą, taip pat tapatinamas su Plutonu. Orkas, senas romėnų mirties dievo vardas, vėliau, kai romėnai daug ką perėmė iš graikų, Orkas imtas vadinti Plutonu ir galiausiai išvis šis vardas buvo nustotas vartoti. Orku buvo vadinama ir pati mirusiųjų karalystė. Taigi, Tolkienas, matyt, ne veltui blogio jėgoms tarnaujančią rasę pavadino romėnų mirties dievu, kartu suteikdamas jiems nemažai atgrasančių savybių.

Apie Tolkiniską orkų kilmę čia nerašysiu, nes manau, kad daugeliui fantasy gerbėjų ji puikiai žinoma. Būna tik pridurti, kad "Karių & Magų" žaidime orkai nėra analogiški Tolkino aprašytiesiems, tačiau turi ir nemažai panašumų.

Naudota literatūra:

1. Mitologijos enciklopedija, 1-2 tomai.
2. Encyclopedia Mythica (<http://www.pantheon.com>).
3. Encyclopedija mifičeskich cysestv I duhov (<http://mythology.narod.ru>).

TÉVAS

BANŠI

Ši "pabaisa" priskiriama niekaip nemirusių padermei - "Karių & Magų" sistemoje taip vadinamiems nemirėliams. Pats meistraudamas dar nesu Banši panaudojęs, mat ši pabaisa ganėtinai pavojinga bei reikalaujanti specifinės aplinkos. Tad pradžiai apžvelgsiu kas, ta banši žaidimo sistemoje.

Banši - dar kitaip vadinama aimanuojančia dvasia. Jos sutinkamos labai retai - apleistose gyvenvietėse, raistuose ir kitose nuošaliuose vietose. Manoma, kad šios nemirėlės atsiranda iš žuvusių elfių magių. Jos atakuoja rankomis, kurių palietimas daro šalčio žalą. Daug pavojingesnis Banši mirties klyksmas. Visi jį išgirdę išsyk miršta iš siaubo. Visa laimė, kad ji gali klykti tik tamsoje ir vieną kartą per parą.

Būtent Banši klyksmas trukdo meistrams dažniau panaudoti šią "pabaisą" žaidimo metu, tačiau gal ateityje?

Ši "pabaisa" - dar vienas mitologinis veikėjas "Karių & Magų" sistemoje atėjęs iš mitologijos. Banši minima airių, škotų, velsiečių ir anglų legendose bei tautosakoje.

Banši žinoma iš Airijos gėlių kalbos (viena iš keltų kalbų), dar vadinama Bean Sidhe. Tiksliau Banši labiau paplitęs Bean Sidhe pavadinimas ir nurodo vieną ir tą pačią būtybę. Pastarasis vardas reiškia "antgamtiška moteris". Škotijoje ji dar žinoma kaip Coineag, kas reiškia raudanti moteris.

Airių tautosakoje Bean Sidhe yra fėjos dvasia, kuri pranašauja mirtį klyksmu - rauda. Apsilankiusi prie kokių tai namų ji klykdama perspėja namiškius apie vieno iš šeimos narių laukiančią mirtį. Jeigu banši būna užklumpama prie namų, ji turi pasakyti nelaimėlio vardą.

Bean Sidhe įsivaizduojama kaip moteris turinti ilgus kiek garbanotus plaukus ir apsirengusi pilku apsiaustu ant žalios suknelės. Jos akys ugnies raudonomu nuo amžino raudojimo. Kai klykia net kelios Banši kartu, tai reiškia, kad mirs garbus ir didis žmogus. Banši klykia tik prie grynakraujės giminės namų, tai reiškia, kad toji šeima yra grynai keltiška ir neturi lotynų, saksų ar danų kraujo. Kai kurios senos giminės turėdavo savo Banši. Tokios yra Aiobhill - Dalkasianų giminės iš Šiaurės Munsterio bei Clodna - MakKarfių giminės iš Pietų Munsterio Banši. Banši klyksmas vadinamas "kiningu". Pasak airių tautosakos, kai rauda Banši ir kažkas miršta, begalvis vyras mirties karieta pakinkyta dviem juodais žirgais nusileidžia iš dangaus ir pasiima mirusiojo sielą.

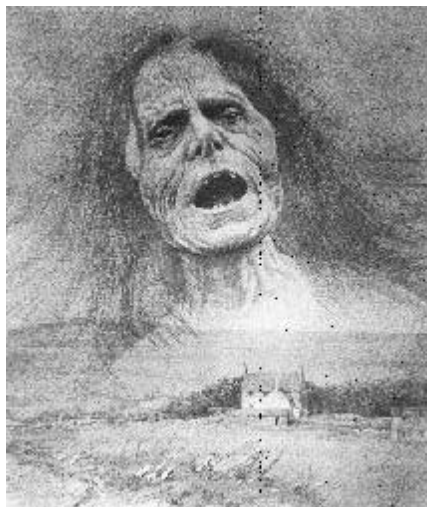
Škotiška Banši variacija yra vadinama Bean Nighe, kas reiškia "skalbėja prie brastų". Jos klaidžioja prie mažai apgyvendintų upių, kur plauna kraują nuo drabužių žmogaus, kuris netrukus mirs. Sakoma, kad Bean Nighe yra dvasia moters, kuri mirė gimdydama ir yra pasmerkta atlikti šį darbą tiek laiko, kiek būtų trukęs jos normalus gyvenimas. Bean Nighe įsivaizduojama su viena šnerve, vienu atsikišusiu dantimi, plėvėtomis kaip anties kojomis ir kabančia krūtine. Mirtingasis, kuris bus pakankamai įžūlus, kad prisėlintų iki šios kai ji skalbia ir pačiulptų iš krūties, galėtų Bean Nighe priversti pildyti savo norus.

Kaip matome iš dviejų Banši variantų, "Karių & Magų" banši yra artimesnė airiškajai versijai.

TĖVAS

Naudota literatūra:

1. The Encyclopedia Mythica (internetinė svetainė).
2. Encyclopedia of Monsters etc. (Internetinė svetainė).
3. Jorge Luis Borges, Bestiarij. Kniga vymyshlenyx sushchestv. Maskva, Eksmo-press, 2000.



Vilkas arba neįprastas veikėjas "Kariuose & Maguose"

Neįprastų veikėjų Karių ir Magų žaidime buvo keletas: katinas ir... na, man pasisekė žymiai labiau - VILKAS.

Tai buvo vienas iš pirmųjų mūsų grupės žaidimų. Patirties trūko visiems. Niekas nežinojo, kiek pavojinga vienokia ar kitokia pabaisa, o grupės žaidimo taktika buvo labai nuspėjama ir įprasta tarp pradedančiųjų: "pamatei ir mušk" arba "kieno kakta kietesnė" (nekreipiant dėmesio į galvos turinį). Nenuostabu, kad tik pradėjus vieną iš epopėjų, prieš tai buvęs mano veikėjas gavo galą (na, net gėda sakyti...) nuo kažkokios didbitės (vėliau į jas beveik nekreipdavom dėmesio). Taigi, grupės meistriui - Demonui - teko sunki užduotis: viduryje gūdžios girios į grupę įvesti naują veikėją. Iš kur ten normalių humanoidų gauti? Be to, didelė tikimybė, kad mūsų šaunioji ketveriukė jį užplumpintų (arba patys galus atiduotų) net vardo nepaklausę. Būtų mano veikėjas gyvas - ir aš prie jų prisidėčiau. Bet deja... Ir Demonas sugalvojo IŠEITĮ. Na, aš visuomet mėgau kuom nors ypatingus veikėjus, tačiau žaisti už veikėją, kuris gali pasikliauti tik dantimis - iš pradžių pasirodė, švelniai tariant, truputį neįprasta. Bėda ta, kad mano Vilkas nors ir buvo, kaip Demonas išsireiškė, "protingų akių", tačiau jis nesuprato nieko, ką kalba kiti grupės veikėjai. Tik mūsų Magas - tikras proto bokštas - mokėjo kažkokią egzotišką kalbą, kurios keletą žodžių mano veikėjas suprato. Aišku, pasakyti kitiems Vilkas nieko negalėjo. Tuo jis buvo panašus į karvę. Tiesa, kaip paaiškėjo vėliau, viskas buvo ne taip jau ir blogai. Taigi, papasakosiu Jums trumpą (deja), bet šlovingą Vilko istoriją. Kiek pamenu (tai buvo seniai), mūsų grupė gavo užduotį iššnipinėti kažkokią labai keistos kilmės salą, kuri atsirado labai staiga. Buvo įtarimų, kad ten gyvena kažkokios priešiškos jėgos, bet niekas to patvirtinti negalėjo, nes kas į salą nuplaukdavo, nebegrįždavo. Nebepamenu, už kokias nuodėmes mus ten pasiuntė, bet mums nebuvo kitos išeities. Mūsų gražią kompaniją - karį, šaulį, vitalistą, magą ir mane - vilką - susodino į valtį ir mes išplaukėme salos link. Visa grupė išskyrus magą iš mano Vilko gana smagiai tyčiojosi (šitai tai aš jau supratau), už ką aš nepraleidau progos grybštelėti šauniojo kario koją. Tai vos nepasibaigė grupės iširimu (kam man reikia tokios kompanijos, juk aš Vilkas, galiu apseiti ir vienas!), tačiau kaip tik tuo momentu priplaukėme salą.

Pirminė salos apžiūra nieko keisto nežadėjo. Sala kaip sala. Štai čia ir pravertė Vilko įgūdžiai. Mano uoslė pasakė, kad saloje kažkas yra! Neilgai trukus, susekiau kažkokį padarą: jis buvo su uodega ir žvynuota oda. Kresnas ir iš pažiūros gana smarkus. Be to, rankose laikė kuoką. Bet ar mūsų grupėi tai rūpi? Dar ne tokių padarų sutvarkėm (tiesa su aukomis, bet istorija tai nutyli)! Ir... puolėm. Sekėsi gana lengvai. Kiek pamenu, Vilkas perkando jam gerkle. Toliau nuo to padaro pamatėme olą, o mano uoslė pasakė, kad tų padarų toje pusėje yra kur kas daugiau.

Viskas paprasta. Užduotis įvykdyta. Tereikia tik pranešti žinias į krantą ir atsiimti medalius ir kitus apdovanojimus. Bet kur tau! Argi mes sustosime prieš keletą į driežus panašių padarėlių, kaip vienas iš jų mūsų galybei net pasipriešinti nespėjo?! Be to oloje mums lyg ir sužibėjo pasakiški turtai... Patraukėme olos link. Optimizmas, pakili nuotaika ir pasitikėjimas savimi tiesiog spinduliuavo mūsų karių veiduose. Štai ir dar vienas eilinis žvynauodegis... Čia ir prasidėjo nemalonumai. Į pažintis su įvairiomis taktikos gudrybėmis. Žvynauodegis, vietoje to, kad mus pultų tiesiog apsisuko ir pradėjo bėgti (mes, aišku padarėme išvadą, kad jie visi bailiai, o balius reikia mušti). Kiek pabėgėję iš paskos olos link, tiesiog kaktomuša atsitrengėm į būrį tokių pačių, bet ne taip bailiai nusiteikusių žvynauodegių. ...Nereikėjo mums iš paskos vyti... Vėliau, gulėdamas pakrantėje ir laizydamas žaidas bandžiau atkurti kaip sapne vykusią įvykių eigą. Vienas iš žvynauodegių (kaip vėliau paaiškėjo - tai buvo driežažmogių, laaabai piktos rasės atstovai) pirmu smūgiu suknežtino mūsų narsiojo, stipriojo, gudriojo, mielojo ir t. t. (ko gi gražaus nepasakysi apie mirusius) kario makaulę. Likę be priešakinės linijos (mago žiežirbos jau buvo pasibaigusios) pakrikome ir leidomės valtys link (kiek kojos neša, bala nematė tu pasakišku turtų), tačiau ten sutikome ne ką draugiškiau nusiteikusių driežažmogių būrį stropiai ir su pavydėtinu užsidegimu kuokomis betalžančių mūsų valtys šipulius. Kaip viskas baigėsi - nepamenu. Lyg iš nevilties ir bandėme pulti, bet vėliau aš atsiminiau išganingą liaudies patarlę: VILKĄ KOJOS PENI. Taip ir liko gyventi mano šlovingasis vilkas, vienintelis iš grupės nukovęs driežažmogį saloje tarp... tų pačių driežažmogių. Į krantą šnipinėjimo rezultatų niekas taip ir nepranešė... Tai buvo ilgiausiai iš grupės gyvenęs ir vienintelis iš senatvės miręs (padvėšęs) mano veikėjas.

NAGAS

Alchemiko receptai



AKYLUMO gėralas

Magiška esencija leidžia regėti naktį kaip dieną, taip pat taisyti regėjimą. Tačiau neilgam. Naudinga naktiniams vėgiam ir priežlėbiams piliėėiams.

Reikalingi komponentai:

1. Didvilkiio dantis;
2. 5 žiežėrbos;
3. "Akylumo" užkeikimas.

Užkeikimas: "trumba žumba, komu taru, seku varu, nesimato niŋiga".

Kartu su tariamu užkeikimu reikia mojuoti dešine salenkta ranka prieš akis prispaudus nykštį prie delno.

Jei atlikus visą procedūrą gėralas nėra skaidrus, ne rausvos spalvos, o intarpai ne geltonos dalelytės ir dar visai nekvepia mėta geriau neragaukite, gali lėidnai baigtis.

Senasis **Glukinas** - garsiausias ir seniausias Archipelago karalystės alchemikas, po ilgų įkalbinėjimų ir pašnekesių prie gero elio bokalo, nutarė atskleisti kruopelytę savo paslapčių. Išskirtinai "**MONAMS**".

SVEIKO PROTO gėralas

Gėralas pataiso protą, visokias protines negales. Deja, dažniausiai visiems laikams, bet visada lieka tikimybė išprotėti antrą kartą. Nuima visokių kerūnų apžėvus ir proto silpninimo monus. Naudingas visokio plauko beproėiams.

Reikalingi komponentai:

1. 100 -etės knygos lapas;
2. 10 žiežėrbų;
3. "Sveiko proto" užkeikimas.

Užkeikimas: "piku muku beprotuku, loku voku kretinuku, poku soku debiliuku, viskas dzin dziria".

Tariant užkeikimą reikia kairės rankos nykščiu trinti pakaušį (jei nėra plikės trinti kaklą), o dešinės rankos smiliumi sukėti ratą ties dešiniu smilkiniu.

Jei atlikus visą procedūrą gėralas nėra skaidrus, ne geltonos spalvos, jame nėra burbuliukų ir dar nekvepia kiečiais - proto gali ir nepataisyti. Būna, kad ir dar labiau sumaišo

"MONAI"

Nr.6, 2003 m. gegužė
Tiražas: 40
Adresas:
monai@mail.lt

Redkolegija:
Artūras Vaisiauskas
Ruslanas Paškevičius
Adomas Urbanavičius

Dailininkas:
Egidijus Leliūna