

ОТНОСНО ТОЗИ ЗАБЕЛЕЖИТЕЛЕН МАТЕРИАЛ

Кийт Бейкър е американец и един от съвременните автори и гейм дизайнери в света на ролевата игра Dungeons & Dragons. Той вероятно е и единственият гейм дизайнер, който през изминалата 2010 година предприе околосветско пътешествие с една-едничка цел – за да види как се играят ролевите игри по света. Той дори получи покана от геймъри в София, които го приютиха за няколко дни в България, а пък той им демонстрира последните новости от кухнята на *Wizards*. Те пък от своя страна го въведоха в културата на игрите у нас и му показаха едно българско село.

Веднъж завърнал се в Щатите, Кийт ласкаво се изказа за престоя си в България и описа всичките си впечатления под формата на завладяваща статия. Спомената статия дава наистина един меко казано уникален поглед върху хобито Ролеви игри и как те са се развили като самостоятелен жанр у нас. Споменават се и прословутите книги-игри, които са дали тласък на родните фенове на фентъзи от типа на „*Властелинът на пръстените*” и „*Хрониките на Нарния*”. В статията също се споменат лица, места и продукти на родни ролеви системи, известни малко или много на хората, идващи от игровата общност. В статията с особено вълнение е описан един друг феномен, а именно липсата на многостенни зарове у нас, които все още продължават да се внасят от чужбина. В края на статията става дума и за типичния български фолклор, а и се правят някои изводи.

Написаното в статията изобщо е толкова ценно и различно от всичко, което сме срещали досега в мисленето си за ролевите игри и игрите въобще в България. Ето защо този ценен материал е изцяло преведен и предоставен в полза на българските фенове в няколко ключови сайта за фентъзи и ролеви и книги-игри в мрежата. Останалото ще научите лично от Кийт Бейкър и неговата истина за престоя му у нас. Приятно четене!

Преди да започне същинската статия, за по-голяма яснота при четенето, публикуваме писмото на Кийт до неговите български домакини:

Статията му започва веднага от следваща страница!

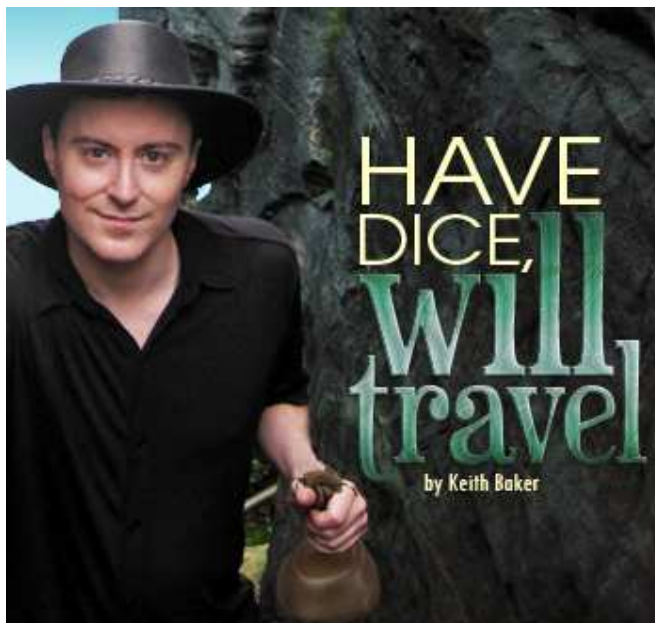
„Току що публикувах моята статия за посещението ми в България. Като се има предвид ограниченото пространство, се страхувам, че не успях да кажа съвсем всичко, което исках. Надявам се да пиша още по подробно в бъдеще. Както казах преди, вие бяхте чудесни и вдъхновяващи домакини, и аз се надявам, че пътеките ни ще се пресекат отново в бъдеще. Моля, дръжте ме в течение как е животът при вас!”

Имаш зарове, Ще пътуваш (Have Dice, Will Travel): София
от Кийт Бейкър, 21 Февруари 2011 16:00

Аз съм в София, България. Моят гид Стефан ме заведе на някакъв площад, който местните хора наричат „Патриарха” – едно място, което служи за основен център на обществото на ролевите игри в София в началото на 21-ви век. Стефан ми каза, че той и приятели са спирали непознати на улицата с въпроси от типа: „Чували ли сте за ролеви игри? Бихте ли искали да ви ги покажем?!”. Умът ми препуска с всички сили към евангелистите на ролевите игри... отбор от 7-мо ниво Адвентисти, ходещи от врата на врата.

Имате ли малко време да поговорим за 4-то издание?

Поне това ще ни позволи да пренесем нашия разговор към нещо по-съвременно. *Опасявам се, че няма да се получи... ние тука още играем 3,5.*



Докато се разхождахме из парка ние говорихме повече за историята на ролевите игри в България. Стефан ми разказа за пионерите и героите, които са спомогнали за пренасянето на игрите в пустинята. За Стефан най-големият апостол на ролевите игри беше един човек на име Дамян. В началото на 90те *D&D* не са били познати в България. Още като ученик, Дамян много харесвал Толкин и други фентъзи истории, и винаги е търсил нещо ново, което да му разкрие потенциала на този жанр. Като начало това са били соловите приключенски книги-игри. Тези книги са смесица от игри и история. В тях играчът е читателят, който прави избори, които го водят през книгата... и освен това той създава герой със статистика и оборудване, използва шест-странни зарове, за да разреши въздействието от битките, капаните и другите случайни фактори. Тези книги са дали на Дамян възможността да създава своя собствена история, но историята е била ограничена от въображението на автора. Той е искал нещо повече.

Но той не е бил сам. През 1999 Дамян следва в Софийския Университет и там той попада на група от фенове на Толкин. Сред тях той

се запознава с една дама, която е превела „Хрониките на Нарния“ на български, и двамата стават близки приятели. Един ден тя му прави невероятен подарък, едно удивително съкровище, с което тя може би се е сдобила, докато е пътувала на запад... *Dungeons & Dragons*. Това е била Червената кутия, началното издание, издадено през 1983 г. и в него се е намирало всичко, от което той се е нуждаел: ръководства, приключение, DM скрийн и зарове. Потопен над книгите, Дамян се научил как да играе. По-късно през същата година съвсем случайно той попада на един уебсайт, поддържан от човек на име Владислав, българин, който се сдобил с книги на *AD&D*, докато е пътувал из Южна Африка, който по това време е



събирал играчи в София. Дамян се запознава с него и най-накрая той играе първата си игра. Скоро се събират още хора. Срещайки се на места като Патриарха, те се стремели да привлекат повече играчи... подтикнати от усилията на игровите евангелисти при подхода им към непознатите хора на улицата. В апогея си те са имали около четиридесет човека, които са идвали в парка през неделите, за да играят и за да търгуват със зарове.

„Да търгуват със зарове?“ – казах аз. В този момент Стефан и аз си тръгнахме от Патриарха и поехме към следващата спирка в неговата игрова обиколка на София. Около нас врати и

автобусни спирки бяха наплескани със смъртни обявления – комбинация от Мемориал и некролог, сложени в почит на паметта на загинали близки. Има нещо леко зловещо да виждаш некролози залепени на същите места, където аз очаквах да намеря постери за колежи или изгубени домашни любимци. Колкото и странни да са тези обявления за смърт, историята на заровете е далеч по-странна. Обществото на играчите в София е набирало сила в началото на новия век. Тези играчи са страшно добри, технически-грамотни хора; днес, много от хората, с които говорих са софтуерни инженери или са наети на работа в други технически отрасли, и дори, докато са били в Университет, някои от тях са поддържали уебсайтове за игри. Независимо от това е било много трудно за тях да се сдобиват със стоки от извън България. Международната поща е била скъпа и ненадеждна, а кредитните карти са били относително редки. Историята ми

напомня за моята по-ранна опитност в Словакия. Играчите са разчитали на фотокопия на ръководствата, или дори копия на копията; домакинът ми Боян ми каза, че той е гледал на оригиналните книги като на свещени реликви. Но *D&D* е повече от правила. Дамян е можел да направи копие на книгите с правилата...., но не е можел да копира заровете си. The caltrop-like d4, the workhorse d20, самотният d12 – тези са жизнено важни инструменти на *D&D*. Повечето геймъри, които аз познавам, имат чанти със зарове – специални комплекти за различни персонажи, специализирани зарове, направени за специални системи, зарове, които светят в тъмното, зарове от метал или камък. За играчите, събрани на Патриарха, всеки зар е бил рядък и ценен; повечето групи са имали един единствен комплект зарове помежду си. Водачът ми Стефан е получил неговите първи зарове, когато Дамян е трябвало да продаде няколко от неговите, за да си плати наема. Заровете бавно са се придвижвали към страната, в джобовете на приятели и роднини, които са се завръщали от пътувания до страни с история в игрите. Въпреки това е имало време, когато хората са се събирали около Патриарха, за да търгуват със зарове. Мога да си представя магьосникът как прави бартер с варварина, предлагайки да изтъргува нови d12 («*Хвърляни са само в Борисовата!*») за очуканите d4, от които се е нуждаел за неговото най-ново заклинание.



Тези геймърски пионери са били изобретателни и интелигентни, те измислят много начини да се преборят с недостига на зарове. Хората са си сгъвали зарове от хартия. Измисляли са начини да подръжават на липсващите зарове, като са използвали тези, които са имали. Поне един чифт зарове е бил направен от зъбен емайл!

Други са отишли стъпка по-напред, като са създали изцяло нови системи, които не са били толкова зависими от тези зарове. *Аксиом 16* използва шест-странни зарове, които винаги са били лесно достъпни и налични. *Ендивал* е друга знаменита българска RPG система. Стефан ме заведе до едно от най-светите места на ендивалци – една беседка в парка, където играчите на *Ендивал* са се събирали всеки ден, за да играят. Стефан се опитва да бъде старателен и да ми покаже всички исторически локации, за които той знае, но аз скоро осъзнах, че той не таи голяма любов към *Ендивал*. Според Стефан, *Ендивал* е игра в свободна форма, в която заровете в някакъв вид играят минимална роля. В САЩ аз познавам много

хора, които се наслаждават на такива системи без зарове, но Стефан не е един от тях. Наред с различни критики към системата, Стефан отбелязва, че заровете му дават едно любопитно чувство на справедливост. Той може да разбере шансовете за успех, но неговата съдба не е единствено в ръцете на може би капризния гейммастър. Когато нещо се обърка, то е поради това, че късметът не е с него, а не поради глупостта от негова страна или поради вендетата от страна на гейммастъра. Той ми каза така: „Трябва да съм много откъснат от моя герой, че да не видя когато той се провали.“ Случайният елемент на заровете осигурява тази дистанция – едно чувство, че дори, ако нещата се объркат, той е направил най-доброто, което е могъл.



Няколко от другите ми домакини бяха участвали в създаването на Аксиом 16 и също изпитват малко любов към Ендивал. Някои смятат, че тя е по-нисша система, но за други тя е за по-прости играчи; имало някакъв определен стереотип на играчите на Ендивал, тъй като всичките те били и досадни, и претенциозни. В същото време има един приятелски полутон към тази закачка и моите домакини дори ми дадоха копие на Ендивал в края на пътуването ми. Може това да не е тяхната система, но българското издание не изглежда да е толкова порочно, колкото изданията на някои съмнителни системи от Щатите, на което аз бях попадал.

Днес беседката на Ендивал е празна и сега няма никакви евангелисти или търговци на зарове на Патриарха. Ролевите игри все пак остават някаква активна ниша и ми казаха, че повечето българи по-скоро биха си имали работа с НЛО, отколкото с ролеве игри; те не са виждали нито едно НЛО, но поне са чували за тях, а при ролевите игри повечето хора нито са ги чували, нито са ги виждали... Въпреки това има шепа магазини за игри, завладени от *Magic: The Gathering* и *Warhammer*, но те не носят в себе си целия маниер на ролевите игри. Дамян ми казва, че нещата са доста различни в по-малките градове, където все още е много трудно за някои геймъри да намерят хора, с които да играят. Но в София ролевите игри си имат дом... колкото и малък да е този дом.



С напредването на деня към своя край, аз съзирам една странна скулптура в далечината. Из ума ми се гонят различни възможности ... *Гигантски d20, който може да се използва от всички групи, играещи в парка! Паметник на тези геймъри, които са страдали без зарове толкова много години!* Тъжната истина е, че това е просто парче корпоративно изкуство, символът на една местна банка. Но в ума ми си остава най-големия d20 в Източна Европа.

Урокът ми по история на Българските ролеве игри е едва един ден от моето пътуване, а моите домакини са планирали и други неща. Пътувайки до едно по-малко село, аз научавам за ожесточената борба на България с



Турция и виждам стил на строителство, който никога преди не съм виждал. Научавам, че по тези земи някога е имало обичай да се полага крайъгълния камък на важни сгради през сянката на девица, символично да се свържат двете заедно. За човек като мен,

който създава светове и така си изкарва прехраната, тези подробности от фолклора и историята са очарователни – до края на деня вече дузина идеи за истории се въртят в главата ми.

Всички добри неща свършват и трите дни минаха толкова бързо. Моите домакини ми подариха подаръци, от копие на *Ендивал* до едно списание, което местен художник е украсил с Dragonmark от Eberon. Изпращайки ме, Стефан ми дава още един подарък: износен d20. В прозрачно сиво, няма много какво да му се гледа..., но той е един от първите два зара, които Стефан е притежавал, сдобил се с тях, когато Дамян е трябвало да продаде неговите зарове, за да събере пари за наема си. От тогава го нося винаги с мен. Имам чанти със зарове в къщи, възможно най-екзотични или по-привлекателни от този. Но е имало времена, когато този скромен d20 е бил един от единствените зарове в страната. Повече от който и да е магически пръстен или омагьосан меч, това е един истински артефакт, през който се преплита съдбата на героите.



Превод и редакция от английски език:

Силвия Маринова и Дамян „Yann Gamgee” Христов © 2011

Всички въпроси и коментари изпращайте на damyann@gmail.com