

## Vérpisti helyett vérklári



Te is voltál fiatal... Örök érv ez akkor, ha azt mondaná el valaki, hogy miért a Dungeon Crawl a menő. A gond az, hogy sokan nem Dungeon Crawl-lal kezdtek, pláne nem vérpisti módra. A másik gond az, hogy amit a vérpisti játékmód nyújt, azt a Diablo III is nyújtja, csak jobban. Mi a fenéért kezdene el ő asztali szerepjátékot játszani? Közben viszont van egy szélesebb kör, akit nem lehet azzal vádolni, hogy ne tudna olvasni, hogy ne építene a fantáziájára, hogy ne lenne kreatív. Ők fórumon játszanak. És többségükben lányok. Egy lányt pedig balszerencsés lenne vérpistinek hívni. Még akkor is, ha úgy viselkedne. De legalábbis a felszínen, teljesen máshogy viselkedik.

És van az a csoport aki még a fórumokig sem megy el, hanem a Facebookon játszik. Ott ugyanis senki sem teszi ki a témára a 18+ jelzést, és ő akár 14 évesen is... Mondjuk úgy, hogy a római korból nekik nem gladiátorviadalt mesélnél le, hanem a szaturnália ünnepét. Nem perverz ő, és nem is valamilyen új különleges állatfaj. Vérklári pont azt csinálja, mint a vérpisti. Jól érzi magát, mert jónak és menőnek érzi magát, bele képzele magát ebbe a helyzetbe. Ez a virtuális sikerélmény, az a játékmód amire oly sok tudós fő az önjutalmazó magatartás szót használná. Csak míg a vérpisti olyan macsó akart lenni, mint a Vico filmek akcióhősei, addig vérklári olyan menő és vonzó akar lenni, mint egy két mai celebritás. Beleéli magát a helyzet-

be, játszik, de utána visszatér a való életbe, és normális életet él. Normális diáklány, akiből normális felnőtt nő lesz.

Nos kedves barátaim, őket a dungeon nem azzal fogja vonzani, hogy ott le lehet győzni sokféle random szörnyet ami ott van, és összegyűjteni a nagy kincset. Nem fogja érdekelni sem egy szörny, aminek a dungeonban létére nincs magyarázat, sem egy varázskard, amit el sem tud képzelni, hogy lehetett a szörnynél. Bezzeg, ha az a bizonyos dungeon még a szürke ötven árnyalatánál is érdekesebb... Nem véletlen az, hogy az Örök Változás Lovagrend leírása is kicsit feléjük kacsint. Tudom, ez most kicsit övön aluli volt.

Szóval ő másban akar jó lenni, és olyan játékot fog keresni, ami megadja neki ezt az élményt, és nem merném garantálni, hogy a legtöbb játék ilyen. De tudod mit lehet kínálni neki? Mondjuk egy olyan nő szerepét, akit a tettei, kalandjai, akár az éles nyelve, ravaszsága tesz vonzóvá, veszélyessé, és úgy lesz egyfajta femme fatale. A fent említett lovagrend is erről szól. Lehet mondani, hogy az „A vándor” címen megjelent írásunk nem novella, a mögötte lévő kaland nélkül nem is teljes, és biztos lehet más hiba is benne. De az biztos, hogy Alyssa, a csipős nyelvű, ravasz, de vonzó boszorkány szerepével könnyebbe azonosulnak, mint egy ér-



zelmek nélküli gyilkológép fejjavadással.

Nyilván el lehet mondani, hogy vérklárral sokkal megengedőbb vagyok, mint a vérpistik javával. Részben azért, mert kevés olyan vérklárit láttam aki szerint mindenkinek úgy kellene játszani. Részben azért, mert míg a vérpisti „7 TP-t ér” felkiáltással megrohamozná Riskát a tehenet, Vérklári nem rendezne ott szexjelenetet, így talán kompatibilisebb. Persze a karaktere haladna mondjuk a fogadó felé, de... Harmadrészt pedig sok olyan karakter van akit gyönyörűen elférne mellettük.

Részben pedig azért, mert a vérpistik által megtestesített karaktertípust nagyon sok világba nehéz bemesélni. Ha vérklárinak folyton csak egy dolgon is jár az esze, azzal mondjuk nem lesz nehéz Shadowrunba bemesélni. Hiszen a világba belefér egy egyetemi kaland, az általuk hozott fiatal máguslány kapcsán a hormonoktól túlfűtött, minden nap bulizó, számos egy éjszakás kalandban benne lévő elsőéves pedig a Shadowrun világában is létező sztereotípiá.

Mint a M.A.G.U.S.-ban is lehet megfelelő hozzáállású, a mennyiségre is menő boszorkányt játszani. Sőt akár még különösebb szentségtörés nélkül a Star Wars világán belül is tudunk nekik megfelelő karaktert adni, hiszen nem egy Sith rájöhetett, hogy a nemi vágy is olyan érzelm amire lehet építeni.

Ellenben pont annyi értelme van a folyamatos erotikus tartalom ellen panaszkodni, mint a vérpistik ellen. És pont úgy igaz, hogy ezek a lányok idővel, a kicsit egysíkú jelenetek mellett mást is megláthatnak, megszerethetnek a szerepjátékban. Ők is elkezdik valahogy. Erőltetni viszont nem lehet. Megismertetni őket a lehetőségekkel lehet. Csak ehhez elsősorban olyan tartalom kell, akár fórumon, akár más játékmódnál, ami őket is érdekli. Szeretnek

olvasni, kellenek regények, amik megtetszhetnek nekik, amik alapján sokféle karakterrel játszhatnak. Aki egy idő után nem csak vonzó lehet, hanem ravasz, ügyes, vagy sok más előnyös tulajdonsága lesz, de egy idő után már nem is ez fog számítani, hanem a „jó szerepjáték öröme”, és az ezért kapható elismerés.

És sok esetben működne az asztali szerepjáték. Vagy chates, hanghívás alapú megoldás, egy asztali szerepjáték rendszerében. Miért? Mert ez utóbbi kapcsán is elég neten lenni, játszani... De nem ragad bele a karakterük egy kalandba, és véges mennyiségű idő is elég hozzá. És míg a kaland így megy, az esti évődés, stb. a fórumon. Ez a hibrid megoldás működhet. És észre sem veszed, de aki megszereti közöttük az általad mesélt asztali szerepjátékot, az egy idő után már az asztal körül is akar majd játszani. Hiszen lehet azt „fórumtalin is csinálni” és már lehet, hogy lesz saját szabálykönyve is.

2015.04.21.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely