

## Fejvadász



A szerepjátékosok nagy része talán nem is sejti - hiszen én is csak mostanában döböntem rá, hogy ilyen sok emberrel beszélek -, mennyire nem egyértelmű a fejvadász, mint kaszt definiálása; és bár a szó mindenkinek jelent valamit, milyen sokféleképpen lehet értelmezni.

Egy valamit az elején leszögezhetünk: a fejvadász talán az egyik legkedveltebb karakter. (Ezt több vélemény is alátámasztja, pl. Rúna II/2 63. oldal vagy Rúna II/3 60. oldal.) Ez nem is csoda, hiszen nem csupán a mai akciófilmek nagy része szól olyan magányos hősről, aki névtelenül egész szervezeteket likvidál, de a M.A.G.U.S.-hoz kapcsolódó fantasy irodalomnak is állandó szereplői a fejvadászok.

Nézzük mely tényezők okozhatják a félreértéseket avagy a különbségeket.

A Földön a fejvadász kifejezést több korban és kultúrában is használták, vagy összemoszták bizonyos foglalkozásokkal. Talán az eddigi legérdekesebb vélemény arról próbált meggyőzni, miszerint az ynevi fejvadász a régi western-kor Amerikájának fejvadászkliséit takarja, mely harcosok a WANTED feliratú röpcédulákon szereplő körözött személyek után kutattak.

A másik nagy hatású mű, mely talán legerősebben hatott a M.A.G.U.S. világának fejvadász sztereotípiájára, Dale Avery (alias Nyulászi Zsolt) Renegát című könyve.

A főszereplő Messor, aki már szabad vadász, eleinte magányosan dolgozik, minden szituációban feltalálja magát és mindenkivel szemben helytáll a harcban; mégis önállóan gondolkozó, mérlegelő és ugyanakkor emberi személyiséget volt szerencsénk megismerni a műben. Ennek ellenére a mű alapján sztereotípiákat felállítani a tipikus ynevi fejvadászokról, azt hiszem tévútra vezet.

Nagyon sok embertől hallottam olyat, hogy a fejvadászok harcban jobbak, mint a harcosok, és a harcművészek, ezen felül persze a képzettségek széles spektrumával rendelkeznek, melyek tovább bővítik a lehetőségeiket; továbbá hogy a kráni fejvadászok mindenki másnál jobbak yneven, és mindenkit alapból le kéne hogy győzzenek; valamint magas észlelésük, intelligenciájuk van; rájönnek mindenre, stb., stb...

Ezen felül általában felsőbbrendű megjelenésük, magabiztos mozdulataik, és tradicionális fegyvereik alapján (igen itt már ajjaj van...) mindjárt levágják róluk, hogy fejvadászok, akiket tisztelni és félni kell.

Ki tudja még mi mindent rá nem lehet fogni a fejvadászokra, holott - bár az íróval nem volt szerencsém beszélni - a főszereplő Messor pont a kihangsúlyozott egyedisége (három különböző helyről származó fizikai, asztrál és mentál test;



sajátos gondolkozásmód; sajátos érzésvilág) révén válhatott mindenki kedvencévé, és nem azért mert jól bejáratott kliséket követett.

Mit is jelent tehát a fejvadász kaszt számomra?

Ennek megértéséhez először is meg kell találnunk a különbséget a játékban sajnos sokszor összerosódó társadalmi kaszt és játéktechnikai kaszt között. Bár nagyjából mindenki érzi, hogy mire gondolok, a különválasztás dogmatikus leírása meglehetősen nehéz.

Induljunk ki abból az alapgondolatból, hogy a fejvadász a tolvaj, a harcos és a harcművész közti háromszög közepén helyezkedik el, majd nézzük meg miben tér el azoktól.

**Tolvaj:** Annyiban hasonlít a fejvadász a tolvajra, hogy ő is általában klánban/nak dolgozik, valamint alvilági képzettségeket használ. Azonban míg a tolvaj fő szakterületét az alvilági képzettségek nyújtják, addig a fejvadász pusztán kiegészítőleg nyúl ezen eszköztárához. Továbbá a fejvadász szervezetek általában nem városokban, hanem a lakosságtól viszonylag jól elzárt kiképző telepeken élnek, s az erkölcsi kódexük, avagy belső szabályzati rendszerük is sokkalta szigorúbb, erősebb köteléket takar.

**Harcművész:** Talán morálisan legkevésbé a harcművészhez kötődik a fejvadász karakter, hiszen bár erkölcsi kódex szerint élnek mindketten, a morális nézeteik alapvetően eltérnek. A harcművész a tökéletesség keresése és a belső lelki egyensúly egyik melléktermékeként válik az egyik legjobb harcossá (erről szintén sokan megfeledkeznek), míg a fejvadászba inkább engedelmességet, klánhűséget, tiszteletet, hatékonyságot, valamint mindenkor önfeláldozást sulykolnak a rend szabályai. Ennek ellenére az akrobatikus harcmodor, és a karakter által sugárzott kimért, magabiztos hangulat miatt, gyakran a legközelebb álló kasztnak titulálják. Hasonlóság még a hidegvér és a magas mentális akarat megnyilvánulása a test felett, azonban ez sok más kasztnak is sajátja lehet.

**Harcos:** A harcos kasztot elengedhetetlen volt felvenni a háromszögbe, hiszen a fajvadász kaszt egyik jellemzője, hogy a kiképzésnél alapvető fontossága van a fegyveres (vagy fegyvertelen) harcnak. Mivel a harcos kaszt, a magas szintű harctudáson kívül az egyik legszabadabb játékos kaszt (jellembéli, képzettségek béli vagy bármely más megkötést vizsgálva), épp ezért az alapvető különbséget megfogni a két kaszt között

meglehetősen nehéz. Miután a harcos kasztnak elsődleges a szemtől szembeni harc, a fejvadász pedig kötelezően megosztja figyelmét egy sor más képzettség között, így nyilvánvaló, hogy szemtől szembeni harcban a harcosnak jobbnak kell lennie.

A fentieket alapul véve a fejvadász karakter azon személy, akinek kiképzése és tevékenysége mögött valamely szervezet, nemesi ház, vagy nagyobb komplexum áll, meghatározott erkölcsi kódex szerint éli életét; az alvilági és bizonyos fokú harci képzettségek birtokában általában olyan feladatokat bíznak rájuk, melyek ezen képzettségben való jártasságot, és nem szemtől szembeni harcot kívánnak meg.

A fentiekből következik, hogy a fejvadászkiképző helyek játéktechnikailag általában nem csupán fejvadász kasztú karaktert képeznek ki.

Bár minden karakter, aki valamely fejvadásztelepen tanul, társadalmilag fejvadásznak számít, a képzés módja és célja szerint meg kell különböztetni a harcos, fejvadász, tolvaj, esetleg harcművész (nagyon esetleg) kasztúakat, mint ahogy a varázshasználókat is elkülönítjük.

Ezek alapján a Rúna II/3. számában kráni fejvadászok címszó alatt leírt kasztok, bár fejvadászok, nem mindegyik számít fejvadász játéktechnikai kasztnak. (Mint ahogy a fejvadászok között található transceps is inkább varázsló, vagy a méregmester is inkább boszorkánymester, játéktechnikailag.) Így a testőr kaszt - mivel elsődlegesen harci képességeket tanul, és szemtől szemben harcra képzik ki őket - harcos (vagy ritkábban harcművész) kasztúnak minősül játéktechnikailag, míg a fürkészek sokkal inkább a tolvaj játéktechnikai kasztból kerülnek ki. (Bár Nyúl külön kasztokat írt minden karakter számára, amit fejvadásznak nevezett, a testőr sokkal inkább a harcos kaszt, a fürkész pedig sokkal inkább a tolvaj kaszt átirata, mint a többi.)

A fentiek után nagyon fontos megnézni a különbséget egy társadalmilag fejvadász, játéktechnikailag harcos karakter, és egy olyan harcos között, akinek az összes jellemzője

(tulajdonságok, képzettségek) megegyezik ezzel a harcossal.

A lényegi különbség, hogy a harcosnak nincs klánja, és nincs kötelezettsége. Tehát számomra egy olyan karakter, aki fejvadász klán tagja volt, és - teszem azt - kiirtották a klánját, így magányosan kalandozik, többé nem fejvadász. Az ilyen karakter mindent megtesz azért, hogy találjon egy másik klánt, ami felkarolja, és lehetőséget biztosít a fejlődésre. Ennek hiányában a fejvadász karakter, egyre inkább tolvajnak vagy harcosnak minősül játéktechnikailag is.

Tehát a fentiek alapján létezik társadalmilag fejvadász, aki játéktechnikailag harcos, és fordítva is. Attól függően, hogy a játékos hogyan viszonyul a mesélő világához.

Végül pedig nézzük meg az írás elején felvetett nézeteket, melyek a fenti érvek alapján próbálok elemezni.

A vadnyugati fejvadászok (bár ténylegesen így hívták őket) általában magányosan dolgoztak, nem volt szervezetük, egységes belső erkölcsi elvrendszerük, nem használtak alvilági képzettségeket, és általában kvázi-szemtől szemben fogták el az üldözötteket. A fentiek alapján egyértelműen a harcos játéktechnikai kasztba sorolnám őket.

A másik gondolat, hogy a fejvadászok jobbak harcban mint a harcosok, vagy harcművészek. Mivel ez a dolog magában elég semmit mondó, így kezeljük úgy, hogy azonos szinten ki lehet a jobb. A Renegát c. könyvben leírt Messor valószínűleg több szinttel magasabb volt, mint a regény többi szereplője (beleértve a pyarroni ügynököket és a kardművészeket is), valamint Krán legnagyobb és legerősebb (emberi) klánjából származott, tudása ezért haladhatta meg a többiekét. (Azon túl persze, hogy egy regényről van szó.) Itt kell megjegyezni, hogy a külső kráni tartományokban lévő fejvadászszervezetek nem képeznek pusztán elhelyezkedésük okán azonos szinten hatékonyabb, táposabb fejvadászokat, mint a határ ezen oldalán élők (és nem csupán az Anat-Akhanra gondolok).

Befejezésképpen pedig még annyit, hogy bár az elején jeleztem, de ismét leírom: a fenti gondolatok mind nagyon SZVSZ-nek számítanak.

?

Szerző: SAS

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely