

# A gorviki fejvadász

## avagy a Gorviki vértestvériség



„Ezúttal a pyarroni lány kezdte. Batyuja a szakadó vászon rekedt sikolyával bomlott ki, s két acélszárnyú halálmadár, két gorviki stílusú fejvadászkard röppent ki belőle a sobirai éjszakába. Mire a katonák felocsúdtak meglepetésükből, a suhancnak öltözött fejvadászlány átsiklott közöttük és végzett a veteránnal.

Társnője sem maradt tétlen, ezúttal a keresztmarkolatánál fogta kardjait, lendületes piruettlépésekkel forgott önmaga körül, miközben az alkarjára szorított pengék a felbosszantott kobra fűrgeségével csaptak ki jobbra és balra. Nem hártottak csak belemartak a támadásba lendülő csuklókba, a közelebb lépő bokákba; nem ejtettek halálos sebet, csak bosszantó, fájdalmas vágásokat az sérülékeny porcokon és nélkülözhetetlen inakon.

Rövid küzdelem volt. Ahogyan a katonák mozgása egyre bizonytalanabbá vált, úgy lettek a az apró vágások mind veszedelmesebbek: először néhány véres ujj hullott a homokba, s hamarost nyolc, átmetszett torkú halott. Az Ibarában ritkán látott, különös harcmódban egyedül a pyarroni lány ismerte fel a gorviki klánok híres Kobratáncát, a két fejvadászkard forgatásának magasiskoláját. Nem akadályozhatta meg a küzdelem végén felharsanó győzelmi rikoltást; a kiáltás része a táncnak, ősi tradíció, mely kiragadja a

kardforgatót a harci révületből és visszaadja éberségét. Hosszan, elnyújtottan szállt a hátborzongató kiáltás a sobirai éjszakában; sok békésen szendergő dzsad kereskedőt és környéken cirkáló őrzőjáratot riasztva fel.”

részlet Dale Avery „A renegát” című regényéből

A fejvadász karaktere vágyó Játékos első és legfontosabb feladata megérteni, miben rejlik a kaszt ereje, miért tartozik a M.A.G.U.S. legerősebb karakter kasztjai közé és hiba lenne misztikus okokat keresni, a magyarázat prózai: a fejvadász célja elérése érdekében nem válogat a módszerekben és eszközökben. Márpedig célja egy: a hatékonyság. Egy fejvadász nem arra törekszik, hogy belőle váljon a legjobb harcos, a legkülönb kardforgató vagy a leghírhedtebb párbajhős, ő egyszerűen csak elég hatékony szeretne lenni, hogy minden alkalommal végrehajthassa a rábízott feladatot. Nem a tökéletességet keresi a harcban, a harmóniát vagy a hatalmat, nem kíván szépen győzni vagy szépen meghalni, pusztán csak győzni, bármilyen áron. Ami mégis kiemeli a hozzá hasonló gondolkodású harcosok közül az klánjának ősi tudása, és a harcművészetek ismerete.





A legtöbb fejdász klán harci tudása harcművészeti alapokon nyugszik. Ez természetesen nem jár együtt a slán diszciplínák használatával, egyszerűen azért, mert nem éri el azt a színvonalat. A fejdászok harcművészete nem szűkölködik a látványos elemekben, a kívülről számára megkülönböztethetetlen a vérbeli harcművészettől. A különbség ugyanis nem a külsőségekben, hanem a belső erők, a Chi felhasználásában rejlik - erre a pusztán hatékonyságot kereső fejdászok nem, vagy csak elenyésző mértékben képesek.

A fejdászok Ynev minden táján klánokba tömörülnek. A klán képezi ki a karaktert, s cserébe szolgálatokat, feltétlen hűségét követel - ami a Játékos Karakter dolgát alaposan megnehezítheti. Egy fejdász nem önmaga ura, hanem a szigorú hierarchia szerint felépülő klán „tulajdona”: semmit nem cselekedhet feljebbvaló megkérdezése és engedélye nélkül, míg fordítva a legtöbb esetben feltétlen engedelmisséggel tartozik. A klánja kötelékéből még el nem szabadult Játékos Karakter valóságos kötéltáncos, minden lépésére ügyelnie kell, nehogy saját klánja végeztesse ki.

Természetesen a különböző klánokról, a klánokon belüli kisebb klánokról és azok viszonyairól lehetetlen lenne részletesen számot adni; róluk a fejdászokról szóló kiegészítő kötetből tájékozódhat majd az olvasó.

### ***Becsület kódex***

A klánok mindegyike kialakította „becsület kódexét”, amelynek betartását a legszigorúbban megköveteli. A szokásos tiszteletadási és engedelmisségi követelményeken túl a kódex több érdekes vonásban is rokonságot mutatnak:

A klán bármelyik tagjára kiszabhat egy feladatot, de a fejdásznak joga van azt visszautasítani - habár ez illetlenség. Ha ellenben elfogadja a megbízást, kötelessége végrehajtani... vagy meghalni. A kudarc fogalma ismeretlen.

Ha a fejdász valamely különleges feladat végrehajtásával, vagy bármilyen más módon megváltja magát a klántól, többé nem tartozik engedelmisséggel, önmaga ura lesz.

Szabad fejdásznak számít, nem szökött vagy kitalított klántagnak. Ha továbbra is a klánnal marad, egyenrangú szövetségesként kezelik.

A klán köteles biztosítani tagjainak a rangjukhoz méltó életet. Ha erre nem képes, fel kell szabadítani őket hűségesküjük alól.

Az áruló fejdász halott fejdász; a kegyelem és könyörület ismeretlen fogalmak.

### ***Vértestvériség***

A Vértestvériség kötelékébe tartozó klánok gátlástalanságukról híresek. A hatékonyság érdekében a legaljasabb húzásokra is képesek, az erkölcsi aggályoktól, becsületbeli megfontolástól, teljes mértékben mentesek. Halálos mérgeket használnak, túlerőben, lesből támadnak, hazudnak és könnyű szívvel gyilkolnak ártatlan kívülrőlkat. Bizonyos szempontból kétségtelenül a legveszedelmesebbek - a Vértestvériségnél kitanított Játékos Karakter a legerősebb fejdász a játszható klánok közül. Épp ezért igényli a leggyakorlottabb szerepjátékot is. A gorviki fejdászoktól mindenki retteg, a világ minden táján gyűlölik és üldözik, ha csak tehetik megölik őket. Egy gorviki fejdász éjjel-nappal álcázni kénytelen magát, aki előtt lelepleződött, azt jobb ha nyomban megöli. Egy gorviki fejdász ellen a legádázabb ellenségek is összefognak, a legmegbocsátóbbak is könyörtelenné lesznek. Jobb, ha alaposan megfontolja, mikor húzza elő fejdászkardját, mert a különös fegyver kizárólag a Vértestvériség klánjaira jellemző, mások, más klánok fejdászkardjai nem használják. Az olyan játékosnak, aki szereti karaktere hatalmát megmutatni, mestersége teljes pompájában megjelenni, a gorviki származású fejdász biztos öngyilkosság. Klánja, ura birtokán természetesen teljes harci díszben feszíthet, ott senki nem merészelne rátámadni. Gorvik más területein az ott honos klánnal gyűlik meg a baja, míg az ország határain túl szinte biztos halál vár rá, ha leleplezik.

A legtöbb gorviki klán egy magas rangú nemes: báró, gróf, herceg tulajdona. Ő pénzezi a különleges falvakban (corgákban) élő fejdászokat, akik cserébe feltétlen engedelmisséggel tartoznak neki, testőrként ellátják védelmét, végrehajtják a politikai érvényesüléshez és az életben maradáshoz elengedhetetlenül szükséges gyilkosságokat.



Gorvikban a befolyásos vagy befolyásra törekvő urak nem engedhetik meg maguknak, hogy ne rendelkezzenek saját fejdász klánnal. Akadnak persze önálló klánok is; a kisebbek rablásból tartják el magukat, a nagyvárosiak pedig elválaszthatatlanul összeolvadtak az alvilággal. Ez utóbbiak leginkább jó öreg Földünk jakuzáira emlékeztetnek.

### ***Különleges fegyverek***

A fejdász majd minden fegyverrel megtanul bánni. Felettebb hasznos tudomány ez, mert klánja jellemző fegyvereihez csak titokban nyúlhat, élete során legtöbbször egyéb fegyverekkel harcol. Hasonló a helyzet az alkar- és lábszárvédőkkel: hatékony használatuk óriási gyakorlatot és akrobatikus ügyességet igényel, ami általában a fejdászok sajátja. Nem jelent egyértelmű lebukást, mint a különleges fejdász fegyverek, hiszen olykor más kasztok tagjai is használják, de gyanút kelt. Márpedig a gyanú sok esetben azonos a lelepleződéssel.

### ***Kobratánc***

A keresztmarkolatú fejdászkard használata kizárólag a gorviki klánokra jellemző. A keresztmarkolatból adódó technikákat csak ők ismerik, csak ők képesek kihasználni a különleges fegyver előnyeit. A háromféle tartás számtalan különleges technikát tesz lehetővé.

A fejdászkardot általában kétféle módon fogják: vagy hagyományosan, akár bármilyen kardot, vagy megfordítva, a pengét az alkarra szorítva, mint a kráni sequort. A keresztmarkolat segítségével a gorviki fejdászok szemfényvesztő gyorsasággal képesek harc közben fogást váltani fegyverükön. Ha a keresztmarkolatot szorítják tenyerükbe, a penge lapjával az alkarjukra simul - ez kifejezetten védekező tartás, habár a pengét

kipördítve szűrni is szokás. Az így fogott fejdászkard értékeit és sebzését tekintve háritótörnek számít. Általában az egyik kardot tartják így - ez a háritó kéz -, míg a támadó kézben hagyományos módon fogják a fegyvert.

Két fejdászkard egyidejű forgatásának magasiskolája a Kobratánc. Ekkor mindkét kardot védekező tartásban fogják, de nem háritanak vele, hanem villámgyors pördítésekkel fájdalmas sebeket ejtenek a támadó kezein és lábain, minden esetben megelőzve a támadást. A fejdászkard csak a Kobratánc során adja 18-as Védő Értékét, egyébként KÉ-je annyi, mint a rövidkardé. Ha a Kobratáncban a fejdász megsebzti ellenfelét, az áldozat az adott körben nem támadhat rá. Ha a fejdászé a kezdeményezés, megelőző vágásaival meghiúsíthatja az ellene irányuló támadásokat. A harcmodor egyetlen hátránya, hogy soha nem okoz súlyos sebet az ellenfeleknek, túlütés esetén is legfeljebb 2 ÉP-t sebezhet - mivel a vágások mindig a kezeket és a lábakat érik. A sebesültek (hacsak nem kalandozók) minden sebesülés után kötelesek Asztrál-próbát dobni, s ha elvétik, attól kezdve a harc gyűlölettel módosítóival támadnak. A Kobratáncot a gorviki fejdászok is csak 6. Tapasztalati Szinttől képesek alkalmazni, ha Gyorsaságuk és Ügyességük eléri a 16-ot.

1995.06.

Szerző: Nyulászi Zsolt

Forrás: Rúna magazin II.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely