

Bajvívó

Bár a bajvívók hivatalosan a harcos iskola tagjai, mégis mi sem áll távolabb tőlük, minthogy közönséges harcosnak tekintjük őket. A bajvívó leginkább a bárdokkal, illetve a lovagokkal mutat némi hasonlóságot. Mindegyikük igazi mestere a rapír forgatásának. További fontos jellemzőjük, hogy minden bajvívó nemesi származással bír, és ez nagyban meghatározza viselkedését. Többségük Shadonban született, hisz ez az ország a bajvívó iskolák bölcsője. Napjainkban azonban már Ynev szinte minden táján – főként nemesi udvarokban – találkozhatunk az iskola egy-egy képviselőjével, mesterével. A bajvívók többsége átlag feletti ügyességgel és gyorsasággal bír, hisz ezek a tulajdonságok a győzelem zálogai lehetnek egy-egy párviadal alkalmával. *(A bajvívókról és párbajkódexükről bővebb információ a HGB 12-20. oldalán található.)*

Harcérték

A bajvívók szinte kivétel nélkül kiváló fegyverforgatók, bár lehetőségeiket komolyan behatárolja, hogy a törkardon kívül nem igen vesznek más fegyvert a kezükbe. Igaz, hogy szemtől szembe egy párbaj során mindenkivel megállják a helyüket, azonban egy csata forgatagában már közel sem olyan hatékonyak, mint más harcos iskolák tagjai. A célzás tudományában szinte sosem mélyülnek el, hisz ez végképp nem lenne stílusos. Kifejezetten sok energiát fordítanak harcértékeik fejlesztésére. HM-jeik számát átlagosan szintenként 12-vel növelik.

Életerős és Fájdalomtűrés

A bajvívók életvitele nem feltétlenül eredményez kimagasló életerőt vagy fájdalomtűrést. Ez főként annak következménye, hogy meglehetősen ritkán kerülnek olyan szituációba, amely próbára tenné e jellemzőiket. Szinte az összes fegyverforgató közül ők azok, akik legkevésbé jeleskednek ezen a területen. Ebből adódóan Szintenkénti Fp-ik száma átlagosan 5 ponttal nő.

Képzettségek

Ezek a nemesi származású harcosok igen mély és sokrétű tudásra tesznek szert életük során. Ám ellentétben a többi fegyverforgatóval, ők kevesebb harci, de sokkal több szociális képzettséget sajátítanak el. Szintén jellemző rájuk, hogy nem szeretik, ha csak felületes tudás birtokosai egy-egy képzettségben. Általában 12 Kp-ot fordítanak képzettségeik fejlesztésére minden szintlépés alkalmával.

A bajvívók induló képzettségei (28 IAP)

A bajvívók szinte kivétel nélkül az alábbi képzettségeket sajátítják el iskoláikban vagy mestereiktől. Azonban több tucatnyi bajvívó stílus és azt oktató, hírneves mester és iskola létezik, amely a megszokottól eltérő vagy attól bővebb tudást biztosít követőinek. Ezek közül a három legnevesebb lentebb megtalálható.

A bajvívó induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten:

Képzettség	Fok
Fegyverhasználat (rapír)	3. fok
Állatismeret	1. fok
Fegyverismeret	3. fok
Heraldika	3. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	1. fok
Lovaglás	2. fok
Művészetek (tánc)	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Párbaj	3. fok
Színészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	3. fok
Vallásismeret	2. fok

A bajvívó képzettségei, melyeket mesterétől vagy iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (13 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Ékesszólás, Esés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Helyismeret, Heraldika, Írás/Olvasás, Kétkezes harc, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Pajzshasználat, Párbaj, Pszi (pyarroni*), Szerencsejáték, Szexuális kultúra, Színészet, Történelemismeret, Udvari etikett, Úszás, Vakharc, Vallásismeret

* A tradicionális iskolákban vagy a leghíresebb mesterektől tanulva (KM engedélyével)

A bajvívó fegyvertára

A bajvívók nagy becsben tartott fegyver a rapír (más néven törkard). Saját, általában híres mesterek által készített díszes fegyverüktől önszántukból sosem válnak meg. Szinte kizárólag ezt a fegyvert használják. Ettől függetlenül néhány stílusnak a követői, olykor a rapírnál kisebb kiegészítő fegyvert is forgatnak emellett. Fontos továbbá megjegyezni, hogy célzófegyvereket legfeljebb kedvtelésből használnak, de hogy egy ilyen eszközt küzdelemben alkalmazzanak a rájuk támadók ellen, az szinte kizárt.

A bajvívók nagyon ritkán hordanak páncélt. Ha mégis erre kényszerülnek, akkor sem hajlandóak egy műves láncingen kívül mást magukra öltetni.

Egy átlagos 1. Tapasztalati szintű bajvívó

Erő:	13	Ép:	12
Gyorsaság:	16	Fp:	30
Ügyesség:	15	Ψp:	–
Állóképesség:	12	Mp:	–
Egészség:	12	Kegy-pont:	–
Karizma:	14		
Intelligencia:	13	MME:	13
Akaraterő:	13	AME:	15
Asztrál:	15		
Érzékelés:	13		

Elköltött KAP-ok:

Iskola (Bajvívó - Shadleki)	6 pont
Nemesi vér	-
Vagyon (1)	1 pont
HM	24 pont (12 HM)
Fp	5 pont (5 Fp)
Kp	14 pont (14 Kp)

Fegyverzet:

Fegyver	fvn*	rapír	tőr
Időigény:	3	3	3
KÉ:	33	45	41
TÉ:	48	68	63
VÉ:	95	118	104
CÉ:	28		
Sebzés:	1k3-1	1k10	1k10

* fegyver nélkül

Képzettségek:

Képzettség	Fok	Kp
Fegyverhasználat (rapír)	4. fok	13 Kp
Fegyverhasználat (tőr)	3. fok	
Fegyverismeret	3. fok	
Heraldika	3. fok	
Írás/olvasás	2. fok	
Kétkezes harc	3. fok	5 Kp
Lovaglás	2. fok	
Művészetek (tánc)	3. fok	3 Kp
Nyelvtudás	3. fok	3 Kp
Párbaj	3. fok	
Színészet	1. fok	
Történelem	2. fok	
Udvari etikett	3. fok	
Vallásismeret	2. fok	
Állatismeret	2. fok	1 Kp
Lélektan	1. fok	
Úszás	2. fok	2 Kp
Nyelvtudás (anyanyelv)	3. fok	
Kultúra (saját)	3. fok	
Helyismeret (szülőföld)	3. fok	

A bajvívó különleges előnyei és hátrányai

- I. Az iskola követői 1. Tapasztalati szinten megkapják, a gyakran nagyhírű mesterek által készített, díszes és kiváló minőségű rapírjukat. (1 IAP)
- II. A bajvívó legfontosabb különleges előnye nemesi származásából fakad, amely okán minden bajvívó karakter ingyenesen megkapja a Nemesi vér Hátteret. (10 IAP)
- III. A bajvívók mentalitásukból adódóan sosem elégszenek meg az ismeretek felszínes megszerzésével. Ha tehetik minden olyan területen igyekeznek átlag feletti tudásra szert tenni, amelyben már képezték magukat. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az iskola tagjai – amennyiben módjukban áll – minden képzettségüket legalább 3. fokon törekszenek elsajátítani. (–)

IV. A bajvívók hihetetlen tettek végrehajtására képesek fő fegyverükkel. Ennek egyik kimagasló példája a Mesterjel. A Mesterjel egy többnyire tenyéryni nagyságú, egyedi jel, melyet a bajvívó fegyverének hegyével képes az arra alkalmas felületre elhelyezni. A pályájuk elején járó fegyverforgatók Mesterjele legfeljebb 3-4 vonalból tevődik össze, de a leghíresebb bajvívók már, több mint fél tucat vonalból álló jelet képesek „papírra” vetni. Ezt az aláírást legszívesebben ellenfelük ruházatán (olykor bőrén) szeretik elhelyezni. Közelharc esetén azonban ehhez mindenképpen túlütés szükségeltetik. (2 IAP)

Bajvívó stílusok

Ahogy erről már korábban szó esett, léteznek olyan bajvívó iskolák és mesterek, amelyek egyedi és jellegzetes stílust oktatnak diákjaiknak. Ezek közül a legjellegzetesebbek akár további képzettségeket vagy különleges előnyöket is biztosíthatnak az egyes bajvívó karaktereknek. Ezt a változatosságot szolgálja az alábbi három, Ynev kontinensén leginkább elterjedt ilyen stílus bemutatása.

Shadleki stílus (61 IAP)

Ez az átlaghoz képest igencsak offenzív stílus Shadlekból indult hódító útjára. Követői főként a támadásra helyezik a hangsúlyt. Ennek érdekében ezek a bajvívók díszes tőrt vesznek bal kezükbe, hogy ezzel még hatékonyabbá válják fegyverforgató tudományuk. Talán csak rájuk jellemző az is, hogy közülük többen e tőr dobását is tökélyre fejlesztik.

A Shadleki stílust űző bajvívó karakterek előnye:

- I. A stílus követői már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a Fegyverhasználat (tőr) 3. fokával, illetve a Kétkezes harc 2. fokával. (8 IAP*)

Aleggheri-stílus (61 IAP)

A stílust kifejlesztő mester nevét őrző technika főként a védelemre épít. Ennek szilárd kialakításához, az e stílust választó bajvívók, hártótőrt forgatnak a tőr kard mellett. Ebből a biztos védelemből építik fel aztán támadásaikat. Az Aleggheri-stílusban vívó személy a párviadalok során kimagaslóan sokat mozog, nem egyszer látványos szökkenésekkel és elhajlásokkal próbálja elkerülni az ellenfele fegyverét.

Az Aleggheri-stílust űző bajvívó karakterek előnye:

- I. A stílus követői már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a Fegyverhasználat (hártótőr) 2. fokával és a Kétkezes harc 2. fokával. Továbbá már induláskor képzettek a védekezést jól szolgáló Akrobatikában (+20%), melyet nagyon gyakran még tovább fejlesztenek saját Kp-ikból is. (7 IAP)

Den Aliud-stílus (61 IAP)

A stílusnak két különlegessége van. Először is az, hogy kidolgozója, Enrich Den Aliud erigowi nemes volt. Ennek következménye az, hogy ez a stílus ma is északon a legnépszerűbb. A másik jellegzetessége, hogy Aliud követői nem egy másik fegyvert, hanem saját – általában jó minőségű selyemből készült – köpenyüket hívják segítségül a párharcokban. Hiszen azt általában alkarvédő gyanánt fordítják ellenfelükkel szembe. Mivel azonban ez az alkarra csavart ruhadarab nem tarthat ki nagyon sokáig, ezért gyors és dinamikus riposztokat láthatunk ezektől a bajvívóktól.

A Den Aliud-stílust űző bajvívó karakterek előnyei:

I. A stílus követői már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a Pajzshasználat (köpeny) 3. fokával. Ez a képzettség lényegében nagyon hasonló a megszokott Pajzshasználatához. Az egyedüli eltérés, hogy a köpennyel sem megsebezni (3. fok), sem fellökni (4. fok) nem képes a bajvívó az ellenfelét. Ezért azzal támadni e két módon nem érdemes. Ám ha a bajvívó rendelkezik e képzettség 4. fokával, dönthet úgy, hogy megkísérli ellenfelére dobni

köpenyét. Ha e támadás sikeres, az ellenfél VÉ-je 40-nel csökken, akár a dobóháló esetében. Az alkarra tekert köpeny VÉ-e 15, ám ezt kizárólag I. és II. kategóriába tartozó fegyverekkel, valamint a III. kategóriába tartozó egykezes kardokkal szemben képes biztosítani. Valódi pajzsokat természetesen sosem használnának a Den Aliud-stílus követői. A köpeny további felhasználási módja, hogy amennyiben alkalmazója számít a távolsági támadásra, akkor ezt maga körül forgatva +30-as védelmet biztosít használójának minden 2k6-os, vagy annál gyengébb sebésű távolsági fegyverrel szemben. (7 IAP)

Karakteralkotás

A Bajvívó (54 IAP) - újrászámolás utáni - KAP költsége 5. Ám ha a fentebb ismertetett három stílus egyikében jártas a bajvívó karakter, akkor annak KAP értéke 6 KAP-ra módosul.