

¡En Guardia!

Conjunto de reglas y adendas no oficiales para Runequest.

por José Ramos

Para recrear adecuadamente el combate de esgrima hay que añadir la siguiente modificación a las reglas de parada:

Las armas de una mano sí pueden parar en el mismo turno que atacan, cosa que según las reglas sólo podían hacer las de dos manos. No podrás hacerlo en el mismo RG en que atacas, aunque sí esquivar o parar con otro arma que empuñes. Puedes retrasar voluntariamente el RG en que actúas. Esta regla se aplica a todas las paradas, incluidos los escudos.

Con esta simple regla ya tenemos el entorchocar de las espadas y la emoción de los ataques a fondo (exponiéndote mientras atacas), y nos permite ver las virtudes y los defectos de los distintos estilos.

Analizaremos ahora la evolución del combate con arma blanca siguiendo aproximadamente un orden cronológico:

Arma y escudo.

Atacas con el arma y paras con el escudo.

-Ventajas: El escudo es excelente para parar y como protección. No te expones al atacar y puedes realizar con él ataques inesperados.

-Desventajas: Los escudos pesan bastante y son equipo de guerra muy llamativos y difíciles de esconder. No puedes ir a un baile con ellos o a una cita amorosa. Si no tienes el escudo tu protección baja bastante.

Arma de dos manos.

Atacas y paras con un arma grande.

-Ventajas: Suelen parar bastante daño (las mejores después del escudo). Causan



dibujos: Federico de Bragg

grandes heridas, haciéndolas ideales contra enemigos muy protegidos.

-Desventajas: Son grandes, llamativas y habitualmente de guerra. Sigues sin poder ir al baile. Además, ahora te expones en el momento de atacar. Finalmente, si te hieren uno de los brazos, estás totalmente indefenso.

Dos armas.

Sueles atacar con un arma y parar con otra.

-Ventajas: Puedes llevar un arma especialmente diseñada para parar, más resistente de lo habitual. Mantienes la posibilidad de atacar con el otro arma. No te expones al atacar. Puede ser muy discreto según sean las armas (espada y daga, estoque y main gauche).

-Desventajas: Necesitas tener muchísimo dominio si quieres ser flexible con las dos armas (esta desventaja es muy seria).

Arma de una mano.

Atacas y paras con el mismo arma.

-Ventajas: Estilo. No es tan violento como ir cargado de cuchillería fina y será más fácil evitar problemas con guardias o soldados. Además sólo tienes que preocuparte de un objeto para estar preparado, y concentras el estudio en un único arma.

-Desventajas: Te expones al atacar. Una herida en el brazo principal te inutiliza (parcialmente compensado porque una herida en el secundario no te afecta).

La esgrima como disciplina

La esgrima empezó con tal nombre en el siglo XV, aunque siempre ha habido virtuosos del combate personal. Fue en este siglo cuando, en Europa, todo ciudadano celoso de su honor empezó a llevar armas en estado de paz.

Su desarrollo vino junto con el abandono de la carrera de las armas por la

nobleza. La falta de entrenamiento militar empezó a extenderse, e hizo que apreciaran instructores en el arte de la espada, los cuales, al no tener que preocuparse de otros aspectos militares, empezaron rápidamente a perfeccionar y pulir los estilos de combate.

Esta tendencia se vio ayudada por la difusión de una nueva generación de espadas, más ligeras y que premiaban más la agilidad y la técnica que la fuerza.

Los militares, aunque no habían sido los promotores de este arte, fueron de los primeros en explotarlo, difundiéndolo por toda Europa.

Sin entrar todavía en las distintas escuelas (española, italiana y francesa), pueden distinguirse tres etapas según el estilo y armas usadas:

1ª. Se usan estoques y espadas anchas, portándose otro arma, o un broquel ("buckler", llamado escudo de hebilla en las reglas) o, incluso, la capa o una linterna en la izquierda, que se usa para parar los golpes. Es una evolución directa de la lucha con escudo de la Edad Media. Siglos XV y XVI.

2ª. Estoque y espada. Aparecen los primeros sables, que en esta época son prácticamente cimitarras. Se ha abandonado el uso de la mano izquierda y se usa el mismo arma para atacar y parar. Siglos XVI y XVII.

3ª. Espadín, sable y espada. Los civiles llevan espadines, restringiendo el uso de las otras armas a los militares. Se mantiene el estilo, pero se hace cada vez más formal y elaborado. Siglo XVIII.

Descripción de las armas

Estoque.

El estoque que aparece en RQ es una versión primitiva. El arma de esgrima, con cazoleta, tiene 10 PA, haciendo el mismo

Mucha gente cuando realiza un combate se limita a tirar los dados una y otra vez, sin tratar de imaginar los ataques, paradas, esquivas o fintas que se producen y que dan una mayor vistosidad y colorido a la partida.

Para aquellos que buscan algo más que oír rodar los dados por la mesa, aquí os explicamos el noble arte de la esgrima, las armas que se utilizan y los principales estilos y escuelas.

RUNEQUEST

daño. Existen numerosos tipos que sólo permiten atacar con la punta, pero la mayoría tienen doble uso. La cazoleta (en todas las armas que la tengan) permite dar puñetazos con un +2 al daño. Existen ejemplares, sobre todo españoles, de cerca de metro y medio de longitud (ver Escuela Española, más abajo). Estos tienen un RG de arma de 1, subiendo la fuerza mínima a 9, y requiriendo 6 RG para desenvainarlos. Los PA son los mismos.

Espada ancha.

Es la espada tradicional, de uso normalmente de corte, pero con cazoleta, subiendo los PA a 12.

Capa.

Tiene 5 PA de promedio, que no se pierden por golpes que la superen, aunque te la dejan hecha un trapo. Puede usarse para enganchar al enemigo como un látigo, pero entonces no tiene PA. Es un arma para desarmar, que puede emplearse como el escudo vikingo (ver RQ Avanzado).

Linterna.

Tiene 4 PA. Un éxito especial en la parada obliga al contrario a tirar PODx5 ó quedará deslumbrado (-50% durante 1D3 rondas). Si es un crítico, PODx2. Cuando pierde todos sus puntos de armadura vierte aceite ardiendo alrededor (Todos PODx5, menos el portador PODx3). Además da luz, claro, lo que

es útil si te gusta luchar de noche o bajo tierra.

Main Gauche.

Como en las reglas. Incluye las numerosas dagas rompe espadas que existían en la época (si pagas el coste adicional). Habitualmente tiene cazoleta.

Espada.

Se refiere a la espada larga europea, que representa el pináculo de la tecnología en armas blancas occidentales. Es demasiado larga para ser llevada cómodamente a pie, por lo que sólo es usada habitualmente por la caballería y por aquellos que prefieren la eficacia frente a la comodidad. Tiene cazoleta y 12 PA. Causa 1D6+2 de daño, pero triplica el daño al empalar. El resto de las características (Peso, RG, etc.) son similares a las de la espada ancha, con 110 cm de longitud.

Sable.

Con este nombre se designa a un numeroso conjunto de armas de hoja curva.

Las cortas y pesadas, como el sable de abordaje, al ser parecidas a machetes, pueden considerarse, según el caso, similares en prestaciones al kukri. El sable ligero de caballería, con su curva



TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

¡NO VENGAS! NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio especializado en:

COMICS & ILUSTRACION

- Comic Importación USA
- Todas las novedades nacionales
- Comic-book, Forum, Zinco, Norma...
- Albumes material franco-belga
- Albumes para adultos
- Material atrasado
- Manga en japonés, inglés y español
- Diseño Gráfico, ilustradores
- Servicio de suscripciones (España y USA)

CINE & VIDEO

- Carátulas para estuches de vídeo
- Postales de carteles y actores
- Posters, fotocromos
- Merchandising, camisetas, pins, gorras
- Libros y revistas en español e inglés

ROL & JUEGOS

- Manuales básicos
- Ampliaciones, módulos
- Nacionales y de importación
- Rol, Wargames, Tablero...
- Figuras en plomo y plástico
- Maquetas (SF & F)
- Pinturas, pinceles, dados
- Revistas y Fanzines

¡SOLICITA GRATIS
NUESTRO CATALOGO!
CRISIS-CORREO. Luna, 26.
28004 MADRID
Tlf./Fax (91) 5327885

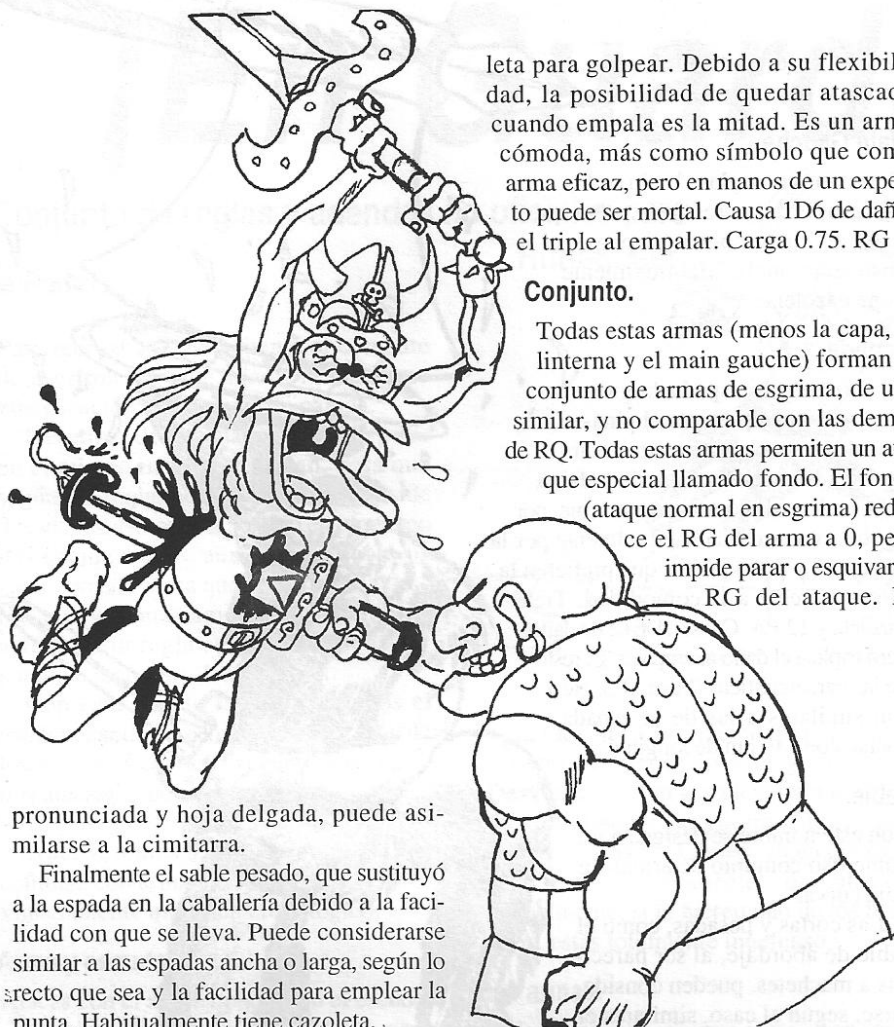
CRISIS

Luna, 26
28004 Madrid
Tlf. (91)5327885



NOVICIADO
SANTO DOMINGO,
CALLAO

¡En guardia!



pronunciada y hoja delgada, puede asimilarse a la cimitarra.

Finalmente el sable pesado, que sustituyó a la espada en la caballería debido a la facilidad con que se lleva. Puede considerarse similar a las espadas ancha o larga, según lo recto que sea y la facilidad para emplear la punta. Habitualmente tiene cazoleta.

Espadín.

Es el arma que sustituyó al estoque como arma para los civiles a finales del siglo XVII. Una variante, sólo con punta y sin filo, es el florete. No puede usarse la cazo-

leta para golpear. Debido a su flexibilidad, la posibilidad de quedar atascado cuando empala es la mitad. Es un arma cómoda, más como símbolo que como arma eficaz, pero en manos de un experto puede ser mortal. Causa 1D6 de daño, el triple al empalar. Carga 0.75. RG 2.

Conjunto.

Todas estas armas (menos la capa, la linterna y el main gauche) forman el conjunto de armas de esgrima, de uso similar, y no comparable con las demás de RQ. Todas estas armas permiten un ataque especial llamado fondo. El fondo (ataque normal en esgrima) reduce el RG del arma a 0, pero impide parar o esquivar el RG del ataque. Es

arriesgado pero útil. El alcance del arma aumenta en 1 metro.

Escuelas.

Las tres escuelas más famosas son la española, la italiana y la francesa. Otras escue-

las que han aparecido después, como la húngara o la rusa, sólo tienen aplicación en el ámbito deportivo y no nos interesan.

Italiana.

La escuela italiana se basa en el uso de un arma secundaria en la otra mano, habitualmente una daga o main gauche. También se necesita una gran movilidad. La base teórica es el imitar como un espejo las acciones del contrario (la llamada defensa perfecta), hasta que ocurra un fallo que permita obtener la iniciativa y una ventaja.

Española.

Es la primera escuela en utilizar un solo arma. Se basa en controlar la distancia, forzando al contrario a atacar desde lo más lejos posible. Aunque existe la posibilidad de parar, se hace más énfasis en la esquivas. La obsesión con la distancia y el primer golpe hace que se usen estoques larguísimos. Los pies se mantienen muy juntos y hay pocos desplazamientos.

Francesa.

Es la esgrima casi tal como la conocemos. Se combate con un arma, y la parada ya es más importante que la esquivas. La longitud del arma es menos importante, y se perfeccionan las posturas.

En todo caso, la elección de tu arma deberás hacerla siempre en función del mundo de juego y del carácter de tu personaje. Y tras eso sólo tendrás que encontrar a tu enemigo y lanzarle el clásico aviso... ¡EN GUARDIA!

¡TU TIENDA DE ROL EN MADRID!

- ESPECIALIZADOS EN GAMES WORKSHOP Y CITADEL.
- ROL NACIONAL Y DE IMPORTACION.
- FIGURAS DE PLOMO Y COMPLEMENTOS.
- VIDEOJUEGOS(COMPRA, VENTA Y ALQUILER).



J. MUNICIPAL DE FUENCARRAL	MADRID 2 (LA VAGUADA)
EL BALUARTE	
P. VERIN	P. DE FONSAGRADA

PLAZA DE VERIN 10
28029 MADRID
(91) 739 88 31