

ESCUELAS DE ESGRIMA PARA HITOS

Bajo el término, escuelas de combate, se agrupan métodos, técnicas y maniobras que forman un estilo de combate. Estas escuelas, son realmente agrupaciones de alumnos que practican un arte marcial (con armas o sin armas), inculcadas por un maestro que es quien crea este estilo de combate, o lo estudia en mayor conocimiento teórico que el resto de alumnos.

Las clases, pueden ser impartidas por él mismo, o por alguno de sus alumnos aventajados.

Cada escuela de combate tiene un estilo de lucha, y una serie de maniobras, desarrolladas a partir de ese estilo, en busca de potenciar al máximo ese estilo de lucha.

Ese estilo de lucha, añade unos pequeño modificadores que se adquieren a través del entrenamiento y aplicando las enseñanzas de esa escuela.

Cada escuela, además, tiene una descripción de las bases de combate que usa, que pueden usarse como aspectos.

Conocer una escuela de esgrima, tiene un coste de 1 punto de drama, y con el conocimiento de esa escuela, se adquiere los modificadores al combate propios de usar esa escuela de combate, y tres puntos de maniobras (cada maniobra tiene su valor entre paréntesis).

Hay dos tipos de maniobras de combate. Las maniobras libres, que pueden ser adquiridas por cualquier personaje a un coste de 1 punto de habilidad por nivel de maniobra. Y las maniobras de escuela, que solo pueden ser adquiridas perteneciendo a una de las escuelas de esgrima. Estas últimas maniobras, son mejores que las maniobras libres, ya que su técnica está más depurada (algunas de hecho, no son sino una maniobra mejorada de la libre, ya que la técnica de la escuela depura la maniobra).

El empleo de estas reglas, no debería usarse de forma genérica junto a las reglas aparecidas en el manual de reglas "Hitos guía genérica", si no solo en aquellas partidas y ambientaciones, donde la esgrima, tenga una importancia relevante, como jugar en una ambientación como "El capitán Alatriste", o "Los tres mosqueteros".

Para aquellos que consideren que el uso de maniobras de combate complica las sencillas reglas de hitos, le invito a que piensen en ellas, como el uso de la magia, en ambientaciones de fantasía, donde quien tiene capacidad de usarla, tiene ventaja sobre personajes que no la usan, como ocurre cuando un esgrimista entrenado en una escuela de esgrima, se enfrenta a otro que no pertenece a ninguna escuela.

Nota- Para la creación de este documento, me he inspirado en las reglas e indicaciones que aparecen en el suplemento de juego "El capitán Alatriste", y su suplemento de juego "Maestros de esgrima", publicado por DEVIR, y escrito por Ricard Ibañez, y Sergi Escuriet.

Maniobras libres

- Fondo (1) - El fondo es un ataque con la punta del arma, en la que el esgrimista, da una "zancada", y alarga brazos y arma totalmente, en un ataque con precisión y potencia, pero que si no bate a su enemigo podría resultar fatal para él, ya que la guardia final queda abierta al oponente.

Al realizar esta manobra, causamos un grado de daño superior al indicado en nuestra arma, pero nuestra defensa se resta 2 en el siguiente ataque de nuestro oponente (si todavía sigue en pie).

- Finta (1) - Una finta, es una maniobra con la que se trata de "engañar" a nuestro oponente, lanzando un ataque falso para que descuide su defensa, y corregir nuestro ataque tratando de aprovechar esa apertura.

Se realiza una tirada enfrentada con nuestro oponente, si lo superamos, inmediatamente después realizamos una tirada de ataque restando a la defensa de nuestro oponente el resultado por el que superamos la tirada enfrentada a este.

Si no conseguimos impactar a nuestro rival, en su siguiente ataque nuestra defensa restará esa misma cantidad.

- Respuesta (2)- Esta maniobra, consiste en aprovechar un ataque fallido de nuestro oponente para atacarle inmediatamente.

Para representar esto, cuando uno de nuestros oponentes (y solo uno durante el turno de combate) falle su ataque, podremos realizar un ataque adicional con -5, que causará un grado de daño menor al indicado en el arma empleada.

Escuela española.

Tiene un estilo basado en el movimiento continuo. Los esgrimistas que usan esta escuela, no están nunca quietos, si no que "bailan" alrededor de sus enemigos. Por ello para simular este estilo, se añade un +1 a la iniciativa y -1 a la habilidad de ataque.

- A fondo de retirada (1) - La maniobra consiste en saltar hacia atrás para inmediatamente realizar un ataque de fondo.

Para poder realizar esta treta, debemos haber ganado la iniciativa y cedérsela a nuestro oponente. Cuando un oponente nos impacte con un arma cuerpo a cuerpo, en lugar de hacer el daño del arma, usa una categoría menor de daño. Además, el personaje que ha realizado la maniobra, realiza inmediatamente un ataque de "fondo" causando un grado de daño superior si supera la defensa del oponente +5.

Esta maniobra no se puede usar dos asaltos consecutivos, pues ha de recuperarse el equilibrio.

- Atajo (1) - Consiste en mantener el control de la espada del oponente y lo forzamos a parar un falso ataque, para prolongar nuestro movimiento con un giro de muñeca que continúe nuestro ataque. Para realizar esto, cuando declaremos nuestra acción de ataque realizamos una tirada enfrentada de habilidad de armas contra nuestro oponente. Si superamos la de nuestro oponente, causamos daño y el pierde su siguiente acción.

- Tiento (1) - Consiste en batir la espada del oponente antes de que este realice el ataque desviando la hoja del blanco y acercándonos al combate cerrado.

Para realizar esto, cuando un oponente nos ataque, se realiza una tirada enfrentada de habilidad de armas. Si el oponente nos supera nos impacta normalmente, si lo superamos nosotros, su ataque falla y podemos realizar un ataque con un arma corta, o de sin armas.

La distancia en combate cerrado dura hasta finalizar el asalto, cuando los oponentes recuperan la distancia de combate. Si el "defensor" quiere salir de combate cerrado para realizar una acción, debe superar al atacante una prueba enfrentada de combate.

- Vuelta (1) - Consiste en dar un paso lateral en oblicuo girando el pie izquierdo hacia delante en el momento que nuestro oponente nos ataque, volviendo el cuerpo a un lado mientras nuestro arma sigue en su posición inicial.

Realizamos una tirada enfrentada de habilidad de armas contra nuestro oponente, si la superamos, el no nos impacta y además, le causamos daño, igual a una categoría menor de lo indicado en el arma.

Escuela italiana o "Scienza".

Esta escuela, consiste en adoptar una guardia determinada, desde la que poder responder con ciertas maniobras, dependiendo del ataque efectuado. Esto modifica un +1 defensa -1 iniciativa.

- Guardia di Otto (1) - Consiste en realizar un movimiento fluido con la punta del arma amenazando la zona de seguridad de los oponentes, impidiéndoles atacar.

A efectos prácticos, si se realiza esta "botta", sus oponentes no pueden realizar ataques con la regla "acciones conjuntas".

- Guardia di porta di ferro (1) - Solo funciona en combates contra un oponente. Esta guardia, consiste en ofrecer el menor perfil al oponente, con la punta de la espada dirigida al pecho de este. El oponente obtiene un modificador de -1 al ataque durante este asalto.

- Guardia di testa (o di falcone) (1) - Es una guardia que mantiene nuestro arma en perpendicular a la línea del suelo, y la hoja en oblicuo por encima de nuestra cabeza. Si nuestro oponente falla, respondemos con un Molinello, que es un corte circular con un movimiento de muñeca o antebrazo y que golpea pecho o cabeza. El ataque se realiza con -5 a la habilidad, pero causa un nivel mayor de daño al que le corresponde a nuestra arma, al estar apuntado a la cabeza.

- Contracavatione (2) - Consiste en una finta circular, muy difícil de ejecutar, pero más efectiva que una finta común.

Se realiza una tirada enfrentada con nuestro oponente, si superamos el resultado total de nuestro oponente, inmediatamente después, realizamos una tirada de ataque restando a la defensa de nuestro oponente el resultado por el que superamos la tirada enfrentada a este.

Escuela de espada de filo.

Realmente, este estilo de lucha, se difiere en que para emplear las anteriores, se usarían espadas roperas, espadines, sables y otras armas del estilo, mientras que este tipo de esgrima, se usaría con espadas de corte, o quizás, de punta y corte. Estas armas, más pesadas que una espada de esgrima, causan +1 al daño -1 defensa. Estos modificadores, representan la mayor potencia aplicada en los golpes, pero su hosca maniobrabilidad, que perjudica la defensa.

- La cruz de acero (1) - Se trata de una finta que consiste en simular un ataque desde arriba, cambiando la trayectoria cuando el golpe va a ser detenido para impactar realmente por abajo con la punta.

Se realiza una tirada enfrentada con nuestro oponente, si lo superamos, inmediatamente después realizamos una tirada de ataque restando a la defensa de nuestro oponente el resultado por el que superamos la tirada enfrentada a este, pero si hemos sido nosotros los que perdemos la tirada enfrentada, es nuestro oponente quien nos ataca.

- **Angriff Pappenheim (1)** - Consiste en voltear la espada por encima de la cabeza para dejarla caer violentamente sobre el enemigo. Dicen que esta maniobra, la desarrolló el mismísimo Duque de Pappenheim.

En la práctica, es un ataque normal, que debe realizarse tras ganar la iniciativa y cedérsela al oponente. Si el ataque impacta, causa un nivel mayor de daño al que le corresponde al arma empleada.

- **Blitz Meyer (1)** - Esta maniobra consiste en golpear o batir el arma del oponente antes que llegue a impactar, desviándola del propio cuerpo.

Esta maniobra, en realidad es un ataque, para ejecutarla, realizamos una prueba enfrentada de habilidad de armas, y si superamos a nuestro oponente, este no nos impacta, con la peculiaridad de que si nuestro oponente, usa un arma más débil (por ejemplo un arma de esgrima), nuestra tirada esta modificada con un +2.

- **Thrust (1)** - Consiste en una carga impetuosa sobre el oponente, atacando hacia delante hasta llegar al combate cerrado.

Para representarlo, los oponentes realizan una prueba enfrentada de habilidad de armas. Si el defensor gana la prueba, nos causa daño y nos mantiene a raya. Si nosotros somos los que superamos la tirada, causamos daño y podemos realizar una tirada de ataque con arma corta o pelea inmediatamente. Además, nuestro oponente no podrá emplear su arma principal (a no ser que sea una daga) en su siguiente ataque. El combate cerrado en el que se encuentran los personajes, se mantiene hasta finalizar el siguiente asalto del atacante, o hasta que él quiera salir del mismo. Si su oponente quiere salir del combate cerrado, debe superar al atacante en una prueba de habilidad de combate.