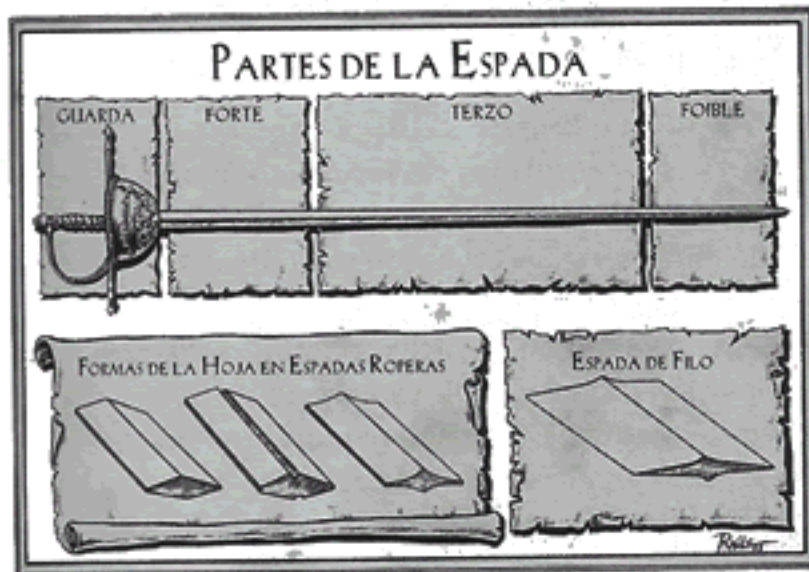


Manual de Esgrima

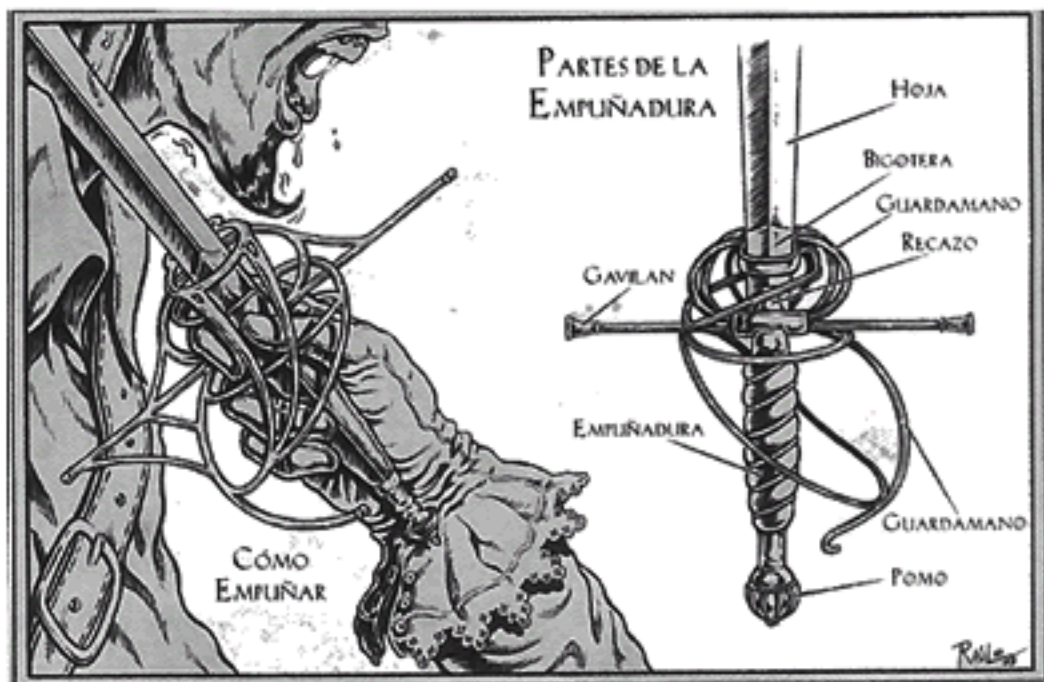


JDR Capitán Alatríste



LA ESPADA ROPERA

La espada ropera es un arma que nació en España a finales del siglo XV, hermana menor de las espadas de guerra "de punta y corte". Los primeros ejemplares de ropera diferían poco de sus hermanas de guerra, pero en el siglo XVII una ropera, arma por excelencia del espadachín, poseía 1m de hoja y pesaba cerca de 900gm.





BREVE HISTORIA DE LA ESGRIMA

Los orígenes de la esgrima, tanto occidental como oriental, se pierden más allá de los albores de la historia. Bien se podría afirmar, empero, que es tan vieja como la primera espada o el primer guerrero que vivió de usarla. La necesidad de encontrar un sistema de combate capaz de dar muerte preservando en el proceso la propia vida hizo florecer las llamadas "artes marciales", que fueron evolucionando desde tiempos pretéritos.

Aunque durante muchos siglos los sistemas de combate con y sin armas se transmitieron fundamentalmente por vía oral maestro-alumno, es en el siglo XIII cuando rastreamos en Europa el primer tratado de esgrima codificado, el llamado 133, que versa sobre la espada medieval de una mano y el broquel. Sin embargo, y a pesar de una proliferación tratadística medieval entre los s.XIII y XV es en los albores de la Edad Moderna cuando la esgrima occidental eclosiona y se populariza.

Durante el siglo XVI y XVII aparecen las grandes escuelas y sus maestros: española e italiana en ropera, francesa en espadín (s.XVII-XVIII)... De esta "edad dorada de la esgrima" derivaron otras armas y escuelas que han llegado a la actualidad en forma de deporte. Pero eso es otra historia...



COMBATE EN JDR DEL C.ALATRISTE

A propósito de una mayor simplicidad del, para mi gusto, enrevesado sistema de combate con espadas en el JDR de Alatríste, trataré de explicar con pocas palabras todo aquello necesario para que el jugador lo comprenda y sepa sacar partido de él, pues serán frecuentes las ocasiones donde "no quedará sino batirse".

EL COMBATE SE DIVIDE EN:

Turnos de 10 segundos, donde el jugador escoge entre:

- Atacar y defenderse (hacer un ataque normal y una defensa normal)
- Atacar solamente (ataque completo)
- Defenderse solamente (defensa completa)

OTRAS ACCIONES

- | | |
|--|-------------------------------|
| -Desenvainar la espada (acción preparatoria) | -Retener la acción |
| -Preparar un arma secundaria (daga, capa...) | -Apuntar con un arma de fuego |
| -Moverse o correr | -Recargar dicha arma |



¿PUEDO COMBATIR SIN MANIOBRAS DE ESGRIMA?

La respuesta es sí. A decir verdad, las maniobras de esgrima son totalmente opcionales, y se puede luchar con efectividad con una espada sin ellas. Además de que existen otras armas que no son espadas y que pueden acabar tan lindamente con un avezado esgrimista.

¿Y, CÓMO?

Estas son las posibilidades:

Ataque normal: Un ataque sin más, con posibilidad de defenderse si se falla, se tira por el porcentaje de ataque que tengamos en esa arma.

Ataque completo: 1) Hago dos ataques a un mismo enemigo o a dos distintos.

2) Hacer un solo ataque con un +4 al impactar. 3) Hacer un ataque con +2 de daño.

Esquivar: Tirar la habilidad correspondiente. Se contabiliza como defensa normal.

Desviar: Con una capa, se tira la habilidad correspondiente. Defensa suplementaria.

Defensa normal: Pues eso. **Defensa suplementaria con daga:** Si tenemos daga.

Defensa completa: 1) Dos tiradas contra un mismo ataque (parada y desvío o esquivar), 2) Dos defensas frente a 2 ataques del mismo enemigo. 3) Defenderse de dos enemigos. 4) Hacer una defensa con +3. 5) Entrar o salir de combate cerrado haciendo una defensa normal.



MANIOBRAS DE ESGRIMA

Cualquier mequetrefe puede batirse, como hemos visto, con mediana efectividad. Pero, lo que diferenciará entre un tirador mediocre y uno avezado serán las maniobras de esgrima, peligrosas y ejecutadas con destreza. A veces supondrán la diferencia entre la vida y la muerte del esgrimista que las utilice.

¿COMO LAS CONSIGO?

Hay varios requisitos (y hay que cumplirlos todos)

- Tener algún porcentaje en la habilidad de esgrima.
- Gastarse puntos en la ventaja "espadachín".

Esto da al jugador un baremo de 6 puntos para comprarse las maniobras que le gusten del apartado "destreza común".

¿NO HAY OTRAS MANIOBRAS?

Si el pj es extranjero o desea ser alumno de una escuela de esgrima más refinada o, al contrario, un valentón con escuela "de la calle" debe gastarse el equivalente en puntos de ventajas (o de experiencia) en aprender una determinada "escuela".



LA DESTREZA VULGAR



Así denominaba don Luis Pacheco de Narváez, maestro de armas de Felipe IV, a la esgrima anterior y coexistente a la "verdadera destreza". Era, quizá, un batiburillo de estilos y escuelas con un sustrato español propio de finales del s.XV y comienzos del XVI (los tratados de Román, Pons y de la Torre).



MANIOBRAS DE PREPARACIÓN

Desenvainar (2 puntos)

Durante el turno de preparación atacamos al enemigo al desenvainar, por lo que él tendrá un -3 a su tirada de defensa (-4 si lleva tahali de valentón).



MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

A fondo (1 punto)

Un único ataque con un -2 a la defensa del enemigo y un +1 al daño propio.





MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

Ataque Rápido (2 puntos)

El PJ hace un ataque con un +5 a la velocidad. Se debe anunciar antes del inicio del turno para que los enemigos con más velocidad no tomen la iniciativa.



Finta (3 puntos)

Simulamos un ataque y luego atacamos de verdad. El que ataca hace una tirada enfrentada de esgrima con su rival, y si este falla, el atacante realiza una tirada de ataque con un bonificador igual a los puntos de diferencia entre ambas tiradas.

Si el atacante falla, se produce lo contrario.





MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

Parada instintiva (3 puntos)

Una parada de emergencia si hemos fallado la primera (no se pueden hacer dos paradas a un mismo ataque) con un penalizador de -3.

Esta parada no puede ser ni deslizamiento ni respuesta.



Doble ataque (3 puntos)

(Se necesita al menos 1 punto en entrenamiento con espada y daga)

Se sincronizan los ataques de espada y daga, tirando por el más bajo. Si se acierta, el rival solo puede parar uno, a no ser que use una daga o la maniobra parada insitintiva.





MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

Fintar con capa (2 puntos)

(Requiere al menos tener un punto en la habilidad de capa)

Girar y revolver la capa dando con ella pequeños golpes al acero enemigo. Tirada enfrentada de capa contra la hab. del rival. Si el atacante la pasa, puede hacer un ataque normal con un -2 a la defensa rival.



MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Cegar con capa (3 puntos)

(Requiere al menos tener un punto en la habilidad de capa)

Se tira Capa/2. Si se pasa la tirada, el rival queda incapaz de atacar o defenderse hasta que no se deshaga de la capa.





MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Entrada (1 punto)

Para entrar en combate cerrado atacando. -1 a la defensa del enemigo y -1 a nuestro propio ataque. Si nuestro rival falla la, parada entramos en combate cerrado.



Estocada especial (2 puntos)

Aumentar voluntariamente la dificultad del ataque con un número par. De pasar la tirada, por cada 2 puntos gastados el rival tiene -1 a la su defensa.





MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Cuchillada (1 punto)

(Requiere al menos tener un punto en entrenamiento de espada y daga)

Anunciar antes el ataque con la daga en combate cerrado, da un +1 a dicho ataque pero un -1 si finalmente tenemos que parar con la misma daga.



MANIOBRAS DE DEFENSA COMPLETA

Tajo de barrido (3 puntos)

Solo si se tiene más velocidad. Un ataque con bonificación +2, si el rival/es no lo paran se echan hacia atrás, anulando sus ataques y saliendo de combate cerrado.





MANIOBRAS DE DEFENSA COMPLETA

La cruz (2 puntos)

(Requiere al menos tener un punto en entrenamiento de espada y daga)

Anunciar antes el ataque con la daga en combate cerrado, da un +1 a dicho ataque pero un -1 si finalmente tenemos que parar con la misma daga.



MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Defensa del revés (2 puntos)

(Requiere al menos tener un punto en entrenamiento de espada y daga)

Empuña la daga hacia abajo, +1 a la parada, pero -2 al ataque. Enderezarla es un turno de preparación o hacerlo en el aire con lanzar cuchillos. Si falla esto, recibe 2 PD en el brazo.





MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Deslizamiento (2 puntos)

Se enfrenta una tirada de parada contra otra tirada del rival. Si este no la pasa, realizaremos un ataque que solo se puede parar con daga o parada instintiva. Pero si él la pasa, nosotros recibiremos el ataque.



Respuesta (3 puntos)

Se enfrenta una tirada de parada contra otra del rival. Si se pasa, se realiza un ataque normal que puede ser parado normalmente, pero si se falla la respuesta el atacante no recibe ataque del enemigo por el fallo.





MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Trabar (3 puntos)

Una parada empujando y bloqueando el acero enemigo. Una parada y luego un enfrentamiento de fortaleza. Si se acierta, se entra en combate cerrado y en el mismo turno se puede tirar para aturdir al rival.



Trabar con capa (1 punto)

(Se necesita al menos un punto en la habilidad de capa)

Lanzar la capa contra el acero enemigo. Se tira Capa/2. Si se acierta, el acero enemigo queda bloqueado durante tantos turnos como el rival falle las tiradas de destreza para liberarse.





MANIOBRAS DE ENTRENAMIENTO

Aumentar nº de paradas (1 punto por nivel, max. 3 niveles)

Cada nivel permite realizar una parada extra. Estas paradas suplementarias se realizan contra enemigos distintos o distintos ataques de un mismo enemigo, no como segunda parada ante un mismo ataque.

Entrenamiento de la mano torpe (1 punto por nivel, max. 3 puntos)

A no ser que se tenga la ventaja ambidiestro, se tiene un -3 en la mano torpe. Suprimir este defecto cuesta a razón de un punto por nivel. Esta maniobra solo se aplica a la esgrima y las armas cortas.





MANIOBRAS DE ENTRENAMIENTO

Esgrima con espada y daga (1 punto por nivel, max. 3 niveles)

Manejar una espada y una daga a la vez da un penalizador de -3 en ambas manos, lo que, con el defecto de la mano torpe junto, darían un bonito -3 en la mano hábil y -6 en la torpe. Con esta maniobra disminuimos este penalizador a razón de 1 punto cada nivel. Si se combina con ventaja ambidiestro o con entrenamiento de la mano torpe nivel 3 llegaremos a manejar las armas dobles sin traba alguna.

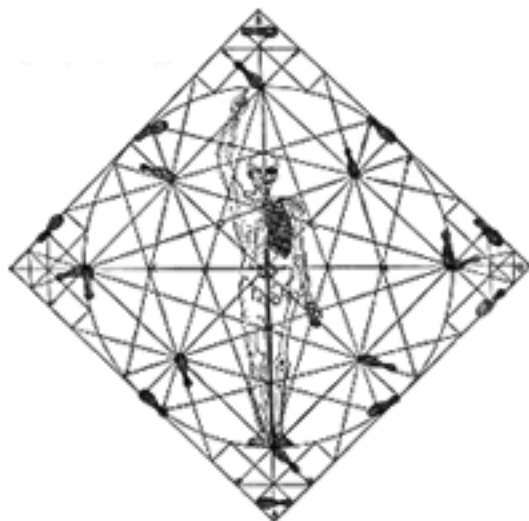
Incremento de daño (2 puntos por nivel, max. 3 niveles)

Cada nivel de esta maniobra da un +1 al daño base del arma de esgrima que el jugador use.





LA VERDADERA DESTREZA



En 1582 Don Jerónimo de Carranza, un cultivado noble andaluz, devoto Cristiano y hábil esgrimista, publica en su libro "De la Philosophia de las Armas..." un nuevo sistema para el combate con espadas desarrollado por él mismo. Este sistema, absolutamente novedoso, práctico y eficaz utilizaba la geometría y las matemáticas como vehículo para explicar los conceptos propios de la esgrima con una exactitud y precisión impresionantes. Tal fue su repercusión que en el extranjero incluso llegó a identificarse a la Escuela española de esgrima con la Destreza.



MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

A fondo de retirada (2 puntos, sólo seguidores de Carranza)

Una parada empujando y bloqueando el acero enemigo. Una parada y luego un enfrentamiento de fortaleza. Si se acierta, se entra en combate cerrado y en el mismo turno se puede tirar para aturdir al rival.



Atajo (3 puntos)

Un ataque con un -2 y tras un enfrentamiento de una tirada del rival, si la pasa el ataque continuará, sin necesidad de volver a tirar otro ataque si el enemigo no tiene esgrima de espada y daga o parada instintiva.





MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Arrebato (1 punto)

Un corte desde el hombro, fuerte pero menos preciso. Da -1 al ataque y +1 al daño.



Medio tajo (1 punto)

Un ataque desde el antebrazo. +1 a la velocidad y -1 al ataque.





MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Mandoble (3 puntos)

Un corte con un giro de muñeca.
El dado de daño se divide por dos,
pero se elige a voluntad la localización.



MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Batimento (1 punto)

Golpear la hoja enemiga cuando esta ataca.
El atacante tiene -1 al ataque, por lo que,
además de parar podemos prevenir el
ataque enemigo y tomar la iniciativa.





MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Media Vuelta (1 punto)

Un paso lateral para salir de la línea de ataque. Anula los beneficios del atacante en A Fondo, Entrada o cualquier maniobra para entrar en combate cerrado. Bonificación de +1 a la esquiva al realizar esta treta.



Tiento (2 puntos)

Una parada, como el batimento, antes del ataque enemigo. Esta maniobra, si es exitosa o si el enemigo no ataca, permite entrar en combate cerrado.





MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Vuelta (3 puntos, sólo seguidores de Pacheco)

Un paso lateral pero que da +3 a la esquivar y +1 al ataque. Este ataque ha de hacerse en el mismo turno que la vuelta.





LA ESCUELA ITALIANA



La escuela italiana es la segunda de las grandes escuelas de esgrima en Europa, es casi tan vieja como la española y basa sus postulados tratando de aunar la belleza del gesto con la efectividad marcial. Los nombres de sus grandes maestros brillan con luz propia en la historia de la esgrima: Giganti, Capo Ferro, Marozzo, Agrippa, Fabris, Di Grassi..



MANIOBRAS DE DEFENSA COMPLETA

Botta di Otto (3 puntos)

Maniobra similar al tajo de barrido, pero si se hace correctamente, si uno de los enemigos para el ataque, la hoja no se ve detenida y la botta continua.



MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Guardia di Becca (2 puntos)

Parada. Adoptamos una guardia que nos permitirá realizar un ataque de "Imbrocatta".



MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Guardia di Coda Longa (1 punto)

Parada. Una guardia abierta que permite realizar luego un "Riverso" o una "botta di Gamba".



Guardia di Porta di Ferro (3 puntos)

Parada. Se anuncia antes del ataque enemigo y da un -1 a dicho ataque. Si tiene éxito, se puede realizar una "Stocatta".



MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Guardia di Testa (1 punto)

Parada. Con el brazo armado en perpendicular. Si tiene éxito, permite hacer después un "Molinello".



MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO



Contracavatione (3 puntos)

Una doble finta circular difícil pero efectiva. Una finta con penalización de -3, pero si se falla, el enemigo no recibe bonificador.



MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Di Gamba (2 puntos)

Tras parar un ataque en la guardia di Coda Longa, realizamos un ataque flexionando el acero enemigo contra el suelo, inmovilizándolo, pero solo podremos tocarle en la pierna.



Imbroccata (2 puntos)

Desde la guardia di Becca, hacemos un ataque dirigido al pecho, ignorando otras localizaciones.



MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Molinello (3 puntos)

Desde la Guardia di Testa, realizamos un corte circular bastante difícil.
-5 al impactar pero +3 al daño, con 6 como daño máximo. Osea, el daño del dado D6 será 3,4,5 o 6 más daño base del arma y bonificadores (si los hubiere)



Riverso (1 punto)

Tajo de izquierda a derecha. Se puede realizar tras cualquier guardia italiana y da un +1 a la defensa si luego tenemos que hacer una defensa normal.



MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Stoccata (1 punto)

Desde la Guardia di Porta di Ferro, hacemos un ataque desde abajo que causa +1 al daño.



MANIOBRAS DE ENTRENAMIENTO

Defensa florentina (1 punto por nivel, máx. 3 niveles)

Con una espada en la mano hábil y un bastón en la torpe. El bastón solo podrá parar, pero tiene el mismo porcentaje de parada que un arma de esgrima.



ESCUELA DE ESPADA DE FILO



Ingleses, holandeses, alemanes y otros herejes prefieren reñir con pesadas espadas más diseñadas para el golpe de filo que para la estocada. Existen varios tratados para usar las armas de este modo, que recogen una tradición de espada de filo medieval. Entre los maestros de esta escuela se cuenta el inglés George Silver.

MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

Angriff Pappenheim (2 puntos)

Consiste en voltear la espada por encima de la cabeza y dejarla caer con fuerza.
eUn ataque con +1 al daño.



Steel Cross (3 puntos)

Una finta. Se simula atacar desde arriba y luego lo hacemos por el costado.



MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Cut (1 punto)

Un ataque normal de arriba a abajo, pero ignorando la localización en la piernas.



Thrust (1 punto)

Equivale a una entrada. -1 al ataque propio y -1 a la defensa enemiga. Si se acierta, se entra en combate cerrado.

MANIOBRAS DE DEFENSA COMPLETA

Parry (2 puntos)

Esperar el ataque enemigo con el arma vertical. Una parada con +4 o dos paradas con +2.





MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Blitz Meyer (2 puntos)

Al igual que el batimento, damos un golpe al acero enemigo antes que este ataque. Se tira el valor de ataque con un -2. Si acertamos, el enemigo no podrá defenderse ni atacar con la espada ese turno. Si fallamos, él nos atacará con un +4.



MANIOBRAS DE ENTRENAMIENTO

Esgrima alemana con tizona y daga (1 punto por nivel, máx. 3 niveles)

Equivale a la maniobra de entrenamiento de espada y daga, pero manejando una espada pesada.



ESGRIMA DE ESPADA Y BROQUEL



La esgrima de espada y broquel es tan antigua que en el siglo XVII ya era vieja de varios siglos. Empero, los soldados del siglo anterior gustaron de practicarla, y así se renovó en algunos tratados modernos bajo otro enfoque: su uso junto a las "modernas" espadas roperas.



NUEVA HABILIDAD DE ARMAS

Broquel (Militar, D)

Permite usar este tipo de escudo para evitar los ataques del contrario. Con un broquel pueden usarse armas de esgrima, armas cortas o armas pesadas. No es necesario entrenar la mano torpe con ella.

MANIOBRAS DE ENTRENAMIENTO



Esgrima con espada y broquel (1 punto)

Permite una parada adicional con el broquel tras una primera defensa con la espada. Es imprescindible si se desea poseer las otras dos maniobras de esta escuela.



MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Mustachio (2 puntos)

Tras realizar una parada desviando el acero enemigo hacia afuera, se sobrepasa al oponente y se le da un golpe en el cuello con el borde del escudo. Si tiene éxito, el rival quedará aturdido.



Trabar con broquel (3 puntos)

En ciertos broqueles que cuentan con una rendija para trabar, realizamos un ataque con el broquel con penalización de -2. Si fallamos, la espada del enemigo nos dará, pero si acertamos, él no podrá defenderse con ella.





HURGONADAS DE VALENTÓN



Entre la gente de la carda, el refir no es algo elegante ni caballeresco, sino sucio y sórdido. Andarse con pocos remilgos a la hora de tirar de espada suele equivaler entre la vida y la muerte cuando el acero es una forma de vida.



NUEVA VENTAJA

Rufezno (1,2 o 3 puntos)

El personaje ha estado un tiempo al servicio de un jaque, o entre gentes de la carda que han tenido a bien enseñarle alguno de los sucios trucos que utilizan para pelear. En términos del juego, es una ventaja imprescindible para poder aprender las Hurgonadas de Valentón.

Su coste depende del nivel social del personaje: De 0 a 3, el coste es 1 punto. En los niveles de 4 o 5 el coste es de 2 puntos, en niveles superiores, 3 puntos.

Esta ventaja no contabiliza puntos básicos para repartir como en el caso de "Espadachín", sino que deben gastarse puntos de "Clases de Esgrima" o coger esa segunda ventaja.



MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

Acibarrar (2 puntos)

Coger a alguien y lanzarlo contra una pared o superficie dura, ventana o puerta. Para ello se debe entrar en combate cerrado y usar la habilidad de Pelea. Si se tiene éxito, se hace una tirada enfrentada de fortaleza contra destreza. Si tiene éxito, lanzará o arrojará a su oponente causándole 1D6+1 de daño mas los bonificadores de fortaleza del rufo. La víctima tirará Voluntad para no quedar aturdido.

Manos dobles (1 punto)

El arma se coge con las dos manos, haciendo un único ataque con un +3 al daño. Si se usa un arma de ventaja con pomo se añade un +1 al nivel de esgrima del atacante. No se puede usar con una daga o con una capa en la mano torpe.





MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Acogotar (1 punto)

Un golpe a la cara destinado a dejar aturdido al adversario. Debe realizarse en combate cerrado. Se tira Pelea para aturdir y si se acierta, el enemigo tiene un -5 en su siguiente acción, en vez del -3 normal en estos casos.

Cornada (2 puntos)

Una estocada de abajo a arriba, empuñando el arma a la manera villana, con el pulgar adelantado. Se hace en combate cerrado y como ventaja ignora la localización de piernas y brazos, pero también a la cabeza.

Esta hurgonada es compatible con la maniobra "Cuchillada" pero no con "Defensa del Revés"





MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Revolar (2 puntos)

Similar al "angriff pappenheim", se voltea la espada por encima de la cabeza y esta tiene un -3 a la velocidad pero un +1 al daño. Con esta hurgonada no se puede hacer la maniobra de parada instintiva.

MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Ajar la espada (2 puntos)

Intentar atrapar la hoja del adversario con la mano. Se realiza una parada con una tirada de pelea, y para evitar los cortes en la mano deberá usarse un "guantelete de perro". El enemigo tira destreza contra fortaleza para liberar la espada en cada turno.

Esta hurgonada solo sirve a armas de esgrima, ni cortas ni pesadas.





MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Leva de costado (3 puntos)

Esta maniobra consiste en hurtar el cuerpo de una estocada en el último momento, trabando la hoja con el brazo contra el costado. Se tira esquivar, y si se acierta, la espada queda inmóvil durante ese turno, y al siguiente deberá tirarse fortaleza enfrentada si se quiere liberar (esta acción cuenta como ataque completo).

Tapaboca (1 punto)

Es un golpe dado a la cara con la mano o la guarda de la espada que impide que el rival entre en combate cerrado, haciéndole retroceder nuevamente.





¡NO QUEDA SINO BATIRSE!

"Mi espada hablará por mí"

Recuerda que "Son Españoles que aman más la honra que la vida, y temen menos la muerte que la infamia".

En el combate, mantente atento y rápido como un aspid, conoce tus posibilidades y adminístralas sabiamente, ya que equivaldrán a morir o vencer, si no haces o haces lo que tienes que hacer.

Tus enemigos serán muchos, algunos de ellos honorables, otros rastreros y viles, pero recuerda que un duelo a espada es el combate más democrático del mundo. Con una fisberta en la mano, valen lo mismo (o menos) rey que roque. Batete con honor siempre que puedas, pues es tu honra la que está en juego.

¡En guardia!

