

# De la Esgrima



# LEGADO - DE LA ESGRIMA



*En esta parte, describiremos someramente cuales son los muy diferentes golpes de Esgrima y cual es su representación dentro de la dinámica y las reglas, tanto para amenizar la Crónica, como para dotar de personalidad y diferencias a cada actor dentro de esta obra.*

*El Combate es simple y se puede explicar de la siguiente manera:*

\* *Básicamente y sin ningún conocimiento de la Esgrima, el Personaje tiene dos acciones que empleará de la manera que desee, bien sea:*

+ *Dedicar una acción para atacar (Ataque Normal) y la otra para defender (Defensa Normal).*

+ *Usar las dos acciones para atacar (Ataque Completo). Es decir, dos ataques y estos se resolverán seguidos uno del otro.*

*Por ejemplo, el Conde de Guadalmedina gana la Iniciativa a un Rufo, y queriendo acabar esto rápido decide zanzarlo con dos ataques. Estos los hará seguidos, uno tras otro y el otro deberá acomodarse o morir. Con acomodarse decimos que podrá defenderse de ellos, pero no le quedará opción a atacar o podrá defenderse de uno y aguantar el otro (iluso) para luego poder atacar. O si es un loco, puede intentar aguantar los dos para luego el hacer también dos ataques.*

+ *Hacer un Ataque Completo (y único) con un +20 a la Habilidad o con un +4 al Daño.*

+ *Usar las dos acciones para defenderse (Defensa Completa). Pero aclarar que de manera básica podrá hacer una Parada y una Esquiva. No se puede realizar dos veces el mismo tipo de Defensa, pues no se está entrenado para ello. Y por supuesto, contra un ataque ya recibido en el que se ha intentado la defensa y esta falló, no se puede volver a intentar defender pese a que le quede aun una acción de defensa. A esto hay una excepción, como es el aprender Maniobras de Esgrima en la cual se aprende a manejar la Daga, un Bastón, el Broquel...*

\* *Pero si ese mismo Personaje ha estudiado el noble arte de la Esgrima, además de lo anterior, podrá realizar otros ardidés para resolver las cosas con la toledana en la mano:*

+ *Puede hacer una Maniobra de Ataque Normal y una Maniobra de Defensa Normal.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



- + *Si tiene la Maniobra de Entrenamiento de Incrementar las Paradas, podrá hacer un mayor número de Paradas (siempre a diferentes ataques), pero siempre que no realice un Ataque Completo.*
- + *Siempre que haga un Ataque Completo, como Defensa solo cabe una "Parada Instintiva", eso si se conoce la Maniobra, pues sino es un Ataque Completo y se reniega de cualquier tipo de Defensa.*
- + *A la Defensa la excepción es el Entrenamiento con Espada y Daga (y similares), pues tras resolver todas las acciones, siempre queda la Daga:*
  - *Tras un Ataque Completo, ya sea para defender o atacar en Combate Cerrado, puede utilizarse la Daga. Siempre que la Maniobra de Espada y Daga no fuera de Ataque o Defensa Completa (Doble Ataque o La Cruz), pues se estarían empleando ambas armas.*
  - *La Daga puede intentar volver a parar un Ataque que se hubiera intentado ya parar y se hubiera fallado la Defensa.*
- + *Cuando se hace Ataque Completo caben dos posibilidades, y es hacer una Maniobra de Ataque Completo o dos Maniobras de Ataque Normal. Pero aunque se hacen Ataques Normales, recordar que al hacer los dos, se convierte un Ataque Completo con todo lo que ello conlleva.*

## **¡Lo que se dice en los mentideros!**

En principio, aclarar solo que aquí están descritas una gran mayoría de maniobras de esgrima y sobre todo, definir que no todas las maniobras son "beneficiosas". Es decir, que algunas son "muy costosas" para el beneficio que aportan y otras ni tan siquiera dan beneficio alguno.

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## MANIOBRAS DE PREPARACION

### DESENVAINAR

Puntos: 2

*Consiste en desenvainar el arma haciendo un amplio arco y atacando al enemigo con una estocada del revés en la misma acción.*

*Se puede combinar con una Defensa Normal.*

*+2 a la Iniciativa*

*-15% a la Defensa del Contrario por la sorpresa.*

*-20% a la defensa del Contrario si el que ejecuta la Maniobra lleva Tahalí de Valentón.*

## MANIOBRAS DE ENTRENAMIENTO

### AUMENTAR NUMERO DE PARADAS

Máximo Nivel: 3

*Cada nivel adquirido proporciona una Parada extra.*

*No puede usarse para un mismo ataque. Es decir, si un ataque ya se ha intentado Parar, no podrá usarse una Parada Extra pues ya se había intentando realizar una Parada.*

### ENTRENAMIENTO DE LA MANO TORPE

Máximo Nivel: 3

*Salvo que una persona sea Ambidiestra, se tiene un -25 al usar la manera torpe.*

*Por cada nivel adquirido se irá eliminando una serie de negativos:*

<i>1º Nivel</i>	<i>-20 al uso de la Mano Torpe</i>
<i>2º Nivel</i>	<i>-10 al uso de la Mano Torpe</i>
<i>3º Nivel</i>	<i>0 al uso de la Mano Torpe</i>

### ESGRIMA CON ESPADA Y DAGA

Máximo Nivel: 3

*Si no se posee el Entrenamiento adecuado, si se empuña una Espada y una Daga, se tendrá un -25 a la utilización de ambas armas. Es decir, -25 a la Espada y -25 a la Daga.*

*Por cada nivel adquirido se irá eliminando una serie de negativos:*

<i>1º Nivel</i>	<i>-20 al uso de cada arma</i>
<i>2º Nivel</i>	<i>-10 al uso de cada arma</i>
<i>3º Nivel</i>	<i>0 al uso de cada arma</i>

*Se debe recordar el uso de la Mano Torpe, pues los negativos son acumulativos.*

*Las acciones con la Daga se resuelven siempre tras haber realizado las acciones con el arma de principal.*

*Beneficios de esta Técnica: \* Concede una Parada Extra que puede usarse:*

- + Realizar una Parada tras una Parada fallida con el arma principal a un ataque del contrario.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



+ Realizar una Parada a un ataque que ~~no se~~ había intentado Parar.

\* Concede un Ataque Extra si se está en Combate Cerrado, tras haber realizado una "Entrada" o "Trabar". Obviamente si se decide hacer el Ataque Extra, no se tiene la Parada Extra. Uno excluye lo otro.

## ESGRIMA ALEMANA CON TIZONA Y DAGA

MÁXIMO NIVEL: 3

Igual que la Esgrima con Espada y Daga, pero con la salvedad de usar la Espada de filo.

## DEFENSA FIORENTINA

MÁXIMO NIVEL: 3

Exactamente igual que la Esgrima de Espada y Daga, pero con un Bastón. Para utilizar el Bastón se hará con la habilidad que se tenga en Esgrima. Con el Bastón no se podrá atacar. Solo Paradas.

## ESGRIMA CON ESPADA Y BROQUEL

PUNTOS: 1

Concede una Parada Adicional que se resuelve tras haber realizado las acciones con el arma de principal. Imprescindible si se desean aprender las Maniobras de Espada y Broquel.

## INCREMENTO DE DAÑO

MÁXIMO NIVEL: 6

Por cada nivel adquirido se consigue un +1 al Daño.

## MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

### A FONDO

PUNTOS: 1

Se realiza un único ataque a fondo, hasta dentro.

-10% a la Defensa del Contrario.  
+2 al Daño que se inflinge.

### ATAQUE RAPIDO

PUNTOS: 2

Se trata de ser el primero... no importa el tipo de golpe sino lo rápido que se ejecuta.

Se debe declarar al inicio del turno.  
+5 a la Tirada de Iniciativa.

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## FIJTA

Puntos: 3

*Consiste en simular un ataque para distraer la defensa del contrario, y a continuación hacer el ataque de verdad.*

*Pasos a seguir:  
posibilidades:*

- 1º.- Tirada de Esgrima del Atacante y se pueden dar dos posibilidades:
  - A.- Si saca la Tirada: Esa Categoría de Éxito se resta a la Habilidad de Defensa del contrario para esa Defensa del Golpe.*
  - B.- Si no saca la Tirada: Esa Categoría de Fallo se suma a la Habilidad de Defensa del Contrario para esa Defensa del Golpe.**
- 2º.- Tirada de Ataque Normal aplicando la Categoría de Éxito o Fallo que se sacó en la Tirada de Esgrima, a la tirada de Defensa del Contrario.*

## PARADA INSTINTIVA

Puntos: 3

*Cuando parece que ya no hay solución... puede sacarse una parada...*

*Solo podrá realizarse si se ha realizado un Ataque Completo, se podrá realizar una parada en el último momento.*

*-15% a la Defensa.*

*No podrá ser jamás un "Deslizamiento" o una "Respuesta"*

## MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

### ENTRADA

Puntos: 1

*Moverse hacia delante cuando los cánones de la Esgrima indican que hay que ir hacia atrás.*

*-5% a la Defensa del Contrario por la sorpresa.*

*-5% a nuestro Ataque.*

*Si el Contrario falla la Defensa, el Atacante decidirá si entra en Combate Cerrado.*

### ESTOCADA ESPECIAL

Puntos: 2

*Se versa sobre hacer muy complicado el ataque para enrevesar la defensa del contrario.*

*El Atacante se quita una cantidad "X" (la que sea) de su Capacidad de Ataque y esa Cantidad se la quitará igualmente el Defensor a su propia Defensa.*

*Después se tirará aplicando estos modificadores.*



## MANIOBRAS DE DEFENSA COMPLETA

### TAJO DE BARRIDO

PUNTOS: 3

*Se trata de realizar un golpe horizontal con la espada para primordialmente alejar al Contrario o Contrarios, pudiéndoles sacártelos de debajo de los calzones.*

*Es imprescindible para realizar esta Maniobra haber ganado la Iniciativa.*

*+10% al Ataque (es decir, a la tirada del Defensor que ataca para defenderse)*

*Beneficios de no sacar el Contrario la Parada o Defensa:*

*Este "golpe" no hace daño.*

*Elimina el Combate Cerrado*

*Anula los Ataques restantes del Contrario en este turno.*

*Se puede hacer contra varios enemigos que estén frente al Esgrimista, pero si uno consigue detener este tajo, el resto no se verán afectados y podrán realizar sus acciones normalmente.*

## MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

### DESLIZAMIENTO

PUNTOS: 2 - Parada

*Si la parada ha tenido éxito, se intenta deslizar el arma por el filo de la del Contrario, acercándola a su cuerpo y largándole muy lindamente una estocada en el pecho.*

*Solo se puede realizar una vez por turno.*

*No puede realizarse con una daga, cuchillo...*

*No es combinable con una Respuesta.*

*La localización del Daño será siempre en el Pecho.*

*Pasos a seguir: 1º.- Tener éxito al realizar la defensa (Parada).*

*2º.- Tras esto, el Atacante deberá tirar Esgrima y sacar por debajo de la tirada del Defensor o de su Habilidad, la que sea menor.*

*Así se podrá dar:*

*A.- Si no saca la tirada de Esgrima, recibirá un Golpe, solo defendible si se posee, "Parada Instintiva" (y realizó un Ataque Completo), o se recibirá directamente el Daño.*

*B.- Si se saca la Tirada, se dará la vuelta a la situación y es el quien realiza el Deslizamiento adecuadamente. El Daño solo será evitado, si se posee la Maniobra de "Parada Instintiva".*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## RESPUESTA

PUNTOS: 3 - Parada

*La típica Riposte de la Esgrima Clásica: un contraataque que convierte una parada en un ataque.*

*Solo se podrá realizar una vez por turno.*

*No es combinable con un "Deslizamiento".*

*No puede ser Defensa de otra "Respuesta".*

*No puede hacerse con daga, cuchillo...*

*Si el Atacante hizo un: Ataque Completo: Solo defendible con "Parada instintiva"*

*Ataque Normal: Defendible normalmente.*

*Pasos a seguir: 1º.- Anunciar que se va a realizar una "Respuesta".*

*2º.- Se realiza el Ataque, que tiene éxito.*

*3º.- Se debe tirar la defensa y calcular así la Categoría de Éxito.*

*Primordial es que la Parada tenga éxito, y como tal detendrá el Ataque (salvo que se produzcan Críticos... Ataque Crítico parado con Defensa Crítica).*

*3º.- Deberá entonces tirar el Atacante, teniendo que sacar por debajo de su Habilidad menos la Categoría de Éxito de la Defensa anterior. Y se pueden dar los siguientes resultados:*

*+ Si lo saca, evita la Respuesta del defensor.*

*+ Si no lo saca, la espada del defensor se le vendrá encima.*

## TRABAR

PUNTOS: 3 - Parada

*Es una parada en la que se bloquea el acero del enemigo con las guardas de la espada, mientras se empuja todo el cuerpo hacia delante, y se impide así que este libere el acero hasta que logre apartar de un empujón a su rival.*

*Se puede combinar posteriormente con: Ataques para aturdir (puñetazos, cabezazo,...)*

*Romper el arma del contrario si se ha Trabado con una empuñadura Rompepuntas.*

*Atacar con la daga de la otra mano si es que se posee.*

*Se puede liberar el arma por medio de una tirada contrapuesta de Fuerza (FUEX5) y calcular la Categoría de Éxito para ver quien decide que hacer. También se puede liberar si el que ha realizado la Maniobra decide hacerlo así.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## MANIOBRAS DE ESPADA Y DAGA

### DOBLE ATAQUE (ATAQUE COMPLETO)

PUNTOS: 3

*Consiste en sincronizar ropera y daga, en una estocada simultanea.*

*El Atacante tira una vez por el valor del arma más bajo (daga o esgrima) y el Defensor solo podrá defenderse de uno de los ataques, salvo que también tenga Esgrima con Espada y Daga o conozca la "Parada Instintiva".*

### CUCHILLADA (ATAQUE NORMAL)

PUNTOS: 1

*Usar la daga para algo más que defenderse....*

*Se debe anunciar al comienzo del turno que se desea hacer una "Cuchillada", aunque las acciones con la daga se resuelven siempre después que las del arma principal.*

*+5 al Ataque.*

*Si al final se decide no atacar (pues las acciones con la Daga se resuelven siempre al final), se tendrá un -5 a la hora de defenderse por cambiar de intención en el último momento.*

### LA CRUZ (DEFENSA COMPLETA)

PUNTOS: 2 - Parada

*Se trata de una parada con las hojas de daga y ropera cruzadas.*

*Consiste en ganar un +25 para realizar una Parada.*

*No se podrá utilizar la Parada Adicional aunque se tenga el Entrenamiento, pues las armas quedan trabadas.*

### DEFENSA DEL REVES (DEFENSA NORMAL)

PUNTOS: 2 - Parada

*El espadachín empuña la daga con la punta hacia abajo, hacia el suelo en lugar de hacia el cielo.*

*Da un beneficio de +10 a la Parada, pero al ataque da una penalización de -10.*

*Puede usarse con la combinación de ropera y daga, o solamente teniendo empuñada la daga.*

## MANIOBRAS DE ESPADA Y BROQUEL

### MUSTACHIO (ATAQUE NORMAL)

PUNTOS: 2

*Esta Maniobra, muy usada por los suizos de los cantones italianos, consiste en parar un ataque del oponente de la ropera o espada, en lugar del escudo y con este, se golpea el cuello del contrario al pasar a su lado.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



*Primero se ha de conseguir parar el ataque del contrario con la espada y de tener éxito esta maniobra, se podrá realizar un ataque con el Broquel, y de tener éxito el oponente quedará Aturdido automáticamente.*

## TRABAR CON BROQUEL (DEFENSA NORMAL)

PUNTOS: 3 - Parada

*Consiste en parar la estocada del contrario con el escudo de tal manera que se introduzca por la rendija, y apartar inmediatamente el arma del cuerpo, desviando el arma del oponente y este queda indefenso ante nuestros ataques.*

*Debe usarse en la primera acción del combate.*

*Se realiza con un -10 a la Parada con el Broquel.*

*Si se consigue la Parada, se Trabará el arma y no podrá utilizarla el oponente.*

*Se puede liberar el arma por medio de una tirada contrapuesta de Fuerza (FUEX5) y calcular la Categoría de Éxito para ver quien decide que hacer. También se puede liberar si el que ha realizado la Maniobra decide hacerlo así.*

*De no conseguirse la Parada se recibirá el impacto directamente en el Pecho.*

## MANIOBRAS DE LA ESPADA DE FILO

### ANGRIFF PAPPENHEIM (ATAQUE COMPLETO)

PUNTOS: 2

*Golpe, según se dice, desarrollado por el mismísimo conde de Pappenheim. Consiste en voltear la espada por encima de la cabeza antes de dejarla caer con fuerza sobre el enemigo, realizando.*

*+3 al Daño.*

*La localización no puede ser nunca las piernas.*

### STEEL CROSS (ATAQUE COMPLETO)

PUNTOS: 3

*Literalmente, "cruz de acero", se trata de una especie de finta muy común entre los herejes anglicanos, que la llaman también "the blessing". Consiste en simular un ataque desde arriba para que el oponente cruce su arma y entonces, girando el arma, convertir el golpe en un ataque lateral.*

*+2 al Daño.*

*Pasos a seguir:*

**1º.-** Tirada de Esgrima del Atacante y se pueden dar dos posibilidades:

**A.-** Si saca la Tirada: Esa Categoría de Éxito se resta a la Habilidad de Defensa del contrario para esa Defensa del Golpe.

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



**B.-** Si no saca la Tirada: Esa Categoría de Fallo se suma a la Habilidad de Defensa del Contrario para esa Defensa del Golpe.

2º.- Tirada de Ataque Normal aplicando la Categoría de Éxito o Fallo que se sacó en la Tirada de Esgrima, a la tirada de Defensa del Contrario.

## CUT (ATAQUE NORMAL)

PUNTOS: 1

*Ataque que se basa en alzar el arma y dejarla caer sobre el enemigo.*

*Se ignoran los resultados de localización de las piernas y abdomen. Solo valdrán pecho, brazos y cabeza.*

## THRUST (ATAQUE NORMAL)

PUNTOS: 1

*El equivalente a la Entrada en las maniobras de Esgrima: cargar hacia delante con un ataque impetuoso.*

*-5% a la Defensa del Contrario por la sorpresa.*

*-5% a nuestro Ataque.*

*Si el Contrario falla la Defensa, el Atacante decidirá si entra en Combate Cerrado.*

## PARRY (DEFENSA TOTAL)

PUNTOS: 2 - Parada

*Consiste en esperar el ataque enemigo con el arma en vertical.*

*Permite parar un ataque con un +20, o parar dos ataques diferentes con un +10 cada uno.*

## BLITZ MEYER (DEFENSA NORMAL)

PUNTOS: 2 - Especial

*Golpe de espada ideado por el maestro Meyer a finales del siglo XVI. Similar a la Treta de Batimiento, consiste en golpear el arma enemiga antes de que llegue a dar la estocada, desviándola del cuerpo propio.*

*Imprescindible tener ganada la Iniciativa.*

*Se debe realizar la Parada con un -10 antes de que el Oponente realice su ataque. Y pueden darse dos resultados en dicha acción:*

1º.- *Si se tiene éxito en la Parada, el enemigo no podrá ni atacar ni defender con dicho arma.*

2º.- *Si no se tiene éxito, el Oponente recibirá un +20 al ataque.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## MANIOBRAS CON CAPA Y ESPADA

### FIJAR CON CAPA (ATAQUE COMPLETO)

Puntos: 2

*Versa de golpear la espada del oponente con la capa a fin de confundirlo.*

*Se debe tirar la habilidad de Pelea (por el uso de la Capa) contra la habilidad de Esgrima del oponente y calcular la categoría de Éxito y ver quien tiene la mejor, pudiendo darse los siguientes resultados:*

*Si se tiene éxito: -10 a la defensa del Oponente.  
Realizar el ataque.*

*Si no se tiene éxito: Se realizará el siguiente ataque pero sin crearle ninguna dificultad al oponente.*

*Se podrá cambiar el ataque pero nunca por una maniobra defensiva.*

### CEGAR CON CAPA (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 3

*Se pretende lanzar la capa hacia la cabeza del contrario con el fin de entorpecerle y que este no pueda ver nada de lo que le viene encima.*

*Se deberá lanzar Pelea a la mitad contra la Esquiva del oponente (si es que tiene, y es la única defensa posible), y en el caso de tener éxito la maniobra, el contrario no podrá ni atacar ni defenderse hasta que no saque una tirada de Agilidad x4.*

### TRABAR CON CAPA (DEFENSA NORMAL)

Puntos: 1 - Desviar

*Se trata de lanzar la capa a la espada del oponente para inutilizarla.*

*Primeramente se deberá tirar Pelea a la mitad para enredar el acero del oponente, y este solo podrá evitarlo con Esquivar. De tener éxito la maniobra, no podrá usar el contrario ese acero.*

*Si el arma ha quedado trabada, podrá deshacerse de la capa en el turno siguiente de dos posibles maneras:*

*1º.- Consiguiendo una tirada de Habilidad x4*

*2º.- Soltando el arma, es decir, renunciando a esta.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## BOTTAS DE LA ESCUELA ITALIANA

*La Escuela Italiana deja siempre la Iniciativa al oponente, para así beneficiarse de un +5 a la Defensa, ya sea por haber perdido dicha Iniciativa o por retrasarla si se ha ganado.  
Tras un Ataque Normal, jamás se podrá realizar una Botta Defensiva.*

### CONTRACAVATIONE (ATAQUE COMPLETO)

Puntos: 3

*Versa de ser una doble finta circular, muy difícil de ejecutar, pero también mas efectiva que la finta habitual.*

+2 al Daño.

*Pasos a seguir:*

- 1º.-** Tirada de Esgrima del Atacante y se pueden dar dos posibilidades:
  - A.-** Si saca la Tirada: Esa Categoría de Éxito se resta a la Habilidad de Defensa del contrario para esa Defensa del Golpe.
  - B.-** Si no saca la Tirada: A diferencia de la Finta normal, el fallo no concede bonus a la defensa del oponente.
- 2º.-** Tirada de Ataque Normal aplicando la Categoría de Éxito que se saco en la Tirada de Esgrima, a la tirada de Defensa del Contrario. Si no hubo ninguna Categoría de Éxito se realiza la Defensa tal cual, sin ningún tipo de modificador a favor.

### DI GAMBA (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 2

*Tras realizar una Guardia di Coda Longa, se empuja la hoja hacia abajo mientras que la hoja propia se desliza por el filo del enemigo, hiriéndolo en la pierna sin que pueda evitarlo.*

*Requisito: Provenir de una Guardia Di Coda Longa.*

*Este ataque no podrá pararse de ningún modo, tan solo será efectiva la Esquiva.*

*La localización de dicho ataque se producirá siempre en la Pierna del contrario.*

### IMBROCCATA (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 2

*Es un ataque de corte, descendente, por encima de la hoja del rival.*

*Requisito: Provenir de una Guardia Di Becca.*

*La localización será siempre en el Pecho.*

### MOLINELLO (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 3

*Versa de propinar un corte circular que se da con un movimiento de muñeca o del antebrazo, a efectuar tras una Guardia di Testa y cuyo objetivo es el cuello del oponente.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



*Requisito: Provenir de una Guardia Di Testa.*

*Se realiza un ataque con un -25.*

*La localización será siempre en el cuello (el atacante podrá elegir entre Cabeza o Pecho).*

## RIVERSO (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 1

*Es un tajo de izquierda a derecha, suponiendo que uno sea diestro, en el que se corta con la punta de la hoja.*

*Se puede realizar después de cualquier tipo de Botta Defensiva y la localización será en pecho o en brazos.*

## STOCCATA (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 1

*Es un ataque de corte que emerge desde debajo del arma del oponente.*

*Requisito: Guardia Di Porta Di Ferro.*

*Garantiza un +1 al Daño infringido.*

## BOTTA DI OTTO (DEFENSA COMPLETA)

Puntos: 3 - Especial

*Se trata de realizar un golpe dibujando un ocho con la espada para primordialmente alejar al Contrario o Contrarios, pudiéndoles sacártelos de debajo de los calzones.*

*Es imprescindible para realizar esta Maniobra haber ganado la Iniciativa.*

*+10% al Ataque (es decir, a la tirada del Defensor que ataca para defenderse)*

*Beneficios de no sacar el Contrario la Parada o Defensa:*

*Este "golpe" no hace daño.*

*Elimina el Combate Cerrado*

*Anula los Ataques restantes del Contrario en este turno.*

*Se puede hacer contra varios enemigos que estén frente al Esgrimista, y cada uno deberá hacer una tirada de Defensa pues si uno consigue detener este tajo, el resto se verán igualmente afectados y deberán intentar defenderse para poder realizar sus acciones normalmente.*

## GUARDIA DI BECCA (DEFENSA NORMAL)

Puntos: 2 - Parada

*Consiste en una guardia con el brazo armado en perpendicular a la línea del suelo y la hoja apuntada a la cabeza del oponente..*

*Si se para con éxito podrá hacer un ataque de Imbroccata.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



GUARDIA DI CODA LONGA (DEFENSA NORMAL)

PUNTOS: 1 - Parada

*Se basa en una guardia abierta.*

*Acción normal de parada que permite luego un *Riverso* o una *Botta Di Gamba*.*

GUARDIA DI PORTA DI FERRO (DEFENSA NORMAL)

PUNTOS: 3 - Parada

*Radica en ofrecer el menor perfil al oponente, con la punta de la hoja dirigida al pecho de este..*

*Se debe anunciar antes del ataque del oponente.*

*-10 al ataque del contrario pero solo contra un oponente, pues el perfil no se da a mas de uno.*

*Si tiene éxito podrá hacer un *Stoccata*.*

GUARDIA DI TESTA (DEFENSA NORMAL)

PUNTOS: 1 - Parada

*Es una guardia con el brazo armado, perpendicular a la línea del suelo, y la hoja en oblicuo por encima de la cabeza.*

*Si tiene éxito podrá hacer un *Molinello*.*

## TRETAS DE LA ESCUELA ESPAÑOLA

*En la Escuela Española se gana un +1 a la *Iniciativa* y se penaliza con un -5 al ataque, se aplica a todas las *Tretas* aunque no se especifique.*

A FONDO DE RETIRADA (ATAQUE COMPLETO)

PUNTOS: 2 - Carranza

*Versa de dar un pequeño salto hacia atrás en el momento en que el adversario vaya a ejecutar un ataque para que una vez realizado ese salto, realizar un a fondo flexionando las rodillas y con la punta de la ropera hacia el abdomen del oponente.*

*Los beneficios de esta *Treta* son dos:*

*1º.- Si se recibe daño: Recibes -1 debido al pequeño salto atrás.*

*2º.- Si se provoca daño: Provocas un +3 al daño al pivotar hacia*

*adelante.*

*Como requisito está ganar la *Iniciativa* para obtener todos los beneficios, pero si no se gana, aun podrá realizarse la *Treta* si se declara antes que el oponente.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## ATAJO (ATAQUE COMPLETO)

PUNTOS: 3

*Versa de controlar la hoja del contrario manteniendo la nuestra pegada a la suya, de tal manera que si el oponente para el ataque, este continúa con un simple giro de muñeca.*

*Los pasos a seguir para realizar dicha Treta son los siguientes:*

- 1º.- Se realiza el ataque con un -10, además se debe sumar el -5 por ser una Treta Española.*
- 2º.- El oponente debe Parar el ataque, y para ello no cabe "Respuesta" ni "Deslizamiento".*
- 3º.- Tras haber sido parado, ambos atacante (que realiza el Atajo) y defensor deben tirar por su habilidad de Esgrima (esta vez sin ningún negativo, ni -10 ni -5), y calcular la Categoría de Éxito de ambos. De vencer el que realiza la Treta, el Daño es automático, salvo que el defensor tenga "Parada Instintiva" o "Entrenamiento con Espada y Daga".*

## ESTOCADA DE ESPALDA O ESPALDERA (ATAQUE COMPLETO)

PUNTOS: 3

TRETA  
SECRETA

*Esta treta consiste en bloquear la ropera del enemigo con las guardas de la propia y cerrar distancia con él como si de una entrada se tratase, de manera que la hoja de la ropera del oponente quede paralela al suelo, alejada del cuerpo del esgrimista y controlada con el forte. La treta trata de deslizar rápidamente la hoja por el filo de la espada enemiga, girar completamente la hoja propia por detrás del cuerpo y, dejándola paralela al suelo, dar una estocada en el flanco del enemigo, entrando la hoja desde la espalda.*

*Requisito: Conocer la Técnica de Trabar.*

*Los pasos a seguir para realizar dicha Treta son los siguientes:*

- 1º.- Se debe Trabar. Es decir, hacer una Parada y Trabar el arma.*
- 2º.- En vez de Aturdir, se debe hacer un enfrentamiento de Esgrima (sin ningún tipo de penalización) y calcular la Categoría de Éxito.*
- 3º.- De tener éxito el que ejecuta la Treta, no cabe ninguna defensa por parte del Contrario.  
Si nos falla la Treta, no podremos usar la "Parada Instintiva" pero si la parada adicional con daga, si es que se conoce dicho Entrenamiento.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



## ARREBATO (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 1

*Se trata de un corte realizado desde el hombro, que da mas fuerza al impacto pero menos precisión.*

*Da un -5 al Ataque (a lo que hay que añadir el -5 por la Escuela Española).  
+1 al Daño.*

## MEDIO TAJO (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 1

*Se trata del golpe más común, y se realiza desde el antebrazo.*

*Se aplican los bonus y malus de la Escuela Española.  
+1 al Daño.*

## MANDOBLE (ATAQUE NORMAL)

Puntos: 3

*Consiste en un corte realizado con un giro de la muñeca. La fuerza del impacto es menor ,pero su precisión muy elevada.*

*El Daño se divide a la mitad pero se elige la Localización del impacto.*

## BATIMIENTO (DEFENSA NORMAL)

Puntos: 1 - Parada

*Versa de golpear el arma del oponente cuando este se dispone a realizar su ataque.*

*Imprescindible ganar la Iniciativa.  
Se beneficia de causarle un -10 al oponente en su ataque.*

## MEDIA VUELTA (DEFENSA NORMAL)

Puntos: 1 - Esquiva

*Se realiza un paso lateral que se da hacia la derecha con el pie izquierdo, con el fin de sacar el cuerpo de la línea de ataque.*

*+10 a la Esquiva.*

*Elimina los beneficios del oponente si realiza una de las siguientes acciones: "A Fondo", "Entrada", "Tiento", "Thrust" y aquellas que impliquen la posibilidad del Combate Cerrado.*

## TIENTO (DEFENSA NORMAL)

Puntos: 2 - Parada

*Se trata, al igual que la de Batimiento, en tomar contacto con la hoja del oponente antes de que este ataque, para presionar sobre dicha hoja y desviarla del blanco en el momento del ataque.*

# LEGADO - DE LA ESGRIMA



*La Parada debe ser declarada antes del Ataque del contrario. Permite entrar en "Combate Cerrado" como una "Entrada", aunque se pase la tirada de defensa.*

VUELTA (DEFENSA NORMAL)

Puntos: 3 - Esquiva -  
Pacheco

*Versa de dar un paso lateral en oblicuo girando el pie izquierdo hacia adelante en el momento de ataque del oponente, volviendo así el cuerpo hacia un lado mientras se mantiene el arma en el mismo ángulo inicial.*

+15 a la Esquiva.

+5 al Ataque si se hace en ese mismo turno.