

Índice    Página

Índice .....	2
Patente de Corzo .....	4
Capacidades de Esgrima .....	5
Escuelas de Esgrima de Archipiélago Medianoche.....	12
Nahgem.....	12
Escuelas de Esgrima de Avalon .....	13
Andrews .....	13
Buenchico .....	13
Donovan.....	14
Finnegan.....	15
Hombre - Escudo .....	16
MacDonald .....	17
Orden Monástica de Avalon.....	18
Peecke .....	19
Robertson .....	19
Escuelas de Esgrima de Bryn Bresail .....	20
Fadh-Righ .....	20
Faileas.....	20
Escuelas de Esgrima de Castilla.....	21
Aldana.....	21
Gallegos .....	22
Gustavo.....	23
Soldano .....	24
Torres .....	25
Zepeda.....	26
Puñal Oculto.....	27
La Bonita .....	29
Escuelas de Esgrima de Cathay .....	30
Agarre de Halcón .....	30
Antiguo Puño del Juicio .....	31
Arqueros a Caballo .....	32
El Filo Brillante.....	33
Espada de la Luz .....	33
Fantástica .....	34
Jasni .....	35
Lucha de Patadas .....	36
Mano de la Mañana .....	37
Oso de Hierro .....	38
Sin Problemas .....	39
Escuelas de Esgrima de Eisen .....	40
Eisenfaust .....	40
Drexel .....	41
Durchsetzungburg.....	45
Gelingen .....	46
Höpken.....	47
Loring .....	48
Pösen .....	49
Steil.....	50
Unabwenábar .....	52

Escuelas de Esgrima del Imperio de la Media Luna .....	54
Daphan .....	54
Marikk .....	55
Sersemlik .....	56
Qor'qunq .....	56
Vahiy .....	57
Yael .....	58
Escuelas de Esgrima de Montaigne .....	59
Boucher .....	59
Desaix .....	60
Gaulle .....	61
Mortis .....	62
Rois et Reines .....	63
Tout Prés .....	64
Valroux .....	65
Escuela de Esgrima de las Naciones Piratas .....	66
Rogers .....	66
Escuelas de Esgrima de Ussura .....	68
Bogatyr .....	68
Buslayevich .....	69
Dobrynya .....	70
Escuelas de Esgrima de Vendel .....	72
Larsen .....	72
Rasmussen .....	73
Snedig .....	74
Swanson .....	74
Escuelas de Esgrima de Vesten .....	75
Leegstra .....	75
Halfdansson .....	76
Kjemper .....	77
Siggursdottir .....	77
Urostiffer .....	78
Escuela de Esgrima de Vodacce .....	79
Ambrogia .....	79
Bernoulli .....	80
Cappuntina .....	81
Lucani .....	82
Necare .....	83
Rossini .....	84
Solomon .....	85
Villanova .....	86
Vipera ex Morsi .....	87
Escuelas de Esgrima de Cualquier Nación .....	88
Artefactos Syrneth .....	88
Quinn .....	89

*Patente de Corzo: Todas las Escuelas de Esgrima han sido recopiladas o traducidas a partir de Material Oficial.*

*La escuela Nahgem procede del libro Midnight Archipiélago, las escuelas Buenchico, MacDonald y Finnegan proceden del libro de nación Avalon. La escuela los Monjes de Avalon, la Espada de Solomon y los Albarderos de Rossini proceden del libro La Iglesia de los Profetas. Las escuelas Hombre – Escudo y Artefactos Syrneth proceden del libro La Sociedad de Exploradores. Las escuelas Gallegos, Gustavo, Soldano, Torres y Zepeda proceden del libro de nación Castilla, las escuelas Aldana, Donovan, Eisenfaust, Leegstra, Valroux y Ambrogia proceden todas ellas del libro Guía del Jugador. La escuela La Bonita procede del libro Colegio Invisible. La escuela Puñal Oculto procede del libro Los Vagabundos. Las escuelas Durchsetzungburg, Snedig, Swanson, Peecke, Robertson, Andrews, Kjemper y Urostiffer proceden del libro Swordmans Guild. Las escuelas Drexel, Gelingen, Höpken, Pösen, Steil y Unabwenábar proceden del libro de nación Eisen. La escuela Loring procede del libro Vistas de Frieberg. Las escuelas Bucher, Gaulle, Rois et Reines y Tout Prés proceden del libro de nación Montaigne. La escuela Desaix procede del libro La Rosa y la Cruz. La escuela Mortis procede del libro Die Kreuzritter. La escuela Rogers procede del libro Naciones Piratas. Las escuelas Bogatyr, Buslayevich y Dobrynya proceden de libro de nación Ussura. Las escuelas Larsen, Rasmussen, Halfdansson y Siggursdottir proceden del libro de nación Vesten/Vendel. Las escuelas Bernoulli, Cappuntina, Lucani y Villanova proceden del libro de nación Vodacce. La escuela Necare procede del libro Hijas de Sofía. La escuela Vipera ex Morsi procede del libro El Rilasciare. Las escuelas que figuran de la Media Luna proceden del libro The Crescent Empire y las que figuran de Cathay proceden del libro The Jewel of Cathay. La escuela Quinn procede del libro La Iglesia de los Profetas.*

*Todo el material ha sido recopilado y en parte traducido por cortesía de Berenguer Hidalgo Vila con el permiso del actual director de la marca, Mark Stanton Woodward, con la intención de que sea tratado como libro electrónico y recopilación gratuita de recursos.*

*7th Sea, 7º Mar y todo lo relacionado con ambas marcas es © y ™ de Alderac Entertainment Group Inc.  
Todos los derechos quedan reservados.*



**eBook  
Oficial**

## CAPACIDADES DE ESGRIMA

**Abrazo de Oso:** Cuando tu oponente intenta romper una presa y falla, o cuando termina un Turno, tira un número de dados igual a esta Capacidad y guarda solo uno. Tu oponente sufrirá esas heridas, que le obligarán a realizar una tirada de Heridas inmediatamente. Esta Capacidad equivale a la Capacidad de Abrazo de Oso que aparece en la Guía del Jugador, pero con la salvedad de estar considerada como una Capacidad Básica para los estudiantes de la Escuela Dobrynya.

**Acometida:** una Acometida es un agresivo ataque que te deja expuesto durante un instante- Al declarar una Acometida usas esta Capacidad para atacar. Tirarás dos dados sin guardar adicionales de daño si tienes éxito, pero tu DF para ser Golpeado

bajará a 5 solo durante esta Fase. Durante el resto de la Fase no podrás usar ninguna Defensa Activa.

**Agacharse y Girar:** El estilo Finnegan enseña a sus alumnos como moverse en círculos, golpeando por el lado débil del rival (la izquierda para los diestros, la derecha para los zurdos). Cuando tú oponente falla el golpe (debido a tu Defensa Pasiva o Activa), reducirás en uno tu siguiente Dado de Acción por cada Nivel que tengas en esta Capacidad. No puedes bajar los Dados de Acción por debajo de la Fase actual.

**Alfiler (Cuchillo):** puedes emplear cualquier tipo de proyectil para clavar la mano del enemigo en alguna superficie cercana, como por ejemplo el tronco de un árbol. Para ello, debes lanzar un proyectil, empleando esta Capacidad en lugar de tu Capacidad de Ataque normal y sumar 10 a tu DF para ser alcanzada, lo cual no se puede anular con Disparo Especial. Si tienes éxito, el brazo de tu enemigo queda clavado y deja caer lo que tuviera en la mano; además, debe emplear Acción para liberarse. Esta Capacidad sólo puede utilizarse contra objetivos que vayan vestidos con algo que se pueda desgarrar. Clavar en un árbol una armadura Dracheneisen no es algo factible.

**Arquero a Caballo:** Sustituye a la Capacidad de Ataque (Arco) cuando te dispones a disparar una flecha montando a caballo. Equivale a la Capacidad de Disparar a Caballo que aparece en la Guía del Jugador, pero con la salvedad de estar considerada como una Capacidad Básica para los estudiantes de la Escuela Buslayevich.

**Arrollar:** cuando atacas a un enemigo puedes declarar esta maniobra. Para ello usas Maña + Arrollar pero debes pedir en la tirada un número de Aumentos igual al Músculo de tu oponente para tener éxito con la maniobra. Si consigues acertar, tu enemigo no podrá emplear ninguna Defensa Activa contra el ataque.

### Artes Marciales Duras

Básicas: Ataque (duro) – Equilibrio – Bloqueo (duro) – Juego Piernas – Puño Doble  
Avanzadas: Caídas – Corps a Corps – Patada – Mano Cuchillo: Debes declarar antes del ataque el uso de la habilidad. La DF aumenta en 5 y el daño del ataque es +1g1. – Saltar – Ataque Garganta

### Artes Marciales Blandas

**Básicas:** Equilibrio – Bloqueo (blando) – Juego Piernas – Agarrar – *Rechazo:* Antes que atacar prefieres que los ataques del enemigo le hagan daño a él. Aprovechas el ataque que te hacen para seguir el movimiento asegurándote que no te alcanza, con lo que tu oponente pierde el equilibrio. Puedes utilizar Rechazo solo como Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo y solo como Defensa Activa. No se usa para calcular tu DF. Puedes utilizar Rechazo contra un ataque que haya fallado tu defensa pasiva. Debes tirar Ingenio + Rechazo como defensa activa, lo que llevará a tu oponente a desequilibrarse y terminar al otro lado de donde empezó. Si lo que quieres es hacer daño, debes pedir 2 aumentos con lo que tu enemigo sufrirá el

daño de su propio ataque. Sin embargo no recibe daño por los aumentos que él hubiese pedido antes de atacarte.

**Avanzadas:** Caídas – Desarmar (sin arma): Como desarmar de esgrima. –

**Escapar:** Sirve para romper la presa que te hayan hecho. Cada rango en esta habilidad niega un aumento libre conseguido por mejorar presa.

**Bloquear Articulación:** Sirve para hacer presión en un punto donde tu enemigo tenga una presa, de manera que si se escapa o lo intenta pueda sufrir daños. Para atacar debes declarar que usas esta habilidad y el tipo de Articulación. Lanzas Maña + Bloquear Articulación contra la DF de golpear, más los aumentos necesarios para localización. Si tienes éxito, consigues atrapar la articulación momentáneamente. Mientras esta atrapado tu oponente solo puede soltarse o hacer movimientos que requieran poco espacio (apretar un gatillo), al contrario que en Agarrar, tu oponente no puede realizar Cabezazo. Para romper la presa, tu oponente debe gastar una acción y hacer una tirada enfrentada Maña + Agarrar / Bloquear Articulación contra tu Maña + Bloquear Articulación. Si gana, se rompe la presa sino sigo cogido. Por otro lado puedes gastar dados de acción para mejorar la presa, ganando aumentos libres que sin embargo pueden ser negados con Escapar como en la habilidad Agarrar.

Cuando un oponente trata de romper la presa que le tiene cogido y falla, sufre daños según la tabla siguiente y sigue preso. Si se suelta igualmente sufre daños, si pide tantos aumentos como el atacante pidió en su movimiento, se suelta sin sufrir los daños.

Tabla Daños por Apretar Articulación

Articulación	Aumentos	Daños (a sumar a Músculo)
Dedo	1	+0g2
Muñeca	2	+1g2
Codo	3	+3g2
Hombro	4	+4g2
Tobillo	2	+1g2
Rodilla	3	+3g2
Cuello	5	+5g3

**Habilidades Avanzadas continuación:** Saltar – **Meditación:** Te proporciona una paz interior que te permite resistir las tiradas de Sortee en tu contra. –

**Preparación:** Cuando consigues una defensa activa contra un ataque, puedes reducir tu dado de acción como tu rango en esta capacidad. – **Lanzar:** Para soltar a alguien, puedes optar por lanzarle contra un muro o una mesa. Para ello debes utilizar Maña + Lanzar contra una DF 10 + 5 x Músculo del oponente. Puedes lanzar a tu oponente hasta un número de yardas igual a tu músculo, menos 1 si son Grandes, y más 1 si es Pequeño. Si quieres lanzarle más lejos puedes usar aumentos. Si consigues el ataque, el oponente sufre daño como si cayera desde 5 pies x Músculo del lanzador. Para lanzarlo contra una mesa, hace falta pedir 1 aumento, para lanzarlo contra otras personas es preciso superar la DF de impactar de la otra persona con la tirada.

**Ataque a Caballo:** Esto sustituye a la capacidad de Ataque (Esgrima) al usar una espada a lomos de un caballo.

**Ataque Doble (Cuchillo):** cuando usas esta Capacidad logras hacer dos rápidos ataques con el cuchillo, uno tras otro. Debes declarar que estás realizando esta maniobra antes de tu ataque, y después hacer las dos tiradas por separado usando esta Capacidad. La DF para alcanzar a tu objetivo aumenta en 10 cuando usas el Ataque Doble.

**Ataque Doble (Hachas de Mano):** Cuando usas esta Capacidad, realizas dos ataques de gran velocidad contra tu oponente, uno después del otro. Debes declarar tu disposición a utilizarla antes de golpear, y luego tirar ambos ataques. La DF de los golpes aumenta en 10.

**Atacar con Lanza (Arma de Asta):** Sustituye a la Capacidad de Atacar (Arma de Asta) cuando utilizas una lanza montado a caballo. Está considerada como una Capacidad Básica.

**Bastón**

Ataque – Parada / Golpe Alto: Golpe agresivo que te deja al descubierto durante un instante. Cuando declaras su uso, lanzas +2g0 si consigues impactar. Sin embargo la DF para alcanzarte cae a 5 en esta fase, y no podrás usar defensas activas en la misma.

**Bolea (Ballesta):** aunque disparar boleado en una ballesta es complejo es posible. Por cada Nivel que tengas en esta Capacidad, el alcance de tu bolea aumenta en 5 metros.

**Cargar (Arma de Asta):** Los estudiantes de la escuela Posen intentan golpear pronto y a menudo al comienzo del combate, para después retirarse a un lugar seguro. Puedes bajar uno de tus Dados de Acción en tu Nivel en esta capacidad (mínimo 1) justo antes de la Fase 1 del primer Turno de cada combate.

**Carga (Esgrima):** Los estudiantes de la escuela Gustavo intentan golpear enseguida y a menudo, y retirarse a un lugar seguro. Puedes bajar uno de tus dados de acción por tu grado en esta Capacidad (hasta un mínimo de 1) justo antes de la fase 1 del primer Turno de cada combate.

**Corps á Corps:** Corps á Corps es el arte de la esgrima cercana, cuerpo a cuerpo. Tienes que declarar que usas esta Capacidad en ve7 de un Ataque. Si logras acertar, infliges Og1 Heridas con las manos desnudas y tu oponente cae al suelo, quedando tendido.

**Desarmar:** solo puedes usar esta Capacidad después de que un oponente acabe de fallar tu Defensa Pasiva. Gasta un dado de Acción para hacer una Tirada Enfrentada de tu Músculo + Desarmar contra su Músculo + Ataque (con el arma que esté empleando). Si vences, el arma sale disparada de sus manos. Sí ejecutas el movimiento con dos Aumentos puedes decidir capturar el arma.

**Disparo Especial (Ballesta):** Por cada Nivel en Disparo Especial, restarás 5 de cualquier penalización a tu disparo (alcance, cobertura, etc.). El Disparo Especial no puede bajar tu DF más allá de la dificultad base para ser golpeado, ni sirve como Aumentos de Daño. Sin embargo, sus bonificaciones pueden ser aplicadas en los Disparos Apuntados. Por ejemplo, si un objetivo tiene una dificultad para ser golpeado de 15, más 15 por los modificadores (tales como un Disparo Apuntado a una mano), un ballestero con un Nivel 5 en Disparo Especial anularía los 15 puntos de modificadores pero no bajaría la DE base para ser golpeado (15).

**Disparo Especial (Cuchillo):** por cada Nivel de Disparo Especial restas 5 de cualquier penalización de tu disparo (alcance, cobertura, etc.). Disparo Especial no puede reducir tu DF por debajo de la Dificultad base para ser alcanzado, ni se puede añadir a Aumentos para Daño. Sin embargo, sus bonificaciones se pueden aplicar a

Disparos Apuntados. Por ejemplo, si un objetivo tiene DF 15 para ser alcanzado, más 15 para modificadores (como Disparo Apuntado a la mano), un lanzador de cuchillos con Disparo Especial de Nivel 5 anularía los 15 puntos de modificadores, aunque no rebajaría la DF base para ser alcanzado (15).

**Disparo Especial (Pistola):** Por cada Nivel de Disparo Especial, resta 5 de cualquier penalización relacionada con el tiro (alcance, cobertura, etc.). Esta Capacidad no puede reducir tu DF por debajo de la Dificultad base para golpear. Por ejemplo, si la DF para alcanzar a un objetivos es de 15, mas 15 por modificadores, un pistolero con 5 Niveles en Dispara Especial negaría los 15 puntos de modificadores, pero no tendría efecto la DF base del ataque (15).

**Empuñadura:** un ataque con la Empuñadura usa el pomo de la espada para golpear el rostro del oponente. Declaras que usas esta Capacidad en vez de una Capacidad de Ataque. Si logras acertar infliges Og2 heridas, y la DF para Ser Golpeado de tu oponente baja a 5 hasta el fin de la siguiente Fase.

**Explotar Debilidad:** Ganas tu rango en forma de dados extra sin guardar en todas tus tiradas de Ataque y Defensa Activa contra un oponente del que conozcas su debilidad de Escuela, (*obviamente el oponente puede aplicar la misma bonificación*).

**Explotar Debilidad (Monstruo):** Cada vez que luches contra un monstruo cuya Capacidad de Explotar Debilidad poseas, ganas un número de Dados sin Guardar igual a tu nivel en la Capacidad de todas tus tiradas de Ataque y Defensa Activa. Los monstruos pueden ser sierpes voladoras, kobolds, sirenas, etc. Las criaturas inteligentes como los humanos o Sidhe no tienen tratamiento de monstruo, dado que sus tácticas pueden variar tanto que los trucos tipo serían inútiles. Comprar las Capacidades de Explotar Debilidad (Monstruo): Las Capacidades de Explotar Debilidad (Monstruo) sólo podrán ser adquiridas (a un precio normal) si has conseguido derrotar a un monstruo de ese tipo, y sólo 1 Nivel por individuo aniquilado. Esta regla no tiene valor durante la creación de Héroes, pues se supone que el Héroe ya ha luchado el número requerido de monstruos en su pasado.

**Regla Opcional:** Los DJ pueden permitir a los Héroes comprar Capacidades de Explotar Debilidad normales, aumentando así su Nivel de Capacidad en 1, por cada Espadachín de cada Escuela que derroten.

**Emboscada:** Has aprendido cómo descubrir buenos sitios de emboscada e interpretar los signos que te indiquen que hay alguien escondido. Esta Capacidad te permite evitarlo y tender tu propia emboscada. Las reglas de su uso se encuentran en la sección de "Drama" de la Guía del Jugador. Son idénticas en casi todos los aspectos, excepto que los estudiantes de la Escuela Larsen pueden comprarla como si fuese una Capacidad Básica.

**Finta:** cuando atacas a un enemigo puedes declarar una Finta. Para ello usas Maña + Finta, pero debes pedir un número de Aumentos en la tirada igual al Ingenio de tu oponente. Si logras acertar, no podrá evitar el ataque con ninguna de sus Defensas Activas.

**Floritura:** una Floritura es una demostración especialmente espectacular con tu arma, diseñada para desanimar temporalmente al enemigo. Puede ir desde afeitarle un rizo de cabello hasta cortar tus iniciales en su camisa. Debes usar esta Capacidad en lugar de la de Ataque. Si aciertas no causas daño alguno, pero podrás decidir entre dos efectos: que tu oponente pierda 1 Dado Dramático hasta el fin de la batalla (momento en el que lo recupera) o que tú ganes 1 Dado Dramático hasta el fin de la batalla (momento en el que lo pierdes, si no lo has usado). Estos dados nunca pueden convertirse en Puntos de Experiencia, aunque la batalla sea la última acción de la Historia.

**Fortaleza:** El personaje se ha acostumbrado a recibir palizas soberanas, incrementando notablemente su tolerancia al dolor. Por cada Nivel que posea en esta Capacidad, el personaje recibe un +1 en todas sus Tiradas de Heridas.

**Gancho Corto:** Has aprendido a utilizar el peso y el impulso de los Panzerhands que llevas con el máximo rendimiento. Recibes una bonificación de +1 en las Tiradas de Daño de tus Panzerhands por cada Nivel que tengas en esta Capacidad: Por ejemplo, un Héroe cuya Capacidad de Gancho Corto sea de 3 incrementaría la Tirada de Daño de su Panzerhand de 19 a 22.

**Lanzar (Arma Pesada Hacha):** Puedes lanzar un hacha (sólo para Arma Pesada de gran tamaño. Esta Nueva Capacidad no es válida para hachas de mano) como un ataque. Cuando lo hagas, usa esta Capacidad en lugar de tu Capacidad de Ataque (Arma Pesada). El alcance para este tipo de hacha es de [2 x Músculo] metros.

**Lanzar (Hacha de Mano):** Cuando lanzas esta arma con intención de atacar, debes usar esta Capacidad en vez de tu Capacidad de Ataque. Esto se considera Básico para los estudiantes de la Escuela Siggursdottir.

**Lanzar (Cuchillo):** Cuando lanzas esta arma como un ataque, debes usar esta Capacidad en vez de tu Capacidad de Ataque. La distancia a la que se puede lanzar el cuchillo es de 5 más dos veces tu Músculo. Esta Capacidad es la misma que la de



Lanzar (Cuchillo) que se encuentra en la Guía del Jugador, pero es considerada una Capacidad Básica para los estudiantes de la Escuela Mortis.

**Manejo del Arco:** Los estudiantes de la Escuela Buenchico pasan meses aprendiendo el difícil arte de disparar flechas hacia blancos lejanos. Por cada Nivel en esta Capacidad, el arquero aumenta el alcance de su arco en 5.

**Maniobras Montadas:** Esto te permite ponerte de pie mientras cabalgas (DF 5), hacer el pino sobre un caballo (DE 20), colgarte de un lado de 1 caballo para cubrirte (DE 20) y realizar otras deslumbrantes acrobacias. Una montura bien adiestrada (a discreción del DJ) puede reducir esta DF en 5 (Miguel y Ximena de Gallegos [ver páginas 50-51] venden este tipo de caballos, pero cobran más de mil gremiales por cada uno). Esto es igual que la Capacidad de Maniobras Montadas la Guía del Jugador, pero se considera una Capacidad básica para los estudiantes de la escuela Gustavo y la Escuela Buslayevich.

**Muralla de Acero:** tu espada es un arma de bloqueo que revolotea de parada en parada. Le das el mismo uso que la tortuga hace de su caparazón. Si durante este Turno aún no has atacado, entonces cada Rango de esta Capacidad aumenta en 2 tu DF para ser alcanzado si utilizas Parada (Esgrima) para determinar tu Defensa Pasiva.

**Ocultar:** Una mujer con un cuchillo oculto en su cuerpo tiene algo con lo que defenderse, aunque parezca indefensa. Si pretendes introducir una pistola en un baile o una ganzúa en una celda necesitas esta habilidad. El método es una tirada simple de Ocultar, el resultado es la DF contra la que otros deberán tirar para encontrar los objetos ocultos. Alguien buscando en ti obtiene un aumento libre, y si te registra obtiene 2.

**Órdenes (Avanzar, etc.):** Cada una de las Capacidades del Esgrima de las Escuelas Steil y Unabwendbar figuran en la Tabla de Tácticas del Ejército de la página 101 del suplemento Eisen. Cuando un General escoge una táctica cuya Capacidad posee, añade a su Tirada de Estrategia de ese Turno de la batalla un número de puntos igual a su Nivel de Maestría (Aprendiz =1, Experto =2, Maestro =3) multiplicado por su nivel en la Capacidad de Órdenes apropiada. Así, un General que es Maestro y que tiene un 5 en la Capacidad de Cargar añadiría 15 a su tirada i en cada Turno en el que escoja Cargar.

**Parada doble:** una parada doble consiste en detener un ataque con dos hojas (normalmente una espada de esgrima y un main gauche) cruzadas frente a ti. Puedes declarar que usas esta Capacidad en lugar de una Parada normal como Defensa Activa.

El éxito te concede un Dado Dramático libre que puedes usar en un número de Fases igual a tu Nivel con esta maniobra de Esgrima. En cualquier caso, si no lo usas antes del fin del Turno, lo pierdes. No es posible guardarlo para un Turno posterior.

**Parada-estocada (Esgrima):** la Parada-estocada consiste en la combinación de parada y contraataque que aprovecha la espada del contrincante como guía para la del espadachín. Cuando el oponente te ataca puedes gastar una Acción actual o Guardada (pero no una Acción de Interrupción) para hacer una Parada-estocada. Con este fin, tira Ingenio + Parada-estocada como Tirada de Ataque. Si haces blanco, le provocas 3g2 Heridas. Si le causas una Herida Dramática, el ataque que estaba a punto de iniciar queda cancelado sin efecto.

**Parada de lámpara:** La parada es el acto de poner la lámpara entre tú y los golpes de tu enemigo. Puede utilizarse como Capacidad de defensa mientras sostengas una.

**Preparación:** Siempre que usas una Defensa Activa con éxito puedes bajar el dado de tu siguiente Acción en tu Nivel en esta Capacidad. No puedes bajar el dado de la Acción por debajo de la Fase actual. Esta capacidad es la misma que la Capacidad de Preparación que encontrarás en la Habilidad de Atleta en la Guía del Jugador, pero se considera una Capacidad Básica para los estudiantes de la escuela Torres.

**Remolino:** Es un viejo truco Lunar aprendido por la familia Soldano hace muchos años. El remolino está diseñado para dejar fuera de combate a la vez a un grupo de enemigos poco entrenados. Por cada Nivel que alcances en esta Capacidad, puedes añadir 2 a tu tirada de ataque cuando luches con Matones. De este modo, un Héroe con un Nivel 3 en Remolino aumentaría su tirada de 19 a 25 cuando combata a un grupo de Matones.

**Remolino (Hacha de Mano):** El Remolino es un ataque en espiral diseñado para enfrentarse a múltiples enemigos inexpertos a la vez. Por cada Nivel que tengas en esta Capacidad, puedes añadir 2 a tu tirada de Ataque cuando te enfrentes a unos Matones. Por tanto, un Héroe con un Nivel 3 en Remolino aumentaría su tirada de 19 a 25 cuando estuviera en esa situación.

**Respuesta:** una Respuesta es una parada seguida inmediatamente por un contraataque. Primero intentas una Defensa Activa contra el ataque y después, si la Defensa Activa tiene éxito, realizas un Ataque propio contra el mismo oponente. Al realizar una Respuesta recibes la mitad de los dados de tu Capacidad de Parada (redondeando hacia abajo) para tu Defensa Activa, y la otra mitad (redondeando hacia abajo) para el Ataque. Por cada Nivel en Respuesta podrás sumar un dado a la Defensa o al contraataque. Estos dados se suman después de dividir las Capacidades apropiadas. Ejemplo 2.10: si Guiseppe tiene un Ataque (Esgrima) de 4, una Parada (Esgrima) de 3 y una Respuesta de 3, redondearía su Ataque a 2 y su Parada a 1, teniendo después 3 dados para dividir entre ambos. Podría sumar dos dados a Parada y 1 a Ataque, por ejemplo, dando un total de 3 en ambos.

**Recargar (Arco):** Los aprendices de la Escuela Buslayevich intentan siempre disparar prontamente, para enseguida correr a ocultarse en lugar seguro. Puedes reducir uno de tus Dados de Acción en tu Rango en esta Capacidad (hasta un mínimo de 1) justo antes de la Fase 1 del primer asalto de cada combate.

**Recargar (Arma de Fuego):** Por cada Nivel que tengas en esta Capacidad tu tiempo de recarga para los mosquetes y las pistolas se reduce en 2 Acciones. Es idéntica a la encontrada en la Guía del Jugador, excepto que los estudiantes de la escuela la consideran como Capacidad Básica.

**Recargar (Ballesta):** por cada Nivel en esta Capacidad, el tiempo de recarga de tu ballesta se reduce en 1 Acción. Esta Capacidad es igual que la de Recargar (Ballesta) aparecida en la Guía del Jugador, pero para los estudiantes de la escuela Höpken se la considera Básica.

**Trabar:** solo es posible trabar un arma de esgrima. Sirve literalmente para trabar la espada (o la rodela o Panzerhand) con el arma enemiga. Para ejecutar esta maniobra declaras que intentas Trabrar y realizas un ataque usando esta Capacidad. Si tienes éxito atrapas momentáneamente la espada rival. Mientras persista la trabazón, ninguno de los dos podrá usar el arma empleada. Para intentar romper la presa, el oponente gasta un dado de Acción (recordando las reglas sobre Acciones Guardadas e Interrumpidas) y hace una Tirada Enfrentada de su Músculo + Parada (con el arma que has Trabado) contra tu Músculo + Trabrar. Si vence, recupera su espada; en caso contrario, la presa sigue. Puedes gastar dados de Acción (recordando las reglas sobre Acciones Guardadas e Interrupción) para mejorar la presa. Cada dado de Acción así gastado te da un Aumento Libre desde entonces cuando el oponente trate de romper la presa. Si tu enemigo lo desea, puede limitarse a soltar el arma, pero eso la dejaría en tu poder.

**Venenos:** Cuando la diplomacia falla y la victoria militar es imposible, la onza de arsénico será algunas veces suficiente. Esta habilidad te permite saber que veneno utilizar, como prepararlo y que cantidad administrar.

**Voltear Lanza:** Has aprendido a tomar impulso a partir del uso de un bastón, para hacer tus ataques más pesados y tus saltos más lejanos. Voltear Lanza es una habilidad avanzada de Atleta, pero se considera básica para los practicantes de la escuela Nahgem. Debes usar un bastón igual de largo que tu altura. Para realizar el ataque se lanza Músculo + Voltear Lanza, puedes optar por añadir tu propia altura a la altura del salto o dos veces tu altura a la longitud. La tirada es de DF 15, pero

por cada aumento que pidas puedes aumentar la altura en 30 cm o bien la longitud en 60 cm hasta un máximo de la longitud del bastón a lo alto o dos veces la longitud en horizontal.

## ESCUELA DE ESGRIMA DEL ARCHIPIELAGO DE LA MEDIANOCHE

### Escuela de Esgrima de Lanzas Nahgem

**Nacionalidad:** Isla de Kanuba

**Descripción:** La Nahgem es el estilo tradicional de lucha de los Kanu. Es un estilo frenético, lleno de energía y vigor, totalmente vacío de rastros de miedo. Enseña a sus practicantes a lanzar sus lanzas con insana puntería mientras el objetivo está a cierta distancia y a estallar en un combate frenético cuando el enemigo está a distancia de combate cuerpo a cuerpo.

Nahgem enseña que el miedo lleva al fallo y a desperdiciar las energías del combatiente. Durante la lucha, el guerrero se mueve a una velocidad arrolladora parecida a los animales salvajes. En realidad, sus movimientos solo parecen salvajes porque la mezcla de ataques de lanza, patadas y extraño juego de piernas sirven para confundir y engañar al enemigo. A veces (en especial cuando el enemigo está demasiado cerca o lejos) los guerreros Nahgem utilizan la longitud de su lanza para voltearla y saltar a una nueva posición.

La debilidad de este estilo de lucha reside en que cada movimiento de ataque con tanta energía precisa una pausa previa y utiliza cada pizca de energía que el guerrero pueda aportar. Por esto, cada ataque se ve precedido por una pausa breve de la que el siguiente movimiento se alimenta. Un enemigo conocedor de la técnica puede llegar a anticipar y reconocer la pauta de ataque y realizar un ataque mientras el guerrero está en preparación, atrapándole con la guardia baja.

Esta escuela puede sustituir cualquiera de las demás escuelas de lucha de lanza dentro del Archipiélago de la Media Noche.

**Currículo Básico:** Atleta, Arma de Asta

**Habilidades de Escuela:** Patada (+10 DF), Voltar Lanza, Lanzar (lanza), Explotar Debilidad Nahgem

**Aprendiz:** Aquellos que han empezado a luchar con el estilo Nahgem aprenden a dejar de lado el miedo, por lo que cuando lanzan sus armas saben del cierto que impactarán. Reciben un Aumento Libre por nivel de maestría para resistir el miedo. No reciben acceso al gremio de espadachines, en su lugar tienen un nivel gratis en las tiradas de ataque que utilice la habilidad Lanzar Lanza.

**Experto:** Los guerreros Nahgem entrenados usan sus lanzas para cambiar de posición durante la lucha, volando de un lugar a otro. Los expertos saben como esquivar un ataque saltando a un lugar seguro. Pueden usar la habilidad Voltar Lanza como defensa activa, la DF aumenta en 5, si consiguen la tirada reciben un Dado Dramático que debe ser usado antes del final del combate, de otro modo se pierde. Estos Dados no pueden nunca convertirse en experiencia y en un solo combate, solo puedes ganar un máximo de tres.

**Maestro:** Uno de los trucos finales de la escuela Nahgem es un ataque de patada voladora. El guerrero clava en el suelo la lanza y la utiliza para tomar impulso para luego abalanzarse con una patada voladora a la cara del oponente. Cuando utilizas esta técnica de ataque, usas el valor que tienes en Patada, pero añades el rango en Voltar Lanza a la dificultad de una Defensa Activa y a las Tiradas de Daño. Además por cada dos aumentos que pidas y consigas, obtienes un aumento libre adicional a la tirada de Defensa Activa.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE AVALON

### Escuela de Esgrima Andrews

**Origen:** Avalon

**Descripción:** Estilo de lucha defensivo hasta que se encuentra una obertura en la defensa enemiga. Esta escuela si que pertenece al Gremio de Espadachines.

**Currículo Básico:** Atletas, Esgrima

**Habilidades de Escuela:** Finta (Esgrima), Respuesta (Esgrima), Acometida (Esgrima), Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** +2 a la DF de ser golpeado, excepto cuando realizas una acometida.

**Experto:** Aumento Libre en las tiradas de Defensa Activa. +4 en la DF de ser golpeado (en lugar del +2 inicial).

**Maestro:** +1g1 en las Acometidas (3g1) y +6 a la DF de ser golpeado en lugar el 4.

### Escuela de Esgrima Buenchico

**País de Origen:** Avalon

**Descripción:** Robin Buenchico fue el primero en enseñar a su banda el uso del arco largo. Durante años, el secreto lo mantuvieron una docena escasa de hombres, pero Robin acabó enseñandoselo a todos aquellos que se le unían. Sus estudiantes aprendieron a construir arcos especiales y a lanzar sus flechas a distancias increíbles. Con el tiempo, los estudiantes se convirtieron en los arqueros más diestros del mundo, alcanzando sus objetivos desde distancias muy grandes y siendo capaces incluso de desarmar usando el arco.

Buenchico representa la culminación de la arquería. Sus Maestros realizan proezas imposibles para otros arqueros menores.

La principal debilidad de la Escuela es el tiempo entre cada lanzamiento. Un enemigo puede aprovechar las pausas para realizar su propio disparo, o para alejarse de la línea de tiro del arquero. A diferencia de otras Escuelas de Esgrima, los estudiantes no reciben gratuitamente la pertenencia al Gremio de los Espadachines. En su lugar reciben un nivel gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Currículo Básico:** Arquero, Cazador

**Capacidades de Esgrima:** Manejo del Arco, Desarmar (Arco), Apuntar (Arco). Floritura (Arco), Aprovechar Debilidad (Buenchico)

**Aprendiz:** Una de las primeras lecciones que aprenden los alumnos de la Escuela Buenchico es cómo construir su propio arco. Éste le permitirá añadir su Músculo a todas las Tiradas de Daño que se hagan usando el arco, como si fuese un arma de cuerpo a cuerpo.

**Experto:** Una vez dominada su construcción y manejo, el estudiante comienza a practicar la velocidad de disparo. Con un Nivel de Experto, los alumnos de Buenchico pueden gastar una Acción y realizar dos Ataques. Ambos ataques tienen una penalización de -2 dados guardados a su Tirada de Ataque.

**Maestro:** Al alcanzar este Nivel, el arquero consigue una bonificación de +1 a su Maña de Forma gratuita. Además, aumenta su Maña al nivel más alto posible. Así, un Maestro de la Escuela Buenchico puede elevar su Maña hasta 6 (ó incluso 7 con la

Ventaja Rasgo Legendario).

### **Escuela de Esgrima Donovan**

**País de origen:** Avalon

**Descripción:** Donovan es el estilo de lucha más popular de toda Avalon. Se trata de una técnica algo anticuada que emplea una rodela y una espada pequeña en vez de los modernos floretes y main guaches. La espada pequeña es una hoja más gruesa con un filo, al contrario que la mayoría de los floretes.

Este estilo enseña una amplia variedad de cortes y acometidas, lo que tiende a confundir a aquellos que saben luchar exclusivamente con estocadas. Donovan también enseña a sus alumnos aventajados cómo usar el filo del arma del modo más eficaz, y cómo realizar una estocada de velocidad cegadora.

La principal debilidad del estilo es que los tajos más elaborados exigen un momento de tensión que deja una breve apertura en las defensas, un fallo que otro estudiante de Donovan puede predecir y aprovechar.

**Currículum básico:** Esgrima, Rodela

**Capacidades de Esgrima:** Desarmar (Esgrima), Respuesta (Esgrima), Trabar (Rodela), Explotar Debilidad (Donovan)

**Aprendiz:** aprender el estilo Donovan niega la penalización con la mano mala cuando se usa una rodela, y concede un Aumento Libre al usar el escudo.

**Experto:** Donovan enseña a sus estudiantes a tomar la ofensiva, aun cuando se defienden. Existe un movimiento especial llamado Giro Donovan que permite al Experto barrer la mano del oponente con la hoja de la espada pequeña al realizar una parada. En término de juego, cuando logras una Parada (Esgrima) con éxito como Defensa Activa, infliges 1g1 daños a tu oponente, además de un dado adicional sin guardar por cada 5 puntos por los que hayas excedido la Tirada de Ataque del oponente. Por tanto, si tu Defensa Activa es 17 puntos más alta que la Tirada de Ataque del rival, infligirías 4g1 Heridas. Tu Músculo no se suma a este daño.

**Maestro:** La Estocada Edwards se la enseñó el técnica consiste en acostumbrar al oponente a una serie continua de paradas con la espada, atacando de repente con una estocada de velocidad sorprendente. Al ejecutar este movimiento puedes usar una Acción de Interrupción para atacar una vez por Turno. El fallecido Jacob Edwards le mostró a su estudiante Donovan la técnica. Consiste en acostumbrar al oponente a una serie continúa de paradas con la espada, atacando de repente con una estocada de velocidad sorprendente. Al ejecutar este movimiento puedes usar una acción de interrupción para atacar una vez por turno.

### **Escuela de Esgrima Finnegan**

**País de Origen:** Avalon (Inismore)

**Descripción:** Roary Finnegan es el campeón indiscutible de lucha con las manos desnudas. Sólo hay que preguntarle a él. O pregunta a uno de los que ha derrotado. Hay muchos a los que preguntar. En los últimos años, ha comenzado a enseñar su técnica especial de pugilismo a cualquiera que esté interesado, y que pueda permitirse sus altas tarifas.

Finnegan desarrolló un estilo de lucha radicalmente diferente a los ya existentes. En lugar de apoyar todo el peso en los talones, Finnegan lo trasladó a las puntas de los pies. En lugar de usar movimientos lineales, Finnegan se desplazaba en círculos. En lugar de intercambiar golpes, Finnegan hacía uso de los pasos laterales, ganchos y directos. La principal debilidad del estilo de Finnegan es la tendencia a esperar a ver lo que hace el rival. Un contrincante agresivo puede aumentar el vigor del ataque y mantener ocupado al estudiante de esta Escuela esquivando los golpes, impidiendo que decante a su favor la balanza. A diferencia de otras Escuelas de "Esgrima", los estudiantes de Finnegan no reciben gratuitamente la pertenencia al Gremio de los Espadachines. En su lugar, reciben gratis un nivel en una de sus Capacidades de Espadachín.

**Currículo Básico;** Pugilismo, Lucha

**Capacidades de Esgrima:** Agacharse y Girar, Corps a Corps, Desarmar (con las manos desnudas), Aprovechar Debilidad (Finnegan)

**Aprendiz:** Los estudiantes del estilo de Finnegan aprenden a pegar duro.

Realmente duro. Tu ataque con las manos desnudas causa 0g2 en lugar de 0g1

**Experto:** Aquellos que estudian con Finnegan deben estar preparados para sufrir constantes magulladuras y huesos rotos, lo que les fortalece considerablemente, permitiéndoles ignorar algunas heridas. Siempre que falles una Tirada de Heridas, divide el fallo por la mitad (redondeando hacia abajo) antes de sufrir ninguna Herida Dramática adicional.

**Maestro:** Simple y llanamente: peleas mejor con unas cervezas en el cuerpo. Los Maestros del estilo Finnegan ignoran las penalizaciones impuestas por las reglas de Embriaguez (ver el recuadro de la Pág. 99 suplemento Avalón) a efectos de Tiradas de Ataque y Daño, y también a las Tiradas de Heridas y a los intentos de Defensa Activa. Los Maestros nunca rechazan un trago; y los Buenos Bebedores pueden usar también estas bonificaciones.

**Escuela de Esgrima del Hombre-Escudo**

**País de origen:** Avalon – Sociedad de Exploradores

**Descripción:** Más que una escuela de esgrima este estilo de lucha enseña una forma de vida. Los profesores enseñan a los alumnos a improvisar con cualquier cosa que tengan a mano y a pensar rápido. No hay dos monstruos de las ruinas iguales, por lo que el Hombre-Escudo debe ser hábil para utilizar todo lo que tiene a su alcance (sal, agua, cristal, sulfuro...) para despachar la amenaza.

**Currículo Básico:** Pelea Sucia, Atletas

**Habilidades de Escuela:** Explotar Debilidad (Hombre-Escudo), Corps-a-Corps, Trabajar, Respuesta.

**Aprendiz:** Los aprendices descubren como transformar en armas todo lo que tienen a su alrededor. Ignoras la penalización por la mano mala cuando usas una arma improvisada. Además, si durante el combate el arma improvisada se rompe (daño con un dado crítico), puedes tirar un dado de azar, con un resultado impar evitas la rotura del objeto.

**Experto:** La protección de la vida de los demás es el principal objetivo de la Escuela Hombre-Escudo. Puedes usar una Defensa Activa para intentar salvar a alguien sin penalizaciones. Además, cuando usas una defensa activa para evitar una trampa, puedes empujar fuera de la trampa a otra persona al coste de un solo aumento en lugar de los 2 habituales.

**Maestro:** Los mejores de entre los Hombre-Escudo desarrollan reflejos deslumbrantes. Cuando utilizas una Característica para realizar una Defensa Activa el valor de dicha característica se considera +1. Además, puedes gastar los Dados de Acción para realizar Defensas Activas como si la fase que marquen fuese 2 números inferiores (mínimo 1).



### **Escuela de Esgrima MacDonald**

**País de Origen:** Avalon (Marcas Altas)

**Descripción:** Los MacDonald son unos de los guerreros más fieros de las Marcas Altas. Sus enormes espadas (conocidas como claymore) asustan a sus rivales. Un solo golpe, lanzado por un MacDonald habilidoso, puede partir a un hombre por la mitad.

El estilo de los MacDonald es salvaje y siempre impredecible. Los miembros del Clan tienen la reputación de ignorar la defensa, pretendiendo usar una ofensiva tan devastadora que sus enemigos no tengan tiempo de pensar en atacar.

La principal debilidad que tiene el estilo MacDonald es su falta de sutileza. Sus estudiantes prefieren la fuerza bruta para vencer un combate, por lo que un oponente inteligente podrá llevarles a su terreno poco a poco, por lo menos mientras no le ofrezcan al montañés una fisura en su defensa. Pueden matar de un solo golpe, y todo lo que necesita un espadachín de la Escuela MacDonald es una apertura.

**Currículo Básico:** Atleta, Armas Pesadas

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas Pesadas), Acometida (Armas Pesadas), Empuñadura, Aprovechar Debilidad (MacDonald)

**Aprendiz:** Los estudiantes de la Escuela MacDonald pueden ignorar la penalización de un dado en su Tirada de Ataque con Claymore.

**Experto:** La feroz espada que portan los montañeses es tan grande como mortífera. Antes de hacer una Tirada para impactar, puedes separar la cantidad de dados que desees de tu Tirada de Ataque en lugar de lanzarlos. Si tu golpe tiene éxito, podrás añadir esos dados a tu Tirada de Daño, como dados que no podrás guardar.

**Maestro:** Los Maestros de la Escuela MacDonald han aprendido a lanzar sus golpes con toda la potencia de su cuerpo. Así, tira y guarda un dado extra cuando hagas las Tiradas de Daño usando una espada montañesa (la terrible claymore), usando 5g3 sin modificadores de Músculo.

## Escuela de Esgrima de la Orden Monástica de Avalon

### Los Monjes / Los Ladrones de la Cruz

**Origen:** Montaigne y Avalon

**Descripción:** Los Monjes son una banda de tramposos que parecen haber adoptado el epíteto de peleones que se asocia con la nación. La orden ha existido desde mucho antes que la Iglesia de Avalon pero ha sido desde la fundación de ésta que ha tomado un papel importante.

Los Monjes se originaron en Montaigne. Fueron un grupo de unos treinta monjes que protegían a los pobres e indefensos con un estilo y fuerza que a menudo hacía que los rufianes volvieran a las puertas del monasterio clamando venganza. El Monje generalmente humillaba a su oponente atrayendo la atención del mayor número de gente posible, permitiendo los insultos y risas de la gente para que le ayuden a subyugar a su oponente. Los mejores Monjes incluyen un improvisado sermón en sus peleas, detallando como ningún acto de maldad quedará sin castigo. Los Monjes huyeron de Montaigne cuando siete de sus miembros fueron encerrados en su monasterio hasta que se consumió hasta los cimientos. Una familia local, los du Rosamonde, que había sido insultada en numerosas se cree que lo hicieron y la Orden aún les considera culpables del crimen.

Sin las evidencias para demostrar estas acusaciones, los Monjes emigraron a Inismore, donde establecieron su residencia permanente, construyeron un nuevo monasterio pero más humilde. Algunos viajaron por las Islas Encantadas e hicieron buenas obras, venciendo a criminales y ayudando a los desvalidos, y en todas las ocasiones lo hacían con acciones que les acercaban a los "hombres de las nubes". Muchos de estos hombres se creían que trabajaban para el joven Robin Buenchico, dando un buen nombre a la imagen de los Monjes.

Cuando la palabra de sus actos se esparció, el monasterio se triplicó en acólitos que querían unirse a la orden de Monjes conocidos como los "Asaltantes de la Cruz". Los Monjes pronto se vieron unidos emocional y políticamente con más fuerza con la gente de las Islas que con el distante Hierofante y cuando la Reina Elaine formó la Iglesia de Avalon, ellos fueron los orgullosos defensores de la nueva fe.

Los Monjes luchan con cualquier cosa que tengan a mano, pero si tienen una maza o una espada también saben usarla. Muchas veces portan un fino traje de cuero debajo de las ropas que les permite realizar el movimiento conocido como "el aguante de Theus". Esto sucede cuando el Monje permite que su oponente supere su guardia, pero el guardia ataca a su vez utilizando sus técnicas para incapacitar o desarmar a su oponente. Sin embargo esta técnica solo funciona con oponentes desarmados, porque la fina capa de cuero no es capaz de resistir el golpe de una espada. Un monje casi nunca mata, dejando que los moratones y los huesos rotos sirvan de lección y castigo al atacante.

A diferencia de otras escuelas de esgrima, los Monjes no acceden al Gremio de Espadachines, en su lugar obtienen un rango adicional en una de las capacidades de la escuela. Los estudiantes deben comprar la ventaja Ordenado para formar parte de la escuela.

**Currículo Básico:** Pelea Sucia, Pugilismo

**Habilidades de Escuela:** Atacar (Arma Impr.), Arrollar (Arma Impr.), Desarmar (Arma Impr.), Corps-a-Corps, Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** A este nivel, el Monje obtiene un Aumento Libre en todas sus tiradas de Pugilismo siendo más diestro lanzando sus puñetazos. Si en el transcurso de un combate un Monje golpea tres veces seguidas a su oponente (u oponentes), puede decidir gastar un DD y aumentar en un punto su reputación total. Deben haber al menos dos testigos para que este beneficio tenga lugar.

**Experto:** Los Monjes han aprendido a golpear certeramente con cualquier cosa, aprendiendo a no romper los objetos con que golpean. Esto permite a los Monjes guardar los dados críticos en las tiradas de daño e impedir que los objetos se rompan por ello.

**Maestro:** Los Monjes tienen un conocimiento extenso de que tipo de improvisaciones sirven mejor contra ciertas armas. Como resultado, todas las tiradas de Arma Improvisada reciben un Aumento Libre. También aprenden lo conocido como "Hebras de Theus", técnica que utiliza una fina cota de cuero. El Monje reta a su oponente a golpear un punto de su cuerpo sin guarda, pero cubierto por su ropa. Funciona de forma parecida a Corps-a-Corps, excepto que el Monje incita al oponente a atacarle de cerca y permite superar su guardia. El Monje declara que realizara el movimiento y permite el ataque del oponente, si el Monje supera con una Defensa Activa la tirada de Ataque del oponente, el posterior ataque del Monje tan solo tiene una DF de 10 de impactar. Si cambia de objetivo antes del final del turno, esta bonificación se pierde. Esta técnica no puede usarse sin el traje de cuero debajo de la ropa.

### **Escuela de Esgrima Peecke**

**Origen:** Avalon

**Descripción:** Escuela de esgrima de combate con bastón. Muy habitual entre campesinos de Avalon.

**Currículo Básico:** Atleta, Bastón

**Habilidades de Escuela:** Arrollar, Corps-a-Corps, Finta, Explotar Debilidad

**Aprendiz:** Ganas un rango gratis en Equilibrio. Las defensas activas contra tus ataques de Bastón o Arrollar se ven incrementadas en 1 aumento por nivel de maestría.

**Experto:** Al comienzo de cada turno, puedes descartar un dado de acción para incrementar tu DF de ser golpeado en tantos puntos como indique el dado descartado.

**Maestro:** Cuando golpeas con éxito con tu bastón. El oponente debe realizar una tirada de Maña + Juego Piernas o Maña + Equilibrio contra la DF del daño que le hayas hecho, o quedará tumbado en el suelo. Cada aumento solicitado para más daño, aumenta la DF en 5.

### **Escuela de Esgrima Robertson**

**Origen:** Avalon

**Descripción:** Lucha con espada de esgrima en una mano y una capa o similar en la mano mala. La capa se usa para distraer. Parecida a la escuela Torres de Castilla.

**Currículo Básico:** Capa, Esgrima

**Habilidades de Escuela:** Doble parada (Capa / Esgrima), Enredar (capa), Finta, Explotar Debilidad

**Aprendiz:** Niega la penalización de la mano mala cuando usas una capa. Recibes un aumento libre cuando utilizas una capa para una Defensa Activa.

**Experto:** Recibes un rango gratis en Enredar, pudiendo llegar a 6. Más tarde puedes invertir 25 XP para obtener definitivamente el rango 6.

**Maestro:** Has aprendido a sacar provecho de tu habilidad de Enredar. Puedes intentar Enredar pidiendo 1 aumento. Si lo consigues, obtienes una acción gratuita para realizar un ataque contra el oponente al que has Enredado el arma.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE BRYN BRESAIL

### Escuela de Esgrima Fadh-Righ

**Origen:** Bryn Bresail

**Descripción:** -

**Currículo Básico:** Rodela, Arma de Asta

**Habilidades de Escuela:** Trabar (Rodela), Acometida (A. Asta), Floritura (A. Asta) Explotar Debilidad. Nota: Esta escuela comienza con 3 habilidades a 1 y 1 a 2.

**Aprendiz:** No hay penalización por usar una Rodela con la mano mala. Además se puede utilizar una Lanza con una sola mano sin penalización. Añades tu rango de Floritura a cualquier tirada de Respuestas Ingeniosas.

**Experto:** Cuando atacas a un oponente que sostiene un arma más pequeña que tu lanza, puedes solicitar Aumentos para incrementar tu DF de ser golpeado. Si tu ataque es un éxito, tu DF aumenta 5 veces el número de aumentos solicitados.

**Maestro:** Cuando solicitas aumentos para hacer más daño, los 3 primeros añaden dados guardados (+1g1 cada uno) en lugar de no guardados.

### Escuela de Esgrima Faileas

**Origen:** Bryn Bresail

**Descripción:** -

**Currículo Básico:** Cortesano, Esgrima

**Habilidades de Escuela:** Finta (Esgrima), Muro de Acero, Reflejo (Esgrima), Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Siempre ganas la ventaja Zurdo cuando luchas. No hay penalización para la mano mala usando una espada de esgrima. Puedes utilizar tu rango de Donaire para calcular la DF pasiva en lugar de Juego de Piernas o Parada.

**Experto:** Puedes hacer una tirada de Ingenio contra 5 veces el Ingenio del oponente. Si tiene éxito, ganas 1 aumento libre para el siguiente ataque y el daño enemigo se reduce en -1g0.

**Maestro:** Una vez por turno, puedes realizar una tirada de Donaire. El atacante deberá superar una tirada de Brío contra el resultado que hayas sacado o perderá su ataque. Sin embargo, si tiene éxito, será inmune a este efecto por el resto de la escena.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE CASTILLA

### Escuela de Esgrima Aldana

**País de origen;** Castilla

**Descripción:** Aldana es el estilo favorito de lucha de los castellanos. Es uno de las pocas modalidades de combate de Théah que desdeña el uso de la mano libre, que queda tras la espalda del duelista. Éste presenta su costado al oponente, reduciendo los posibles objetivos a elegir. Aldana ha sido diseñado para su uso con armas de esgrima. Este estilo combina las técnicas de espada con el juego de piernas para producir una serie de movimientos elusivos difíciles de predecir. El duelista cuenta mentalmente, "cantando" en silencio la melodía que "baila". Esto le permite realizar movimientos inesperados al ritmo de la canción que le hacen más difícil de acertar y que desorientan a sus oponentes, causando titubeos letales. Lo más impresionante de todo es que los maestros de Aldana pueden entrar en un trance en el que todo su ser se concentra en la pelea. De este modo son capaces de superar las tretas de casi todos los espadachines. El problema con el estilo Aldana de lucha es el coro de la canción. Un duelista familiarizado con esta práctica sabe cómo discernir el coro y golpear cuando el estudiante de Aldana es más previsible.

**Currículo básico:** Cortesano, Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Esgrima). Floritura (Esgrima), Respuesta (Esgrima), Explotar Debilidad (Aldana)

**Aprendiz:** los estudiantes de Aldana son especialmente hábiles detectando el momento adecuado para lanzar un ataque. Puedes tirar un dado de Acción más durante la Iniciativa por cada nivel de Maestría que tengas en este estilo (Aprendiz = 1; Experto = 2; Maestro = 3), pero solo guardas tantos como tu Donaire.

**Experto:** el complejo y desorientador estilo del Experto le hace difícil de acertar. Suma +5 a su DF para Ser Golpeado.

**Maestro:** los Maestros entran en un trance y se concentran totalmente en su duelo. Al comienzo de cada Turno recibes un número de "dados de Concentración" igual a tu Ingenio. Son dados sin guardar que pueden sumarse a cualquier Tirada de Ataque o Defensa Activa durante el Turno, pero hay que declarar su uso antes de realizar la tirada- Una vez empleados, se pierden hasta el comienzo del siguiente Turno.

### **Escuela de Esgrima Gallegos**

**País de Origen:** Castilla

**Descripción:** Su estilo es conocido como "Los Tres Círculos". Los Gallegos enseñan a sus estudiantes que ir dando saltitos por ahí no es necesario para pelear con una espada. Se entrenan utilizando círculos como referencia, que disminuyen a medida que el estudiante va mejorando. Deben permanecer en el espacio que abarca el círculo, mientras que su oponente puede dar todas las vueltas que quiera a su alrededor. Generalmente el estudiante debe dominar tres círculos antes de convertirse en Maestro. El principal atractivo del estilo Gallegos es la habilidad casi sobrehumana que adquieren sus practicantes para esquivar cualquier ataque, por demoledor que sea, con un ligero movimiento lateral, y anularlo con una simple finta. Los estudiantes aprenden a permanecer tranquilos mientras se acerca el ataque para aprovecharse de su fuerza y devolver el mínimo esfuerzo posible. Sin embargo, los estudiantes de Gallegos se acostumbran de tal manera a esta modalidad de lucha que al final se olvidan completamente de moverse. Así, un estudiante grandote de Leegstra o una bala bien dirigida los puede condenar sin remedio.

**Currículo Básico:** Atleta, Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Esgrima), Respuesta (Esgrima), Floritura, Explotar Debilidad (Gallegos).

**Aprendiz:** Los aprendices de la Escuela Gallegos han dominado el Primer Círculo. Han aprendido a esperar y a estar alerta al ataque de su oponente. Recibes un Aumento Libre cuando paras con una espada de esgrima. Además, cuando aguantas una Acción, aumenta la Fase que haya en la tirada de Acción en 1 al final de la Fase. Así si sacas un 5 en Iniciativa y Aguantas una acción en Fase 5, la tirada aumenta a 6 al final de la Fase 5. Esto favorece que vayas primero en las Fases posteriores, y te permitirá cargar cuando tu oponente esté bajo de Acciones.

**Experto:** Una vez que ha dominado el Segundo Círculo el Experto en Esgrima puede luchar cómodamente dando un solo paso a la derecha o a la izquierda. Espera a que lo ataquen, y luego devuelve el ataque con un movimiento rápido de muñeca. Debes ser extraordinariamente habilidoso en la respuesta y recibir un Nivel Gratis en la Capacidad de Respuesta antes de convertirte en Experto en Esgrima. Esto puede aumentar tu nivel hasta 6. Si esto no ocurre, puedes aumentar tu Capacidad de Respuesta hasta 6 pagando 25 Puntos de Experiencia para pasar de 5 a 6.

**Maestro:** Tras superar el Tercer Círculo, el Maestro ya no necesita mover sus pies en un duelo. Su brillante acero y graciosos movimientos evitan que sea un blanco fácil, haciéndolo casi invulnerable. Anota +10 en tu .DF.

### **Escuela de Esgrima Equitación Gustavo**

**País de origen:** Castilla

**Descripción:** Los orgullosos jinetes de Castilla han aprendido a usar sus espadas montados a caballo. La escuela Gustavo se creó en un esfuerzo de entrenar a espadachines que fuesen igual de hábiles a caballo que a pie. Esta escuela enseña a sus estudiantes el uso de una espada normal a lomos de un caballo. Aunque algunos creen que estas tácticas carecen del honor de las técnicas clásicas de duelo castellanas, los castellanos más pragmáticos ven el valor de su versatilidad... Las fuerzas principales de la escuela Gustavo son su velocidad devastadora y la habilidad para evitar el daño. Los estudiantes aprenden a golpear rápido y duro, usando el tamaño y la maniobrabilidad de sus monturas para su interés, y a escapar

cuando el oponente pueda contraatacar. Sin embargo, si el jinete no tiene medio de escape, está en grandes apuros. Las técnicas Gustavo dejan a un luchador vulnerable tras un corto período de tiempo, y los jinetes que no tengan una salida fácil pueden terminar derribados de su montura y destrozados a placer.

**Currículo básico:** Esgrima, Jinete

**Capacidades de Esgrima:** Carga (Esgrima), Ataque a Caballo, Maniobras Montadas, Explotar Debilidad (Gustavo)

**Aprendiz:** Los aprendices de este estilo aprenden a usar sus espadas montados para mantener alejados a sus enemigos. Recibes un +10 a tu iniciativa total durante el primer turno de cada combate. Además, cuando usas la Capacidad de Ataque a Caballo

durante el primer turno de combate, tiras y guardas un dado adicional de daño al golpear. Finalmente, obtienes un Aumento Libre.

**Experto:** Los expertos han aprendido a usar sus monturas para obtener las mejores ventajas posibles, y son capaces de guiar caballos y hacerles realizar acrobacias asombrosas. Obtienes un número de Aumentos Libres igual a tu Nivel de Maestría (Aprendiz = 1, Experto = 2, Maestro = 3) para todas las tiradas de Maniobras

montadas, y un Aumento Libre en cualquier tirada de Persecución que hagas a caballo. Además, no sufres penalización por usar la mano secundaria al esgrimir una espada a lomos de un caballo.

**Maestro:** Los verdaderos maestros de la Escuela Gustavo saben atacar pronto y a menudo, y aparecen como huracanes con espadas cuando atacan a sus enemigos. El comienzo del asalto, puedes optar por tomar prestadas acciones del siguiente turno. De este modo, si tu Donaire es de 3, puedes realizar hasta seis Acciones este turno, pero si escoges tirar los 6 Dados de Acción, no recibes Acciones al siguiente turno. Puedes usar esta habilidad sólo una vez en cada otro Turno- No necesitas estar montado a caballo para hacer esto (aunque es preferible).

### **Escuela de Esgrima Soldano**

**País de Origen:** Castilla

**Descripción:** Este estilo de lucha toma prestados elementos de Montaigne y el Imperio Lunar, aunque los castellanos los han adaptado a su propia personalidad. El estudiante aprende a luchar con un estoque en cada mano, girando sobre sí mismo y saltando entre sus enemigos como un tornado, dejando la ruina (ras él. Los estudiantes de Soldano luchan con estilo y colorido, un solo estudiante podría acabar con una horda de espadachines mal entrenados. Sólo después de enervarlos mientras gira como una peonza pondrá en funcionamiento sus mortales aceros, lo que supondrá un trágico final para sus oponentes. Sin embargo, los luchadores Soldano a menudo se vuelven demasiado exhibicionistas. En su frenesí, dejan pequeños ángulos por los que el oponente avezado puede aventurarse y destrozar su defensa.

**Currículo Básico:** Atletas, Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Doble Parada (Esgrima/Esgrima), Floritura (Esgrima), Remolino (Esgrima/Esgrima), Explotar Debilidad (Soldano)

**Aprendiz:** Los aprendices de la escuela Soldano son entrenados para luchar con grupos grandes de guerreros poco entrenados, y a hacerlo con estilo. La Penalización de Mano Mala queda anulada cuando llevas una Espada de Esgrima en cada mano. Además, al comenzar cada Batalla, recibes una anestesia de los Dados Dramáticos igual a tu Nivel de Maestría (Aprendiz = 1, Experto = 2, Maestro = 3). Los Dados Dramáticos que no se gasten al final de la batalla desaparecen.

**Experto:** Los expertos de la escuela Soldano ha aprendido a reservar sus fuerzas para gastarlas en un solo y devastador ataque. Tras infligir el daño necesario a tus oponentes, pero antes de que realicen su Tirada de Heridas, puedes gastar un Dado Dramático (incluso aquellos generados por tu Habilidad de Aprendiz, Parada Doble, o Floritura) para bajar a 5 el número requerido para éstos para lograr una Herida Dramática extra. Puedes hacer esto varias veces, reduciendo así el "Umbral de Heridas" hasta 5. Por ejemplo, normalmente un oponente debe fallar por 20 en su Tirada de Heridas para tomar una Herida Dramática extra. Utilizando esta habilidad y gastándote 2 Dados Dramáticos puedes bajar ese número a 10 (5 por Dado).

**Maestro:** Los maestros de la escuela Soldano han aprendido a descargar su energía y a ser más listos que sus más peligrosos oponentes. Una vez por Turno, al principio de un Turno en el que estés librando combate con un Villano, puedes utilizar la acción de Intimidación contra él sin gastar una Acción. Añade 1 a la tirada por cada Matón que has matado personalmente en la lucha y 5 por cada Secuaz. Si ganas, en vez de los efectos normales de Intimidación, le robas al Director del Juego un Dado Dramático, más un dado adicional por cada 5 puntos por los que superaras la tirada.



### **Escuela de Esgrima Torres**

**País de origen:** Castilla

**Descripción:** Originalmente desarrollado para el toreo, el estilo Torres hace uso del estoque en una mano y una túnica en la otra. El estudiante utiliza movimientos sutiles para concentrar la atención de su oponente en la capa, y entonces entrarle con el estoque. La escuela Torres posee un estilo defensivo extremadamente efectivo, la capa y la espada se combinan para formar un muro de tela y acero entre el estudiante y el acero de su oponente. Los Maestros de la escuela son algunos de los hombres más decididos y ágiles del mundo. Sin embargo, el estilo Torres tiene poco poder en lo que concierne al ataque. Aunque sus estudiantes son rápidos y ligeros, carecen de la embestida de un estudiante de Eisenfaust o Leegstra. A diferencia de otras escuelas de espadachines, los estudiantes de la escuela Torres no gozan de la libre entrada en el Gremio de Espadachines. En su lugar reciben un Nivel gratis en una de sus Capacidades de Espadachín.

**Currículum Básico:** Capa, Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Capa/ Esgrima), Floritura (Esgrima), Preparación, Explotar Debilidad (Torres)

**Aprendiz:** Los aprendices de la escuela Torres han aprendido el arte de usar su capa para distraer la atención de sus certeros movimientos. La Penalización con Mano Mala queda anulada cuando usas una capa. Además, tu Capacidad de Preparación puede afectar a una Acción adicional por cada uno de tus Niveles de Maestría (Aprendiz = 1, Experto=2, Maestro =3) cada vez que la utilices. Por ejemplo, un Aprendiz con un nivel 3 de Preparación que saca un 7, 7, y 8 para Iniciativa podría afectar a dos dados de Acción con una Defensa Activa con esto, cambiando su Iniciativa a 4,4 y 8.

**Experto:** Los expertos en el estilo Torres tienen un juego de pies muy rápido. Cuando realizan una Defensa Activa, baja tus dados de Acción un número de Fases igual al doble de tu Nivel de Maestría.

**Maestro:** Los maestros de Torres son de los más veloces y pillos espadachines del mundo. Cuando alcanzas este Nivel, ganas una bonificación de +1 en tu Ingenio. Esto supone añadir 1 al máximo Nivel que tu Ingenio pueda alcanzar. Así, un Maestro de Torres puede aumentar su Ingenio a 6 (o incluso 7, con la Ventaja Rasgo Legendario).

### **Escuela de Esgrima Zepeda**

**País de origen:** Castilla

**Descripción:** Los estudiantes del estilo Zepeda aprenden a luchar con un látigo en la mano. Aunque raras veces puede causar tanto daño como un estoque o un cuchillo, el látigo es un gran instrumento de intimidación y defensa; incluso los más avezados Espadachines salen despavoridos a su contacto. La escuela Zepeda enseña al estudiante algo más que restallar el látigo. Allí se enseñan una variedad de trucos para realizar con el látigo, no se trata de guiar a las vacas con un látigo de cuero crudo.

Sin embargo, un oponente que sea capaz de soportar el dolor del látigo un par de veces podrá acercarse lo suficiente como para que el látigo ya no valga de nada en comparación con el acero mortal de una espada o incluso un cuchillo pequeño.

A diferencia de los de otras escuelas de esgrima, los estudiantes de la escuela Zepeda no entran gratis en el Gremio de Espadachines. En cambio, reciben un Nivel gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Currículum Básico:** Atleta, Látigo

**Capacidades de Esgrima:** Trabar (Látigo), Desarmar (Látigo), Floritura (Látigo), Explotar Debilidad (Zepeda)

**Aprendiz:** Los aprendices de la escuela Zepeda aprenden a utilizar el látigo como arma de intimidación y miedo. Si gastas una Acción restallando tu látigo, puedes aumentar tu DF para ser golpeado en tu Nivel de Maestría (Aprendiz = 1, Experto = 2, Maestro = 3) durante el resto del Turno. Puedes hacer esto tantas veces como lo desees. Esta bonificación no sirve contra enemigos que son inmunes al Miedo, y acaba inmediatamente si pierdes el látigo o se lía (por ejemplo durante una Traba). Además, recibes un Aumento Libre en tu tirada de ataque cuando utilices tu látigo.

**Experto:** El experto de la escuela Zepeda ha aprendido a utilizar su látigo de diversas formas. Puedes sustituir tu Nivel en la Capacidad de Ataque (látigo) por cualquiera de las siguientes Capacidades mientras tengas el látigo en la mano: Adiestramiento de Animales, Caídas, Balancearse y Agarrar. Además, puedes intentar derribar a tu contrincante tirando de sus pies para que caiga de bruces, pero esto aumenta la DF en 10.

**Maestro:** Los maestros de la escuela Zepeda son muy temidos por su habilidad con el látigo. Si te has convertido en uno de ellos, probablemente sabes cómo infundir respeto con tu arma. Por cada latigazo que dañe a tu oponente, tendrás un +1 en tu Índice de Miedo en la lucha contra tu oponente hasta el final de la batalla. Así, si has infligido 3 latigazos que han causado por lo menos 1 Herida Superficial a un oponente, tienes un Índice de Miedo de 3 contra ese oponente.

### **Escuela de Esgrima El Puñal Oculto (solo Vagabundos)**

"Así es como luchan los castellanos. De pie con valentía, con el cuerpo recto y los pies en constante movimiento, como si estuvieran bailando, manteniendo los brazos y los estoques muy derechos contra el rostro o el cuerpo de sus adversarios".

—Jorge Argento, Las paradojas de la defensa

**País de origen:** Castilla

**Trasfondo:** Don Andrés Bejarano de Aldana tiene en general una reputación (reconocida a regañadientes entre muchos Montaigneses) de gran espadachín en una nación llena de grandes espadachines. Ha perfeccionado la escuela Aldana, el estilo principal de lucha de todas las escuelas castellanas, pensaba que pasaba el tiempo, Don Andrés se fue dando que, teniendo en cuenta la situación política, la escuela necesitaba un par de cambios. A medida que más y más espadachines aprendían sus secretos, los practicantes de la escuela Aldana iban perdiendo ventaja. Estaban llegando a un punto en qué incluso los patéticos cerdos Montaigneses podían superar ocasionalmente a un espadachín castellano, y los soldados de la Inquisición se estaban convirtiendo en un peligro. Aquello podría resultar fatal para algunos miembros de los Vagabundos. Como para dar solución al dilema, uno de los armeros de Don Andrés se dirigió a él con una invención maravillosa: una daga cargada con un resorte, tan compacta que cabía en la empuñadura de un estoque. Basándose en este nuevo invento y en varios trucos de lucha con cuchillo aprendido de niño, Don Andrés creó el nuevo estilo de lucha conocido como "El Puñal Oculto". Probó su nueva invención por primera vez con su hija María Soledad, una espadachina de gran habilidad. Sus agudas observaciones de los detalles más sutiles le ayudaron a refinar aún más el estilo. Muchos de los miembros originales del Corazón habían sido alumnos o compañeros de entrenamiento de Don Andrés; incluso después de formarse los Vagabundos, siguieron estudiando con el gran espadachín. Éste les ayudó a aprender rápidamente el nuevo estilo en sesiones secretas de entrenamiento, pero no se limitaba a sus nobles alumnos. Mientras viajaba por Castilla, encontrándose con grupos de Vagabundos y Compañeros, les enseñó estas técnicas.; Daba igual dónde apareciese el Vagabundo, podía utilizar la misma escuela de esgrima mortal en todas partes. Sus parecidos con la escuela de Aldana ocultan admirablemente sus orígenes, y con la guerra en marcha contra Montaigne, pocos se sorprenden de ver a un espadachín castellano con "algunos movimientos nuevos".

Cualquier miembro de los Vagabundos puede pagar 25 puntos por esta Escuela, o 20 si conoce también la escuela Aldana. El Puñal Oculto solo esta disponible para miembros de los Vagabundos.

**Descripción:** El Puñal Oculto se basa en la conocida escuela Aldana, pero añade una segunda arma a los movimientos y ataques rítmicos del estilo Aldana, ya sea un puñal en la mano libre o una hoja cargada con un resorte en la empuñadura del arma principal. El puñal se suele sostener con la hoja apoyada paralelamente con el brazo, para poder usarlo en ataque de corte. Aunque esto limita el alcance del arma, también hace que ésta sea mucho menos vulnerable a una maniobra de desarmar. Lo que es más importante, esto a menudo oculta la hoja de la vista del enemigo, manteniéndola como una sorpresa mortífera hasta que es demasiado tarde. Este tipo de ataque evidentemente requiere un movimiento constante por parte del usuario. El espadachín intenta acercársela su oponente tanto como sea posible, detener la hoja de éste y a continuación usar el puñal para rematarlo. Como la mayoría de los movimientos del Puñal Oculto se basan en la escuela Aldana, muchos enemigos primero retrocederán, esperando que los movimientos de su oponente se hagan predecibles, sólo para recibir una fea sorpresa cuando aparezca una daga de la nada y los atraviese. La debilidad del Puñal Oculto es que sólo se puede usar una vez. cuando el enemigo se da cuenta de la presencia del puñal se pierde gran parte de la ventaja.

"El que busca una defensa verdadera en un arma falsa es como si buscara peces en tierra firme". —Jorge Argento, Las paradojas de la defensa

**Currículo básico:** Esgrima, Cuchillo

**Capacidades de Esgrima:** Trabar (Esgrima), Corps-á-Corps (esgrima), Empuñadura (Esgrima), Explotar Debilidad (Puñal Oculto)

**Aprendiz:** los aprendices del Puñal Oculto aprenden a usar ambas manos con la misma habilidad en combate, lo que les permite usar otra arma con eficacia. La habilidad de Aprendiz niega la penalización por usar la mano mala al manejar un puñal, y proporciona un Aumento Libre al atacar con un puñal en la mano libre. Los aprendices del Puñal Oculto no obtienen automáticamente la afiliación al Gremio de los Espadachines. En lugar de eso, pueden obtener un Nivel adicional en cualquiera de

sus Capacidades de esgrima gratuitamente, Si obtienen la afiliación al Gremio de los Espadachines, se les enseña a ocultar su técnica haciéndola pasar por la escuela Aldana.

**Experto:** Los expertos han aprendido a atacar con su arma secundaria al luchar a corta distancia. Si usas un ataque Corps-á-Corps, puedes realizar un ataque con cuchillo de 1g2 sin penalización; tu oponente cae de todas formas y queda tumbado, sea cual sea el resultado de este ataque gratuito.

"De todas las escuelas de esgrima de Théah, las de Castilla son las más difíciles de recordar, pero el que aprenda sus numerosos y complicados trucos, es un maestro".

—Jorge Argento, Las paradojas de la defensa

**Maestro:** Los maestros de El Puñal Oculto han adquirido una increíble destreza a la hora de calcular la extensión de su hoja oculta para que haga el máximo daño posible a sus oponentes. Una vez por combate, el maestro recibe un ataque gratuito de

empuñadura que sólo se puede usar después de un ataque con éxito de Esgrima. El daño infligido con este ataque se tira como en un ataque normal con daga. Después de hacer esto, el Héroe puede asestar un golpe normal con empuñadura en vez de un

ataque regular, en el que el daño se resuelve del mismo modo.

"No uses la espada que honras para matar a un pollo. Respeta a tu arma, y ella te recompensará ampliamente". —Jorge Argento, Las paradojas de la defensa.

### **Escuela de Esgrima La Bonita**

**País de Origen:** Castilla. Cualquier miembro del Colegio Invisible puede pagar 25 puntos por la Escuela Bonita ó 20 puntos si el personaje ya conoce la Escuela Gallegos. Solo los miembros del Colegio pueden aprender esta escuela.

**Descripción:** el estilo Bonita enseña a sus estudiantes a resistir ante múltiples oponentes hasta que tengan oportunidad de escapar. Fue desarrollada para que los estudiantes pudieran mantener a raya a los Inquisidores mientras sus ayudantes recogían sus cuadernos, para que así su trabajo escapase con ellos. Se trata de una escuela basada en la defensa que consiste en repetir una y otra vez los mismos movimientos de parada y que exige una par de pies rápidos a la hora de escapar. Los pupilos de esta escuela saben cuándo quedarse para defenderse y cuándo echar a correr. Observan los alrededores con gran atención e intentan luchar en lugares con poco espacio para que sus contrincantes formen un cuello de botella. El objetivo de esta escuela es ganar tiempo para que los colegas puedan actuar, además de minimizar los riesgos para uno mismo. El punto débil de esta escuela reside en la ausencia de maniobras ofensivas y en el movimiento constante del estoque con que se hacen las paradas. Aquel que se percate de estos puntos débiles podrá fijarse en el ritmo de las paradas y buscar la forma de aprovecharse sin temor a un contraataque.

Los alumnos de la Escuela Bonita NO ingresan automáticamente en el Gremio de los Espadachines. En lugar cíe esto. ganan gratis un Rango extra en una de más Capacidades de Esgrima.

**Currículo Básico:** Atletas, Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Trabajar (Esgrima), Desarmar (Esgrima), Muralla de Acero (Esgrima), Explotar Debilidad (Bonita)

**Aprendiz:** los Aprendices de la Escuela Bonita han aprendido a jugar a esperar, defendiéndose de los ataques hasta que surge la oportunidad de huir. Recibes un Aumento Libre al hacer una Parada con un arma de Esgrima. Además, cuando Guardas una Acción, aumenta en 1 la Fase que se muestra en ese Dado de Acción al final de la Fase, De esta manera, si tiras un 5 para Iniciativa y Guardas esa Acción en la Fase 5, se considerará que el dado marca 6 al final de la Fase 5, Esto hace que tengas más probabilidades de ir primero en las últimas Fases, permitiéndote escapar cuando a tu contrincante le queden pocas Acciones.

**Experto:** el Experto está ducho en lo referente a la huida y sabe planear la persecución antes de que comience. Empiezas cualquier cacería con un Aumento extra. Además, puedes añadir el Rango de tu Capacidad de Muralla de Acero a cualesquiera intentos de Defensa Activa que hagas con Parada (Esgrima).

**Maestro:** a los Maestros de la Bonita casi nunca se les atrapa en una situación en la que no puedan defenderse. Cuando no te queden Acciones, puedes gastar un Dado Dramático para realizar una Defensa Activa. Además, obtienes un Rango Libre de Parada (Esgrima), que puede incrementarla hasta 6, Si no sube tanto, más tarde el personaje puede pasar de Rango 5 a Rango 6 al gastar 25 PX.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE CATHAY

### Escuela de Esgrima Ying Sun Wo (Agarre del Halcón)

**Origen:** Tashil – Tiakhar

**Descripción:** Ying Sun Wo es una peligrosa arte marcial, basado en el ataque del halcón y otros depredadores salvajes. No limita sus movimientos a los del deporte o los puntos de ataque honorables de la mayoría de sociedades, sino en enfocar su ataque a los puntos desprotegidos y más vulnerables como las articulaciones y las partes bajas. Durante años, los profesores de la escuela han emigrado a Tiakhar donde han enseñado el estilo entre la clase noble y los infantes de la milicia. Los fundadores de la escuela dedicaron gran parte de su tiempo a la vida en las montañas de Tashil, observando a los animales salvajes para encontrar nuevos movimientos que imitar. Ellos desarrollaron una variedad de golpes brutales, cortos y largos con cierto ritmo que pueden llegar a ser extremadamente efectivos. Sin embargo si un atacante puede descubrir el patrón de ataque, puede anticipar los golpes.

**Currículo Básico:** Artes Marciales Duras, Pelea Sucia

**Habilidades de Escuela:** Mano-Garra, Sacar los Ojos, Golpe Garganta, Explotar Debilidad Ying Sun Wo

**Aprendiz:** Lo primero que aprende un estudiante es a reflejar los golpes. Ganas un aumento libre cuando usas Bloqueo como defensa activa.

Como aprendiz has estado mucho tiempo en los bosques de Tashil o Tiakhar practicando y observando los animales en su entorno natural. Los estudiantes de la escuela no entran al gremio de espadachines, pero obtienen gratis la capacidad Cazador gratis, por el tiempo dedicado a contemplar los animales salvajes.

**Experto:** Los expertos saben que muchos oponentes son como las serpientes y deben ser vencidos como lo hace el halcón, clavando los ganchos del talón en el cuello de la serpiente. Has aprendido el ataque que derrota a la serpiente, un golpe de la mano en forma de garra (mano-garra) que golpea en el cuello del enemigo. Para realizar el ataque debes utilizar dos dados de acción (solo uno debe marcar la fase actual), luego tiras Maña + mano-Garra o Maña + Golpe Garganta, el que tenga mayor rango. La DF aumenta en +20, pero si tienes éxito, infliges una Herida Dramática y reduces la DF en 5, y luego resuelves el daño por el ataque de Mano-Garra normal. Puedes pedir aumentos para lanzar más dados en el daño normal.

**Maestro:** Los maestros combinan sus ataques para realizar el increíble movimiento de Ying Sun Wo, utilizando las manos y los pies que tienen libres para realizar segundos ataques. Ya no necesitas gastar 2 dados de acción y la DF solo tiene un +10. Sin embargo puedes aumentar la DF en 10, y si impactas gastar un 2º dado de acción para realizar un ataque con una parte del cuerpo que tengas libre, mano-garra o patada o capacidades de la pelea sucia.

### **Escuela de Esgrima Zheng Yi Quan (Antiguo Puño del Juicio)**

**Origen:** Han Hua

**Descripción:** Zhen Yi Quan es el arte marcial más antigua de toda la historia de Cathay. Esta documentado que tiene más de 2000 años. Empezó entre una orden de hombres sagrados que vivían en reclusión en un monasterio secreto en las montañas. Desde entonces y durante muchos años, los monjes fueron forzados a luchar para mantener su templo seguro, enseñando a los campesinos su estilo de lucha para que les ayudaran en contra de los bandidos.

Es uno de las pocas artes marciales que combina ambas disciplinas de Duras y Blandas para actuar de forma unitaria. El estilo se enfoca en la movilidad y la defensa, en especial contra las flechas de los bandidos y montañeses. Su mayor fortaleza radica en la basta cantidad de diversidad de golpes y defensas que puede hacer, pero también es su mayor debilidad, porque es difícil escoger que habilidades son las más compensadas. Los estudiantes pueden perder un tiempo precioso decidiendo cual es el ataque adecuado y este lapso de tiempo puede ser aprovechado por el contrincante.

**Currículo Básico:** Artes Marciales Duras, Artes Marciales Blandas

**Habilidades de Escuela:** Saltar, Defensa Proyectiles, Patada Rápida, Explotar Debilidad Zheng Yi Quan.

**Aprendiz:** El aprendiz descubre que el único uso de la escuela es para autodefensa. Puedes añadir tu nivel de maestría a la DF de que te impacten.

Los estudiantes no ganan acceso al gremio de espadachines, en su lugar ganan un rango extra en alguno de los estilos de las habilidades de la escuela.

**Experto:** Los expertos practican la evasión del daño saltando lejos de él. De hecho, algunos pueden saltar tanto como para colocarse encima de la cabeza de su oponente para evitar el ataque. Ganas un rango extra en Saltar, si quieres puedes aumentarlo a 6 ahora o bien más tarde gastar 25 XP para aumentarlo a 6.

**Maestro:** Los maestros de la escuela Zheng Yi Quan han aprendido el terrible secreto del Golpe de Dragón (Lung Shiji), un acto que se construye enfocando el Chi del arte marcial en un sensacional y preciso golpe. En la fase 10 de combate, puedes gastar todas tus acciones Guardadas y actuales para realizar un ataque utilizando alguna de las siguientes habilidades: Ataque (Arte Marcial Dura), Patada, Golpe Garganta, Mano Cuchillo, Corps a Corps, Agarrar o Bloquear Articulación. Cada dado de Acción que gastes en este ataque se transforma en un dado guardado (+1g1) para la tirada total. Un combatiente con Maña 5 y Donaire 5, puede realizar un ataque de  $10g10 + 10 \times \text{Rango}$  en la habilidad, si encima pide aumentos, en el daño puede hacer un impacto de puño o patada guardando más de 2 o 3 dados. Con un Músculo 3 y pidiendo 10 aumentos de mínimo se haría un daño de  $3g0 + 10g0 + 2k1$  (patada) =  $13g0 + 2g1 = 10g6$ .

### **Escuela de Esgrima Chima Gongjian Shou (Arqueros a caballo)**

**Origen:** Xian Bei

**Descripción:** Esta escuela es la que utilizan los hábiles arqueros a caballo de las estepas de Xian Bei. Es una escuela derivada de la Vahiy de Atlar del Imperio de la Media Luna. Sin embargo no tiene ninguna base de estrategia, sino que es más un estilo de combate de movimiento que permite a cada jinete atacar a cualquier objetivo que tengan al alcance. No tiene sentido de unidad de ataque. Además la simplicidad de la escuela le permite actuar a plena potencia sin tener que depender de un ejercito para cubrir los movimientos. Como muchas otras escuelas que van a caballo el truco esta en presionar al enemigo, disparar y evadir el combate cuerpo a cuerpo. Dado que se quiere evitar la exposición al fuego enemigo, el practicante debe disparar rápido y con puntería si quiere ser efectivo. Su debilidad reside en su poco peso en combate cuerpo a cuerpo.

**Currículo Básico:** Arquero, Jinete

**Habilidades de escuela:** Explotar debilidad Chima, Arquero a caballo, Recarga Arco, Ataque Arco

**Aprendiz:** Sabes que cada ataque cuenta. Lanzas un dado adicional en daño por nivel de maestría. También utilizan el disparo rápido cuando están a caballo sin penalización. Tienen un rango gratis en una de las capacidades porque no pertenecen al gremio de espadachines.

**Experto:** Sabes disparar en un abrir y cerrar de ojos. Cuando haces Disparo Rápido no se aplican modificadores a la DF básica.

**Maestro:** Los maestros de la Chima Gongjian Shou saben disparar los primeros para repetir en todos los turnos. Puedes reducir tus dados de acción en tantos rangos como tengas en Recarga Arco hasta un mínimo de 1, y disparar justo antes de la fase 1.



### **Escuela de Esgrima Hua Shao Ren Te (El Filo Brillante)**

**Origen:** Hua Hua

**Descripción:** Hua Shao combina los ataques de espadas con movimientos de artes marciales blandas para defenderse. La espada que usa la escuela es el Jian, una espada de doble filo de gran flexibilidad, asociada con los nobles y los eruditos. Los practicantes la usan en movimientos lentos para buscar los errores de posición en el movimiento. De hecho, el único momento de movimiento rápido que tienen los practicantes es cuando están en un combate real. Por lo que a algunos les cuesta ajustar el tiempo del combate.

**Currículo Básico:** Esgrima, Artes Marciales Blandas

**Habilidades de Escuela:** Finta, Acometida, Floritura, Explotar Debilidad

**Aprendiz:** Los aprendices saben cuales son las posiciones y pasos para evitar recibir daños. Recibes un aumento libre en las tiradas de defensa activa utilizando Juego de Piernas. Además al no ser del gremio de espadachines, recibes un nivel gratis en una de las capacidades.

**Experto:** El experto ha conseguido dominar una nueva posición, Mi Jian, en la que estiras tu mano para ocultar el filo de la espada. Tu rango en Finta se incrementa en 1 sin coste alguno haciendo posible tener rango 6, y además puedes pagar 25 XP para que llegar a 6 si no llegabas del otro modo.

**Maestro:** Los maestros conocen la posición perfecta de She Yan Shi (Disparo Salvaje Geese), en la que el guerrero sujeta la espada Jian apuntando al cielo como si disparara a los pájaros. Esto le permite realizar una Acometida apoyando su peso en la hoja, lo que hace que el daño sea +2g2 en lugar de los +2g0 habituales.

### **Escuela de Esgrima Shan Dian Dao Te (espada de la luz)**

**Origen:** Han Hua

**Descripción:** Shan Dian Dao Te es un estilo de lucha rápido y fuerte que utiliza las armas de un solo filo llamadas Dao. El Dao es el arma estándar de la Infantería Imperial de Han Hua y éste es el estilo de lucha de los infantes de élite. Los espadachines de la escuela utilizan la velocidad y la fuerza para golpear con mortal precisión. La mayor desventaja es que al tener origen militar es fácilmente predecible.

**Currículo Básico:** Arma Pesada, Atletas

**Habilidades de Escuela:** Explotar Debilidad Shan Dian Dao Te, Arrollar, Corps a corps, Finta (dao)

**Aprendiz:** Los aprendices golpean con asombrosa precisión en sus ataques. Cuando haces un ataque con un Dao, tiras un dado extra adicional sin guardar (+1g0).

Los practicantes de la escuela no entran en el gremio de espadachines, en su lugar obtienen gratis la ventaja Reflejos de Combate debido a su entrenamiento especial para mejorar su velocidad.

**Experto:** La devoción para las acciones rápidas crece hacia un nuevo objetivo. Cuando tiras Iniciativa, puedes lanzar un dado extra antes de utilizar la ventaja de Reflejos de Combate, luego relanzas el que deseas y eliges cual descartas. Por ejemplo, si tienes Donaire 4, lanzas 5 dados y luego relanzas uno para descartar luego el que menos te interese.

**Maestro:** Los maestros de Shan Dian DaoTe se mueven tan rápido que es difícil ver sus movimientos. Obtienes un +10 al total de iniciativa y lanzas y guardas un Dado de acción extra (equivale a tener +1 en el rango de Donaire, solo en combate).

### Escuela de Esgrima Shaktishaalee (Fantástica)

**Origen:** Tashil

**Descripción:** La Shaktishaalee enseña a utilizar la Tulwar, la espada nacional de Tashil. La Tulwar es una espada curva de caballería ideal para cortar y cercenar. Los practicantes de esta escuela atacan con gran ferocidad, cortando de arriba abajo el que intenta detenerles. La desventaja de la escuela es que esta preparada para combate cuerpo a cuerpo desde un caballo, por lo que movimientos que no son típicos contra combatientes montados, pueden tomar por sorpresa a los practicantes. **Currículo Básico:** Esgrima, Jinete

**Habilidades de escuela:** Explotar Debilidad, Ataque caballería, Carga (esgrima), Remolino.

**Aprendiz:** El aprendiz de la Shaktishaalee utiliza los mismos movimientos a pie como si fuera a caballo. Puedes utilizar el Ataque de caballería como capacidad de ataque aunque estés a pie, en lugar de tu capacidad de Ataque de Esgrima. Los estudiantes de la escuela no entran en el gremio de espadachines, en su lugar reciben un rango extra en la capacidad Ataque caballería.

**Experto:** El experto de la Shaktishaalee puede mostrar porque su estilo genera los mejores caballeros del mundo. Obtienes un rango gratis en Ataque caballería, pudiendo llegar a rango 6 en este modo. Si no incrementas tu rango de este modo, puedes luego pagar 25 XP para subirlo a 6.

**Maestro:** El maestro de la Shaktishaalee demuestra porque este estilo recibe el nombre de "Fantástica". Cuando lances el daño después de un ataque de caballería, puedes relanzar todo el daño y elegir cual de los dos resultados quieres guardar. Por ejemplo, si tienes un Músculo de 4, y pediste 3 aumentos tu tirada de daño sería  $4g0 + 3g0 + 2g2 = 9g2$ , la primera vez que tiras sacas un 39, la segunda vez obtienes un 37. Decides infligir 39 heridas en vez de las 37.

### Escuela de Esgrima Jasni

**Origen:** Tiakhar

**Descripción:** Los piratas de Tiakhar son los más temidos esclavizadores de Cathay. Sus naves atacan los barcos desprotegidos en el mar, y de sus víctimas ya nunca más se sabe nada. Durante generaciones, han refinado su método de ataque y abordaje, transformándolo en una experta rutina, que les permite completar su trabajo cruel y peligroso con la menor dificultad posible.

La Familia Jasni de Tiakhar ha codificado el método en un peligroso arte y mantienen una academia de entrenamiento para jóvenes marineros que quieren impresionar a sus capitanes. Esta escuela instruye a los alumnos en el comportamiento en el mar y en la esgrima. Dado que el punto más importante de la escuela es capturar al enemigo en lugar de enfrentarse en duelo con ellos o cortarlo a pedazos. Los estudiantes no aprenden ataques que sean muy dañinos. Esta filosofía "blanda" es su mayor debilidad.

**Currículo Básico:** Marino, Esgrima

**Habilidades de Escuela:** Corps a corps, Desarmar, Abordaje, Explotar Debilidad Jasni

**Aprendiz:** Los aprendices de la escuela aprenden a compensar el balanceo del mar en combate, pudiendo utilizar Equilibrio como capacidad básica de defensa. Los estudiantes también aprenden a tomar parte en los abordajes pudiendo ganar muchos cautivos. Cuando tu barco realice un abordaje puedes tomar parte en él. Si lo haces, considera que las pérdidas del defensor pasan a ser cautivos en lugar de muertos. Estos cautivos pasan a las cubiertas inferiores de tu nave durante el transcurso del turno de abordaje.

Los estudiantes de la escuela Jasni no entran en el gremio de espadachines, en su lugar obtienen gratis Miembro Voluntario de la Armada de Tiakhar.

**Experto:** Los expertos casi nunca pierden el equilibrio. Puedes lanzar y guardar un dado extra (+1g1) en todas las tiradas de Equilibrio, no solo para defensas activas. Su éxito liderando abordajes es fenomenal. Cuando lances para la tabla de pérdidas de abordaje, puedes repetir la tirada pero debes quedarte con el segundo resultado. Si utilizas la regla opcional de que cada ronda de abordaje es un combate singular, entonces el rango de tu tripulación se considera un Pelotón de Matones de un rango superior al normal, en la mayoría de los casos significa tener un rango de 3.

**Maestro:** Tu fiereza como pirata te ha hecho ganar una reputación incrementando tu nivel de miedo en 1. Si no tenías nivel de miedo, ahora ganas el primero. Además en las tiradas de la tabla de abordaje, puedes gastar un dado dramático y hacer que tus dados sean críticos. Si usas la regla opcional de combate singular, tus pelotones de matones luchan con tanta fiereza que tienes que considerarlos Pelotones de 9 hombres en lugar de los de 6.

### **Escuela de Esgrima Ki Kwanji (Lucha de Patadas)**

**Origen:** Lanna

**Descripción:** Ki Kwanji es una joven escuela de artes marciales de apenas 50 años. A diferencia de otras artes marciales que sirven para defenderse o bien para encontrar la paz interior, este estilo se ha ganado la reputación de deporte. Se han organizado torneos en la provincia de Lanna en los que dos hombres se lanzan patadas y puñetazos hasta que uno de los dos no puede mantenerse en pie, y el estilo ha sobrepasado este marco de lucha brutal. Es un estilo de lucha extremadamente agresivo, pero limitado por un grupo de movimientos, lo que lo hace de algún modo muy previsible, aunque aún un reto de superar y un entretenimiento para los que les gustan esta clase de cosas.

**Currículo Básico:** Artes Marciales Duras, Pugilismo

**Habilidades de escuela:** Explotar Debilidad Ki Kwanji, Patada, Patada Rápida, Gancho.

**Aprendiz:** Las manos de los aprendices del arte Ki Kwanji se mueven a la velocidad de la luz. Tu ataque de Pugilismo y el de Artes Marciales Duras se consideran uno, lo que te permite iniciar el juego con rango 2 en dichas capacidades antes de repartir ningún otro PH.

Los estudiantes de Ki Kwanji no entran en el Gremio de Espadachines, en su lugar obtienen un aumento libre en todas las tiradas de Pugilismo, Artes Marciales Duras y los de la Escuela Ki Kwanji.

**Experto:** Los expertos hacen sus ataques cuando los enemigos se están preparando, contraatacando los golpes del enemigo antes de que este te golpee. Ganas un rango gratis en Patada Rápida, lo que te permite incrementar de 5 a 6 tu nivel en la capacidad, pudiendo luego comprar el rango 6 por 25 XP.

**Maestro:** El maestro lanza patadas bajas mientras va ganando terreno, hasta terminar con su talón en la nuca de su oponente. Cuando haces esta patada, lanzas un ataque de patada normal, pero no puedes hacer puntería con aumentos, en su lugar haces una dramática automática y luego resuelves el daño normal del ataque.

### **Escuela de Esgrima Chin Te – Mano de la mañana**

**Origen:** Lanna

**Descripción:** Chin Te un granjero de Lanna que llevó a sus compañeros de campo a someter a un dictador de la provincia, enseñó a sus seguidores como usar su falta de armamento. Hoy en día, el estilo de combate que lleva su nombre utiliza el arma Seurng Tjat Koen. Chin Te sabia que sus fuerzas eran superadas en numero, por lo que su escuela se hizo famosa por poder ser utilizada contra múltiples atacantes. A veces los practicantes de la escuela usan dos Tjat Koens, pero lo normal es uno. El arma no para nunca quieta, por lo que es fácil adoptar una posición de defensa pero a su vez también es fácil atacar. Incluso estar estático pero con los dos cabos del arma prestos para atacar. La debilidad es que el arma no está diseñada para parar ataques.

**Currículo básico:** Cadena, Atleta

**Habilidades de Escuela:** Explotar Debilidad Chin Te, Remolino, Desarmar, Finta

**Aprendiz:** Aprenden a usar dos Seurngs, y esto elimina la penalización por la mano mala. Además obtienen un Aumento Libre en todas las tiradas de Ataque con los Seurngs Tjat Koen. Los practicantes no entran al gremio de espadachines, por lo que tienen un rango gratis a una de sus habilidades.

**Experto:** Los expertos han aprendido ha realizar un segundo ataque tras el primero aprovechando el rebote de éste. Para hacer esto ataca y resuelve el ataque normalmente. Si impactas, puedes gastar un dado de acción (aunque sea de una fase diferente) para realizar un segundo ataque que se resuelve normalmente.

**Maestro:** Los maestros saben que incluso un Seurng tjat koen puede servir para detener armas. Para ello debes gastar un dado de acción (interrupción o de fase actual) para utilizar tu arma como defensa, lanzando Ingenio + Ataque Cadena, y siendo este valor la DF para golpearte contra combate cuerpo a cuerpo o lanzado. Los arcos, ballestas y armas de fuego no sufren esta modificación y las armas de fuego reciben un aumento libre.

### Escuela de Esgrima Tie Xiong Kung (Ataque del Oso de Hierro)

**Origen:** Koryo

**Descripción:** El Tie Xiong Kung es un estilo de combate de artes marciales de duros golpes enfocada en infligir el máximo daño posible para neutralizar al enemigo lo antes posible y eficientemente. El estilo ha sido practicado durante más de 17 siglos, originado entre los héroes guerreros de lo que ahora se conoce como reino de Koryo, y se llama como su legendario fundador Tie Xong, un increíble hombre de enorme fuerza y vigor.

El estilo enseña a los practicantes a mantener a los enemigos al limite de alcance de sus brazos, donde pueden ser golpeados con potentes puñetazos y patadas, mientras los ataques contrarios pueden ser bloqueados con paradas tan fuertes que pueden infligir daño. El mayor defecto del estilo es el hecho de depender de la distancia que hay que mantener a toda costa. Un enemigo que llegue demasiado cerca, puede desbaratar la táctica, momento en el que el estudiante debe retirarse o hacer recular su oponente hasta la distancia adecuada.

**Currículo Básico:** Artes Marciales Duras, Atletas

**Habilidades de Escuela:** Explotar Debilidad Tie Xong, Patada, Mano Cuchillo, Bloqueo Poderoso (si tiene éxito como Defensa Activa, inflige daño contra oponentes desarmados).

**Aprendiz:** Los aprendices de la Tie Xong aprenden rápidamente a golpear tan duro como pueden en cada ataque que hacen. Tu ataque de Mano Cuchillo hace +1g2. Los estudiantes no entran en el gremio de Espadachines. En su lugar obtiene un nivel gratis en una de las capacidades de ataque de la escuela.

**Experto:** A los expertos de la Tie Xong se les enseña que el arma del enemigo es solo una extensión más del brazo de éste, y debería romperse como el brazo del mismo. Puedes intentar utilizar tu ataque de Mano Cuchillo para romper armas. El intento debe hacerse con Maña + Mano Cuchillo contra la DF del oponente de ser golpeado + 2 aumentos por apuntar contra el Arma. Si aciertas, lanzas el daño contra el Arma. Para romperla tu daño debe igualar o superar la DF de rotura del arma, dependiendo del tipo. Este ataque no puede ser detenido con una defensa activa, porque significaría que automáticamente se rompe el arma al interponerse con el ataque. Puedes añadir aumentos normales para conseguir más daño.

Tipo de Arma	DF Dureza
Arma Esgrima	25
A. Pesada o Asta	35
Daga o Cuchillo	25
Escudo o Rodela	30
Otras	discreción del DJ min. 40

Modificadores aplicables: +5 por armas de buena calidad / -5 por armas de mala calidad / +10 por Dracheneisen

**Maestro:** Años de entrenamiento y práctica han hecho que las patadas de los estudiantes sean como coces de caballo. Cuando consigas impactar con una patada a tu oponente, trata el daño como si fuera ocasionado por una arma de fuego, con lo que por cada 10 heridas adicionales se ocasiona una nueva dramática.

### **Escuela de Esgrima Wu Tsain (Sin problemas)**

*"Si tu oponente es de temperamento colérico, busca irritarle. Pretende ser débil, porque puede que él se vuelva arrogante" – Zheng Ren, Bing Shu*

**Origen:** Khimal

**Descripción:** Decir que el estilo Wu Tsain es una escuela de artes marciales blandas es no comprender su complejidad. No solo enseña a defenderse con movimientos suaves y circulares, sino que además es totalmente antiviolencia. Los estudiantes aprenden a realizar movimientos que desconciertan y desorientan al adversario con ataques que se paran justo antes de impactar.

Este arte es relativamente nuevo, apenas 70 años. Su fundador era un monje Feng Shui Shi que necesitaba combinar su protección con su religión. Las posiciones de la escuela se asemejan a las posiciones de la geomancia. Es más, los practicantes prefieren devolver la energía del oponente en su contra que "mancharse" con ataques. La debilidad de la escuela es este mismo carácter pacifista. Si un enemigo sabe que el estudiante no devolverá los golpes, seguro que atacará con ferocidad y sin miedo de represalia.

**Currículo Básico:** Feng Shui Shi, Artes Marciales Blandas

**Habilidades de Escuela:** Explotar Debilidad Wu Tsain, Escapar, Saltar, Floritura (desarmado)

**Aprendiz:** El aprendiz aprende a estar calmado ante el inminente ataque del enemigo. Ganas un aumento libre cuando usas Rechazo como defensa activa. Los estudiantes de la escuela no entran en el gremio de espadachines. En su lugar aprenden como hacer falsos ataques que rompen la concentración de Chi del enemigo. Cuando consigues realizar una Floritura, debes elegir entre el beneficio normal de quitarle un Dado Dramático u obtener uno adicional tu, o bien añadir +1 a su siguiente dado de acción +1 por cada aumento que hayas pedido para hacer la Floritura. Si este dado supera la fase 10, se pierde.

**Experto:** Los expertos son mejores defendiéndose así mismos. Cuando usas Rechazo como defensa activa, guardas un dado extra (+0g1). Además ya no debes omitir los beneficios de la Floritura para incrementar el dado de acción del enemigo. En otras palabras, cuando consigues una Floritura el siguiente dado de acción del oponente se incrementa según la formula mencionada antes, además sigues ganando un dado dramático extra o bien hacer perder uno a tu oponente.

**Maestro:** Los maestros del Wu Tsain saben desvanecerse como la brisa en la cara del enemigo. Tu rango en Rechazo se incrementa en 1. Si no lo incrementas hasta 6, puedes más tarde gastar 25 XP para obtenerlo. Además, no tienes que hacer elección alguna cuando consigues una Floritura, sino que directamente el dado de acción de tu enemigo aumenta en 1, ganas un dado dramático y el pierde uno.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE EISEN

Al ser el país con mayor número de soldados de Theah, Eisen tiene la más amplia selección de academias militares. Muchas de estas academias no sólo enseñan formas de pelear; también propone nuevas formas de pensar y de vivir.

### Escuela de Esgrima Eisenfaust

**País de origen:** Eisen

**Descripción:** el estilo Eisenfaust se enseña en varias academias de Eisen, y consiste en el uso de una espada ancha combinada con un Panzerhand, o guantelete de hierro, en la mano izquierda. El estudiante aprende a desviar o atrapar los ataques con el guantelete y a explotar las aperturas dejadas en la posición del oponente con la espada ancha (considerada un Arma Pesada). Esta escuela de lucha es muy defensiva, y enseña a sus estudiantes a esperar a que el oponente cometa un error antes de atacar. "Tener la iniciativa no sirve de nada si al conseguirla dejas a tu oponente aperturas por las que matarte". Eisenfaust es muy bueno explotando los fallos

cometidos por el rival, que poco a poco se impacienta o se enfada y termina errando. En cuanto llega este desliz, el estudiante de este estilo salta sobre él, haciendo llover temibles tajos con su espada. El defecto de esta técnica es la rigidez del entrenamiento. Aunque el practicante debe aprender más de setenta movimientos diferentes, hay ciertas reglas que seguir al cambiar de uno a otro, ya que muchas sucesiones dejan aperturas abiertas. Esto permite a un conocedor de la técnica

predecir hasta cierto punto los actos de su rival.

**Currículo básico:** Armas Pesadas. Panzerhand

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas Pesadas), Desarmar (Panzerhand), Trabar (Panzerhand), Explotar Debilidad (Eisenfaust)

**Aprendiz:** aprender el estilo Eisenfaust te permite emplear una espada ancha (Arma Pesada) en una mano, negando la penalización por la mano mala al usar un Panzerhand. Cuando tu oponente no consigue golpear tu Defensa Pasiva ganas un Aumento Libre en tu siguiente ataque contra él por cada 5 puntos completos por los que te haya fallado. Estos Aumentos deben emplearse antes del fin del Turno, pues de otro modo se pierden. Además, si ese mismo oponente vuelve a atacarte antes de que uses los Aumentos, también los pierdes.

**Experto:** el Experto en Eisenfaust ha aprendido a romper el arma de sus oponentes con el Panzerhand. Cada vez que logres una Defensa Activa usando Parada (Panzerhand), puedes gastar un Dado Dramático para tratar de romper el arma enemiga, Debes superar una tirada de Músculo contra una DF que depende del tipo de arma: De esgrima: 30 Armas Pesadas: 35 Otras: según el DJ, pero al menos 40. Los siguientes modificadores acumulados pueden ajustar estas DF:

+5 a la DF si el arma es de buena calidad.

-5 a la DF si el arma es de mala calidad.

+10 a la DF si es un arma dracheneisen.

**Maestro:** los Maestros de Eisenfaust han aprendido el arte de la paciencia. Puedes Aguantar una Acción para esperar una apertura. Cada Fase que Aguantes la Acción te concede un dado de daño sin guardar adicional si se usa esa Acción para atacar (recordando las reglas sobre el lanzamiento de más de 10 dados). No puedes lograr más dados adicionales mediante esta técnica que tu Nivel de Brío. Solo puedes aguantar una Acción por Turno con este fin, y mientras tanto solo podrás Aguantar o Defenderte Activamente con tus otros dados de Acción.



## Escuela de Esgrima Drexel

**País de origen:** Eisen

**Descripción:** Esta escuela fue fundada por un mercenario llamado Kristoff Drexel, líder de la cuadrilla llamada los Espíritus de la Sangre. Por su experiencia como mercenario sabía que la lucha en muchas ocasiones requería flexibilidad de pensamiento y en el estilo de lucha. En consecuencia, diseñó varias formas de uso del versátil *Zweihander* Eiseno.

El estilo de lucha de Drexel es muy famoso entre los mercenarios porque se adapta múltiples situaciones. A menudo, estos mercenarios reciben el nombre de soldados *doppel*, término que hace referencia a su sueldo: les pagan el doble que a un soldado normal. La Escuela Drexel es bien conocida por su flexibilidad en el combate. Un espadachín entrenado en ella hará uso de muchas más formas de ataque que un contrincante de otra escuela. Drexel enseña cuatro Posiciones, o formas de sostener un *Zweihander*. Cada una de ellas tiene ciertas ventajas e inconvenientes, y sirve para atacar o defender. Un estudiante puede rápidamente cambiar de posición y adaptarse a las diferentes situaciones que se le vayan presentando. Como esta escuela enfoca sus enseñanzas en la flexibilidad y en el pensar rápido y no suele obligar a los estudiantes a repetir constantemente los mismos ejercicios, hay momentos en los que el estudiante puede dudar durante el combate, lo que puede resultar mortal.

**Currículo Básico:** Pelea Sucia, Arma Pesada

**Capacidades de Esgrima:** Acometida (Arma Pesada), Desarmar (Arma Pesada), Empuñaduras (Arma Pesada), Explotar Debilidad (Drexel).

**Aprendiz:** Los aprendices de la escuela Drexel han aprendido las nociones básicas para el manejo de un *Zweihander*: Conoces 2 Posiciones de *Zweihander* (escógelas de entre las que hay en la lista más abajo), y puedes utilizar las habilidades de Aprendiz que figuran bajo cada Posición. Además, recibes +5 en tu Total de Iniciativa cuando empuñes un *Zweihander*.

**Experto:** Has ampliado tus conocimientos básicos del *Zweihander*, y a utilizar su fuerza y habilidad para intimidar a tus oponentes (y a tus propios (compañeros). Aprendes una Posición adicional de *Zweihander*, y puedes utilizar la lista de conocimientos del experto que hay bajo cada una de las posiciones que conozcas. Además, recibes un Índice de miedo de 1. Si ya tienes uno, entonces sumará 1 al que tengas o bien podrás utilizarlo en las tiradas de Liderazgo, Intentos de Intimidación, y en las tiradas de Pánico (ver las Reglas del combate de masas avanzado, en las páginas 100-105). Recibirás un Aumento Libre a tu tirada por cada punto de Miedo. Finalmente, cuando conduzcas a tus hombres secuaces y Matones) contra una persona o una criatura que tenga un Índice de Miedo, tu Valor de Miedo y el de tus hombres cancelará los efectos del suyo en una proporción de 1 a 1 hasta el final de la Escena (por ejemplo, si el Índice del monstruo es de 3 y el tuyo de 2, el del monstruo quedará reducido a 1, y el tuyo a 0).

**Maestro:** Los maestros de la Escuela Drexel han logrado conocer exhaustivamente todos los secretos del *zweihander*, y son temidos guerreros. Aprendiste la Posición Final del *zweihander* y puedes utilizar tus habilidades como Maestro, que figura bajo el gráfico correspondiente. Tu Índice de Miedo queda aumentado en +1.

## Posiciones de *Zweihander*

Una posición es una forma concreta de sostener y luchar con *zweihander*. Es muy flexible, y tiene cuatro Posiciones básicas. Cada una de ellas afecta "a la movilidad. El estudiante de la Escuela Drexel puede adoptar una Posición gastando una Acción mientras empuñe un *zweihander* cuya posición no vaya a reajustar (ver página 100 para reajustes del arma y otras reglas del *zweihander*). Puedes escoger entre comenzar la pelea en una Posición sin gastar una acción mientras esperas a que llegue la situación apropiada para reajustar. Empuñar otra arma a la vez que un *zweihander* no permita el uso de estas Posiciones.

*7th Sea, 7º Mar y todo lo relacionado con la marca es ©y TM de Alderac Entertainment Group Inc.*

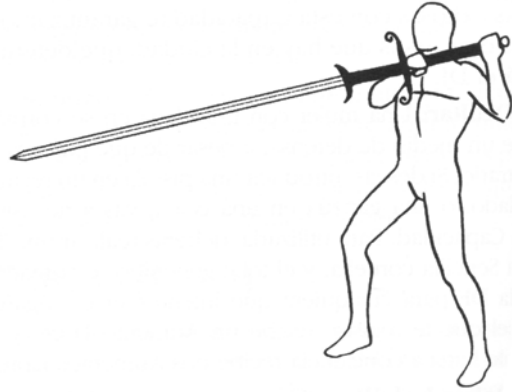
*Todos los Derechos reservados.*

*Juego original creado por Jennifer y John Wick. Recopilación y Traducciones por Berenguer Hidalgo*

*Sitio Oficial de 7th Sea – <http://www.swashbucklingadventures.com/>*

**BITTNER, POSICIÓN FRONTAL:** El zweihander se sostiene a la altura de la cabeza, casi como una lanza. Esta Posición es de carácter defensivo, y hace que sea muy sencillo el manejo del arma. El zweihander implica un daño de 2g2.

**Aprendiz:** No necesitarás gastar una Acción para reajustar tu zweihander, y recibirás un Aumento Libre para cualquier tirada de Defensa Activa.



*La posición Bittner*

**Experto:** Recibes dos Aumentos Libres para cada tirada de Defensa Activa. Tus Dados de Acción bajarán 2 (mínimo 1) cuando lleves a cabo una Defensa Activa.

**Maestro:** Recibes tres Aumentos Libres para cada tirada de Defensa Activa. Tus Dados de Acción bajarán 2 (mínimo 1) cuando lleves a cabo una Defensa Activa.

**GERBECK, O POSICIÓN ALTA:** Esta es la Posición que asumen los estudiantes más primerizos cuando toman un zweihander. La espada se lleva apuntando hacia lo alto, las manos cerca del rostro, y se utiliza como si fuese un hacha, pero trazando una

trayectoria mayor. En esta Posición, el zweihander produce un daño de 3g3.

**Aprendiz:** Has aprendido cómo atacar a un oponente mientras reajustas tu zweihander. Sin embargo, tu ataque será flojo, y la tuya será un arma de ataque de 1g2 posición bitnner dibujo.



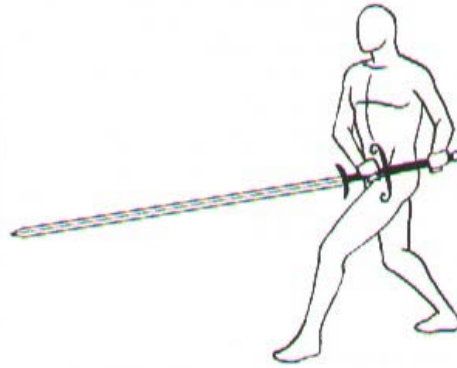
*La posición Gerbeck*

**Experto:** Has mejorado tus técnicas de reajuste hasta el punto de que tu zweihander está considerado como un arma 2g2 durante una Acción de Reajuste.

**Maestro:** Tu zweihander ya produce tanto daño como cualquier otra Arma Pesada (3g2) cuando lo reajustas.

**KÓHLER, O POSICIÓN BAJA:** En esta posición, deberás sostener el zweihander horizontalmente y a la altura de la cintura, con la punta dirigida hacia tu oponente. Es una Posición rápida, pues permite mover el filo a bastante velocidad. En esta posición el zweihander produce un daño de 2g2.

**Aprendiz:** Recibes +10 en tu Total de Iniciativa (además de los acostumbrados +5), y tus Dados de Acción están 1 más bajos (mínimo 1) cuando estés atacando, reajustando tu zweihander llevando a cabo una Defensa activa.



*La posición Köhler*

**Experto:** Tus Dados de Acción están 2 más bajo (mínimo 1) cuando estés atacando, reajustando tu zweihander o llevando a cabo una Defensa Activa.

**Maestro:** Tus Dados de Acción bajan 3 (mínimo 1) cuando estés atacando, reajustando tu zweihander o llevando a cabo una Defensa Activa.

**METZGER, O POSICIÓN DE RETAGUARDIA:** En esta posición, sostienes la espada como una escoba apuntando hacia el suelo hacia detrás. Es una Posición de ataque, y permita acometidas rápidas y por sorpresa. El zweihander en esta Posición inflige un daño de 4g4, pero la Defensa Pasiva del que la utiliza se reducen en 5, y la DF de cualquier Defensa Activa que intente el que la use aumenta en 5

**Aprendiz:** Tus Dados de Acción bajan en 1 (mínimo 1) al Atacar.

**Experto:** Tus Dados de Acción bajan 2 (mínimo 1) al Atacar.

**Maestro:** Tu zweihander inflige un daño 5g4 cuando golpea.



*La posición Metzger*

### **Escuela de Esgrima Durchsetzungburg**

**País de Origen:** Eisen

**Descripción:** Entrenados a usar tanto su mente como su arma, el estilo de lucha Durchsetzungburg es un método de duelo mortal. Los miembros aprenden a luchar prácticamente inmóviles.

**Currículo Básico:** Esgrima, Erudito

**Capacidades de Esgrima:** Respuesta, Floritura, Muralla de Acero, Explotar Debilidad Durchsetzungburg.

**Aprendiz:** Siendo estudiante de la escuela se entra a formar parte del Gremio de Espadachines. Obtienes un +5 cada vez que intentas dirigir tus golpes (pides aumentos) cuando usas una arma de esgrima.

**Experto:** Los expertos de Durchsetzungburg han aprendido a mejorar sus florituras. Obtienes un rango adicional en Floritura, incrementando tu máximo a 6. Puedes comprar el rango 6 por 25 XP. Además obtienes un +10 cuando pides aumentos para dirigir tus ataques.

**Maestros:** Cada vez que pides aumentos para localizaciones, esos se convierten también en +1g0, normalmente no ocurre (Regla Local: en nuestros combates si se suman al daño, por lo que en esta capacidad los dados se convierten en +1g1). Además obtienes un +15 cuando intentas localizaciones con un arma de esgrima.

## Escuela de Esgrima Gelingen

**País de origen:** Eisen

**Descripción:** Este estilo de lucha fue especialmente diseñado para ser utilizado contra enemigos no humanos. Los estudiantes aprenden a buscar un punto débil en la anatomía de criaturas que no conocen, para familiarizarse con las diferentes clases

de monstruos, y las partes de su anatomía donde golpear y causar el mayor daño. Entre los más conocidos trucos está el atacar las articulaciones de los brazos y de las patas, la búsqueda de sustancias que sean perniciosas para ciertos tipos de monstruos y las agresiones a las partes blandas de los cuerpos de estas criaturas, tales como los ojos. Sin embargo, no es este estilo particularmente útil para derribar oponentes inteligentes. Los estudiantes aprenden a buscar patrones repetitivos en las criaturas para así poder predecir sus movimientos algo que varía mucho en los enemigos dotados de inteligencia, incluso entre individuos de la misma especie. A diferencia de otros estudiantes de las Escuelas de Esgrima, los de Gelingen no entran gratis en el Gremio de Espadachines. En su lugar, reciben un Nivel gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Currículo Básico:** Pelea Sucia, Doctor

**Capacidades de Esgrima:** Explotar Debilidad (Monstruo). Ver más abajo.

**Aprendiz:** El estudiante es entrenado en el combate de un tipo concreto de monstruo (normalmente una especie que sea muy común, como los kobolds o las sirenas, o cualquier otro. Recibes una Capacidad de Explotar la Debilidad (Monstruo) (ver abajo) de Nivel 3 gratis, y puedes comprar hasta tres más al precio habitual (como Capacidades Avanzadas). Debes tener cuatro Capacidades de Explotar la Debilidad (Monstruo) de Nivel 4 para convertirte en Experto. Además, cuando luches contra un monstruo cuya Capacidad de Explotar Debilidad poseas, deberás añadir tu Nivel en esa Capacidad a cualquier Tirada de Daño contra el monstruo (aumentando una tirada de 17 a 20 si tienes, por ejemplo, Nivel 3).

**Experto:** El estudiante ha aprendido a combatir a diversas razas de monstruo, comenzando a identificar sus ataques y hábitos comunes. Al luchar contra un monstruo cuya Capacidad de Explotar Debilidad poseas deberás añadir dos veces tu Nivel en esa Capacidad a) tu Defensa Pasiva al ser atacado por él. Además, tu bonificación de Aprendiz se dobla, permitiéndote sumar dos veces tu Nivel en Explotar Debilidad (Monstruo) a las tiradas de daño realizadas contra el mismo. Para convertirte en Maestro debes tener cuatro Capacidades Explotar Debilidad (Monstruo) a Nivel 5.

**Maestro:** Llegado a este punto, el estudiante ha empezado a sacar unas conclusiones de su entrenamiento y a aplicarlas a varios tipos de monstruo. Tienes 1 nivel gratis en todas las Capacidades de Explotar Debilidad (Monstruo) y puedes aumentar cualquiera de ellas (a Nivel 2 o más) como siempre. Ahora también podrás comprar tantas Capacidades de Explotar Debilidad (Monstruo) como quieras.

### Escuela de Esgrima Hópken

**País de Origen:** Eisen

**Descripción:** La invención de la ballesta fue un avance y una maldición al mismo tiempo para los eisenos. Las flechas podrían penetrar armaduras de Dracheneisen, algo imposible de hacer con un arco (normal. Y, aunque su precio era elevado, permitía armar a los campesinos sin necesidad de entrenarlos; apenas. Uno de estos labriegos, llamado Adrián Hópken, aprendió tantas cosas sobre el manejo de la ballesta, que pronto estaba regalando con sus enseñanzas a un grupo de motivados estudiantes. Fue después de la Guerra de la Cruz. El estilo Hópken se enfoca en la precisión de disparo y en la velocidad de recarga. Además, Adrián fabricó una ballesta de alta potencia que penetra el Dracheneisen con gran facilidad. Combinada con trucos de manejo y un ingenio similar a un calzador, Adrián enseña a sus estudiantes a recargar sus armas casi instantáneamente. Sin embargo, el punto débil de esta Escuela está en las propias ballestas, que tan sólo son de utilidad cuando el que la usa está parado. Otro defecto está en el chasquido que hacen estos aparatos cuando se van a disparar, pues le dan tiempo a apartarse a un enemigo que esté medianamente atento. A diferencia de otras Escuelas de Esgrima, los estudiantes de la Hópken no entran gratis en el Gremio de Espadachines, aunque en su lugar reciben un nivel gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Currículo Básico:** Atletía, Ballesta

**Capacidades del Espadachín:** Disparo Especial (Ballesta); Explotar Debilidad (Hópken), Manejo del Arco (Ballesta), Recargar (Ballesta).

**Aprendiz:** Los aprendices de la Escuela Hópken han aprendido algunos trucos para disparar una ballesta. Cuando golpeas infliges un Dado Extra sin Guardar (un total de 3g3), y puedes comprar la Capacidad de Recargar (Ballesta) como si fuese una Capacidad Básica.

**Experto:** Los expertos de esta Escuela han aprendido a utilizar la ballesta y a sacarle el mayor rendimiento posible. La disparan más lejos y con mayor precisión que cualquiera que entrene solo. Finalmente el Alcance de tu ballesta aumenta en 10 metros y los modificadores de Corto y Largo Alcance quedan reducidos a -10 y -5 respectivamente. Además, puedes construirte una ballesta especial que produzca un Daño 4g3 en lugar de 3g3. Esto té va a costar 5.000 gremiales. Cualquiera que tenga menos de 4 de Músculo necesitará 3 Acciones extra para recargar esta ballesta.

**Maestro:** Los maestros de la Escuela Hópken están considerados como los más habilidosos ballesteros de Théah. El Alcance de tu ballesta aumenta en 15 metros, mientras que los modificadores de Corto y Largo alcance quedan reducidos a +5 y -0 respectivamente. Por último, puedes elevar tu Capacidad de Recargar (Ballesta) de Nivel 5 a Nivel 6 por un coste de 25 PX, reduciendo el tiempo de Recargar a 0 y permitiéndote así disparar cada Acción.

### **Escuela de Esgrima de Kelby Loring**

**País de origen:** Eisen

**Descripción:** Inventado por el líder de los Wachhunde, Kelby Loring, y más tarde adoptado por la Guardia de Frieburg, el estilo de lucha Loring utiliza dos panzerhands. Es un estilo defensivo, igual que el Eisenfaust y sus practicantes a menudo lo usan para incapacitar a criminales potencialmente violentos sin herirlos (bueno, no demasiado). La principal ventaja de la escuela Loring es la tendencia de los espadachines de subestimar a alguien que no lleve un arma larga y afilada en sus manos. Esto permite a un Guardia dar un paso adelante y quitarle rápidamente el arma a su enemigo antes de que tenga ocasión de reaccionar. Además, hace que la mayoría de los oponentes se muestren reticentes a sacar una pistola o convertir la lucha en un duelo a muerte de cualquier otro modo. Sin la escuela Loring, el nivel de mortandad dentro de la Guardia de Frieburg sería mucho mayor. La principal debilidad de la escuela Loring es su pobre alcance y su naturaleza defensiva. Acorralado contra una pared por un oponente que sea hábil evitando paradas, un practicante de Loring podría encontrarse literalmente a merced de su enemigo.

**Currículo básico:** Atleta, Panzerhand

**Capacidades de Esgrima:** Trabrar (Panzerhand), Desarmar (Panzerhand), Gancho Corto, Explotar Debilidad (Loring)

**Aprendiz:** Los estudiantes del estilo Loring aprenden a combatir con un Panzerhand en cada mano. No sufren penalización por mano mala cuando usan un Panzerhand, y ganan +1 dado no guardado en las Tiradas de Daño de su Panzerhand por cada Nivel de Maestría que tengan en esta escuela (p. Ej., un Panzerhand llevado por un Maestro de Loring causa 3g2 de daño, además de las bonificaciones de Músculo).

**Experto:** Loring se concentra principalmente en contener a los violentos y en desarmarles antes de que puedan herir a nadie más. Puedes usar tu Capacidad de Desarmar sin esperar a que tu oponente falle tu Defensa Pasiva, pero, si lo haces, tu intento de Desarmar sufre una penalización de -10 en su tirada. El fallo hace caer tu DF para ser golpeado en 5 durante el resto de la actual Fase y la siguiente. Además, una vez alcanzas este Nivel de Maestría y tienes un Nivel 5 en tu Capacidad Desarmar (Panzerhand), puedes gastar 25 PX para incrementarla de 5 a 6.

**Maestro:** Los maestros de la escuela Loring son extremadamente hábiles protegiéndose de cualquier daño. Además, son expertos arrebatando las armas de las manos de sus oponentes. Ahora puedes usar tu capacidad Trabrar (Panzerhand) como una Capacidad de Defensa Parada. Si la usas con éxito como Defensa Activa, el arma con la que tu oponente te ha atacado ha quedado unida como si hubiese usado normalmente la Capacidad. Además, recibes inmediatamente 1 Acción extra que debes usar contra ese oponente justo ahora o la perderás.



### **Escuela de Esgrima Pösen**

**País de Origen:** Eisen.

**Descripción:** Esta escuela entrena a sus estudiantes en el uso de la lanza de jabalís, arma de asta que se utiliza montado a caballo, utilizada tradicionalmente para cazar a estos animales. Esta arma tiene un travesaño para evitar que el animal se acerque demasiado al jinete y al caballo. Algunos de los nobles más arrogantes comenzaron a utilizar estas lanzas en el campo de batalla, dando caza a sus enemigos como si de cerdos salvajes se tratase, mientras las flechas y las espadas resbalaban sus armaduras de Dracheneisen. Finalmente acabó siendo un modo más de demostrar la valentía, para equilibrar tu relativa ventaja proveniente del Dracheneisen. Sin embargo, con un entrenamiento metódico la lanza puede convertirse en una mortífera arma de caballería. Ahora es menos un estorbo (es un estilo de lucha con el que el noble demuestra su real alcurnia. La principal baza de esta Escuela es su estallido

de energía inicial. El estudiante gasta gran parte de las energías al inicio del combate, para después retirarse a descansar y presumir de cuántos "cerdos" ha liquidado. Sin embargo, si alguien consigue cortarle la retirada al estudiante, entonces tendrá problemas, pues las tácticas Posen dejan al luchador cansado en poco tiempo, y más de un luchador ha sido derribado de su caballo, despojado de su armadura y hecho pedazos por los "cerdos".

**Currículo Básico:** Arma de Asta, Jinete

**Capacidades de Esgrima:** Cargar (Arma de Asta), Explotar Debilidad (Posen), Arrollar (Arma de Asta), Atacar con Lanza (Arma de Asta).

**Aprendiz:** Los aprendices de esta disciplina aprenden a utilizar su lanza para mantener alejados a sus enemigos y luchar a caballo. Recibes +15 en tu total de Iniciativa durante el primer Turno de cada combate. Además, cuando uses tu Capacidad de Atacar con Lanza (Arma de Asta) durante el primer Turno de un combate, siempre que tengas un espacio razonable para maniobrar (por lo menos 3x3 metros y según te diga el DJ) tirarás y guardarás dado extra cuando golpees. Además, Posen enseña mayoritariamente a nobles, así que recibirás un descuento de 5 Punto compras la Ventaja Dracheneisen (signo externo de la nobleza más evidente que incluso la Ventaja noble, ya que muchos nobles han perdido sus tierras).

**Experto:** Los expertos han aprendido cómo corregir sus fuerzas al comienzo de la batalla y causa máximo daño posible en el mínimo tiempo antes retirarse. Durante el primer Turno de cada combate podrás escoger añadir 1 nivel a tu Músculo, Maña y Brío. Si lo haces, deberás sustraer 1 Nivel de las demás características durante el resto de la Escena; si esta penalización lleva a alguna de ellas a 0 (sufrido dos veces tu nuevo Brío en Heridas Dramáticas) quedarás inmediatamente Inconsciente.

**Maestro:** Los verdaderos Maestros de la Escuela Posen saben atacar duro y rápido; aparecen como remolinos de acero y barren el campo de batalla. Al principio de un Turno, puedes escoger tomar prestado de las Acciones de la siguiente Ronda. Así si Donaire es de 3, puedes llevar a cabo 6 Acciones este Turno, pero si eliges tirar los 6 Dados de acción, entonces no recibirás Acciones el siguiente Turno. Sólo podrás utilizar esta habilidad una vez cada Turno.

### **Escuela de Esgrima Steil**

**País de Origen:** Eisen

**Descripción:** Esta escuela enseña una filosofía del liderazgo radicalmente diferente de la Escuela Unabwendbar (ver más abajo). En lugar de introducir líderes más lógicos y eficientes, los estudiantes aprenden cómo inspirar lealtad en las Batallas. No importa lo buen estratega que sea el rival si sus hombres rehúsan cumplir sus órdenes. Esta forma de liderazgo es muy apropiada las pequeñas unidades de guerrilla o los barcos, donde unas buenas relaciones personales el comandante y sus hombres son esenciales. Sin embargo, al convertirse en un amigo de hombres, el comandante pone en peligro su estabilidad emocional, y se arriesga a poner en peligro relaciones enteras a costa de salvar a unos pocos de los suyos. A diferencia de los estudiantes de otras Escuelas de Esgrima, los de la Steil no entran gratis en el Gremio de Espadachines. En su lugar, reciben la Ventaja de Academia gratis.

**Currículo Básico:** Comandante, Cortesano

**Capacidades de Esgrima:** Ordenar (Avanzar, Envolver, Explorar, Formar una Línea, Mantener una Posición, Prepararse contra una Carga, Reagruparse, Retirada, Rodear)

**Aprendiz:** Los estudiantes de la Escuela Steil aprenden a comprender las emociones y reacciones de sus compañeros. Esto les ayuda en su vida diaria y hace de ellos unos buenos comandantes. Recibes un Aumento Libre siempre que uses o luches contra el Sistema de Respuestas Ingeniosas. Todos los PNJ leales a ti reciben dos Aumentos Libres para luchar contra este Sistema siempre que estén en tu presencia. Además, recibes un descuento de 1 punto en todas las Ventajas que te permiten tener un PNJ que sigue tus órdenes (Sirviente, Guardaespaldas, etc.), y podrás utilizar las reglas de Secuaces Experimentados y Matones (ver más abajo). Por supuesto, deberás tener en cuenta que es difícil mover grupos armados de más de 5 ó 6 hombres a través de las ciudades sin verte metido en algún que otro lío. Deberás aprender a manejar cuatro Capacidades de Esgrima a Nivel 4 antes de convertirte en Experto.

**Experto:** Aprenderás a ser un Comandante eficaz, a controlar el seguimiento de muchos hombres a la vez, podrás formar equipo con un número de Matones igual a tu Nivel en Ingenio y tu Nivel en la Capacidad de Liderazgo (Mira las reglas para los Pelotones de Matones en la Guía del DJ). Cada vez que vayan a dejar Inconsciente a un Matón de tu grupo, puedes gastar un dado dramático para evitarlo. Además, cuando utilices las Reglas Me Batalla podrás añadir a tu tirada de Resultados Personales tu Nivel de Maestría para representar a los hombres y que cuiden de ti. Deberás manejar cinco Capacidades de Espadachín a Nivel 5 para convertirte en Maestro.

**Maestro:** Los Maestros de esta escuela son hombres extraordinariamente carismáticos cuyas tropas le seguirían al Abismo. Cuando utilices las reglas de Batalla y seas el General de un ejército, tu habilidad para inspirar a los hombres habrá aumentado muchísimo. Durante la Fase de Despliegue de una batalla, recibirás un Aumento Libre por cada 5 Puntos que saques en la tirada en lugar de por cada 10. Además, puedes gastar una Acción, una vez en cada escena, para bajar el Índice de Miedo de un oponente y equiparlo a tu Nivel en la Capacidad de Liderazgo.

**Secuaces Experimentados y Matones:** El estudiante de la Escuela Steil deberá gastar sus PX para mejorarlas habilidades de los PNJ que le ayudan. Gana un Secuaz que esté bajo tus órdenes, cada PX /que gastes en él equivaldrá a 2 PX (todos los puntos / que sobren se pierden). Por lo que a los Matones / respecta, podrás aumentar el Nivel de Amenaza de cualquier Pelotón de Matones que tengas a tus órdenes pagando los siguientes precios:

Nuevo Valor de Amenaza	XP a gastar
2	10
3	20
4	40

Además, podrás comprar Capacidades para un Pelotón de Matones (hasta un máximo de +3), pagando tantos PX como tenga el nuevo Nivel de la Capacidad (un aumento de Juego de Piernas +1 a ' Juego de Piernas +2 costaría 2 PX).

**Bajas en el Pelotón de Matones:** Los Héroes deberán representar la contratación de nuevos Matones, o el DJ puede permitir la incorporación de un nuevo Matón al final de cada Acto (los Héroes los contratan en los caminos). Las bajas no afectan a las mejoras que puede haber adquirido un Héroe para su Pelotón, y los nuevos tendrán las mismas habilidades que sus predecesores.

Regla opcional: Los DJ pueden desear que los Matones y los Secuaces Experimentados estén al alcance de todos los Héroes, doblando los costes para los Héroes que no hayan pasado por Steil.

## Escuela de Esgrima Unabwenábar

**País de Origen:** Eisen

**Descripción:** La Academia Unabwendbar en Stárk es el único lugar para profundizar en esta particular filosofía de la guerra que enseña a no luchar contra lo inevitable. Un buen comandante puede ver cuando un flanco va a caer o una unidad va a ser aislada y masacrada, pero muchos, ignorando esto, desperdiciarán sus valiosos recursos en situaciones sin esperanza debido a un errado sentido de la lealtad. Al dejar que ocurra lo inevitable intentando sacar partido de ello en lugar de luchar para intentar atajarlo, el comandante puede a menudo tornar situaciones potencialmente condenadas en gloriosas victorias. Algunas de las más privilegiadas mentes de la milicia mundial han sido entrenadas según esta filosofía. Cuando un comandante envía tropas contra un oponente ducho en Unabwendbar, jamás deberá cantar victoria hasta que la batalla haya finalizado por completo, dado que lo que pueda parecer un triunfo es a menudo una trampa bien tramada por su enemigo. Sin embargo, el sentido de la lealtad brilla por su ausencia en esta escuela, algo que muchas otras escuelas sí poseen. Los soldados, como es lógico, sienten poca simpatía por un comandante que los puede abandonar a las primeras de cambio para asegurarse de tener al enemigo bien controlado. A diferencia de los de la mayoría de las otras Escuelas de Esgrima, los estudiantes de Unabwendbar no entran gratis en el Gremio de Espadachines. En su lugar, reciben la Ventaja de Academia gratis.

**Currículo Básico:** Erudito, Comandante.

**Capacidades de Esgrima:** Órdenes (Avanzar, Cargar, Envolver, Explorar, Formar Línea, Mantener una Posición, Prepararse contra una Carga, Reagruparse, Retirada).

**Aprendiz:** Los Aprendices de la filosofía Unabwendbar deben ser extraordinariamente disciplinados y poseer gran poder de concentración. Por cada Fase que Sostengas una Acción antes de llevarla a cabo (o cada diez minutos, fuera de combate), puedes añadir un número de puntos equivalente a tu Nivel de Maestría a tu Tirada de Acción, hasta un máximo de cinco veces tu Nivel de Maestría (hasta +5 para Aprendices, +10 para Expertos, y +15 para Maestros). Si sufres una Herida Dramática mientras Sostienes tu Acción, esto afectará a tu concentración y deberás empezar de nuevo, pero no perderás la Acción. Finalmente, los estudiantes de Unabwendbar pueden comprar la Ventaja Hombre de Voluntad (ver pág. 96) por 20 PH. Debes lograr un Nivel 4 en cuatro Capacidades de Esgrima para llegar a ser Experto.

**Experto:** Tras haber llegado a posiciones de liderazgo una vez obtenida la condición de Experto, el estudiante aprenderá cómo seguir las instrucciones del General durante la batalla, y a dar órdenes a sus soldados. Si sumas tu nivel en Liderazgo a la Tirada de Estrategia de tu General, podrás ignorar la penalización de -2 que podrían sufrir tus Resultados Personales. Siempre que más de uno de los tuyos esté llevando a cabo la misma acción al mismo tiempo (tal como atacar con armas idénticas durante la misma Fase), podrás sumar tres veces tu Nivel de maestría a cada una de las tiradas de los héroes participantes. Deberás tener un Nivel 5 en cinco Capacidades de Esgrima para ser Maestro.

**Maestro:** El ejército con un Maestro de Unabwendbar como comandante tendrá bastantes ventajas en la batalla, pues tendrá la oportunidad de arranca de las fauces del fracaso victoria. Durante el Momento crucial del Combate haz una tirada de Batalla; podrás, solo una vez por batalla, convertir un fracaso pasado en una victoria

para ayudarte a acumular las tres victorias necesarias para lograr el triunfo final. Así, un Fracaso-Victoria-Victoria, o Victoria-Fracaso-Victoria, o Victoria-Victoria-Fracaso, podrá convertirse en una triple Victoria; lograrás el triunfo final de tu ejército. Finalmente, si cualquiera de los tuyos (incluido tú), falla una tirada, podrás una vez cada Acto cambiarla por el número mínimo requerido para ganar. Sin

embargo, esta habilidad anula los efectos de cualquier Aumento que la tirada hubieses logrado (evitándose así la utilización de este recurso para Capacidades especiales como Sacar los Ojos, que requiere Aumentos para poder llevarse a cabo). Por ejemplo, si intentas alcanzar a un guardia de DF 25, y Aumentas tres veces para Daño, pero sacas tan sólo 17 para tu ataque, podrías utilizar esta habilidad para aumentar tu tirada a 25, pero los tres aumentos que intentaste serían desechados y no tendrían efecto en la tirada de daño.

## ESCUELAS DEL IMPERIO DE LA MEDIA LUNA

### Escuela de Esgrima Daphan

**Origen:** Imperio Media Luna

**Tribu:** Aldiz'ahali

**Descripción:** El estilo Daphan utiliza una cimitarra para realizar sus poderosos ataques. Mientras que usa el afilado filo de la cimitarra para realizar golpes cortantes también combina la parte más recta del arma cercana a la empuñadura para golpes planos. Otra característica específica de la escuela es su habilidad especial para romper armas haciendo un fuerte giro de muñeca cuando la espada contraria está atrapada entre la guarda del puño y la hoja. La debilidad del estilo reside en su falta de moderación, casi todos los golpes, paradas y movimientos van seguidos de todo el peso del atacante. Un oponente alerta puede ver los músculos tensarse antes de la acción y actuar previamente.

**Currículo Básico:** Esgrima, Atletas

**Habilidades de Escuela:** Arrollar, Trabajar, Empuñadura, Explotar Deb.

**Aprendiz:** La primera lección del aprendiz es atacar con vigor. Puedes atacar una fase antes de la fase de acción que muestra tu dado. Si uno de tus dados marca un 1, actúas el primero en la fase y tu Iniciativa total se incrementa en 5.

Esta escuela no pertenece al gremio de Espadachines, en lugar de ello recibes un rango gratis en una de las habilidades de la escuela.

**Experto:** El experto en Daphan ha aprendido a romper el arma de su oponente cazándola entre la guarda y la hoja de su cimitarra. Algunos espadachines de la Daphan como Kheired-Din añaden dientes y ganchos para facilitar esta maniobra. Una cimitarra con estas modificaciones tiene un precio más caro (+50% de su valor normal). Cuando tu oponente realiza una defensa activa con Parada, puedes gastar un Dado Dramático para intentar romper el arma. Debes conseguir una tirada de Músculo contra la dificultad del arma para romperse:

Esgrima DF 30 – Arma Pesada 35 – Otras 40 o +

Los siguientes modificadores pueden aplicarse para ajustar la DF final: +5 por armas de calidad, -5 por armas de inferior calidad, +10 por Dracheneisen, -5 si tu cimitarra tiene modificaciones.

**Maestro:** Los maestros de Daphan pueden hacer increíbles golpes con grandes daños. Puedes solicitar un aumento y gastar un dado dramático para obtener un +1g1 al daño (regla casera: en nuestro club esto añadiría un +2g2).

### **Escuela de Esgrima Marikk**

**Origen:** Imperio Media Luna

**Tribu:** Kurta'kir

**Descripción:** Los ancestros de Yakub al'Marikk fueron los primeros en desarrollar el estilo que lleva el nombre de la familia, pero Yakub lo perfeccionó. Su familia ha sido conocida por ser excelentes luchadores de cuchillo desde tiempos inmemoriales, pero la potencia atlética de Yakub le permitía hacer movimientos completamente nuevos para el estilo. La escuela Marikk enseña a sus pupilos el uso de dos Katars con gran velocidad y precisión. La debilidad es que supone una escuela eminentemente ofensiva y los Katars son armas muy ineficientes a la hora de detener golpes.

**Currículo Básico:** Cuchillo, Atletas

**Habilidades de Escuela:** Doble Ataque (Katar), Remolino, Trabar, Exp. Debilidad.

**Aprendiz:** La escuela Marikk enseña a los estudiantes a ralentizar sus acciones para realizar un ataque con sus dos Katars. El estudiante no sufre penalizaciones por usar el Katar con la mano mala. Además por cada ataque en un mismo turno a un solo objetivo que consiga con éxito, el aprendiz reduce la DF de ser golpeado del oponente en 2 veces su nivel de maestría. Por ejemplo, un Experto que golpea a alguien con DF 25 en el segundo ataque la DF bajaría hasta 21. Un pelotón de Matones cuenta como un solo objetivo a estos efectos. La escuela no entra dentro del Gremio de Espadachines, por el contrario recibes un nivel gratis en una de las habilidades de la escuela.

**Experto:** El experto ha desarrollado un extraordinario ataque que le sitúa en la espalda de su enemigo. Utilizando dos acciones (y tan solo una tiene que ser legal) puedes realizar un ataque por la espalda de tu oponente. La víctima puede realizar Defensa Activa.

**Maestro:** Los maestros de Marikk pueden realizar ataques extremadamente mortales, y sus movimientos son muy elásticos. Puedes guardar un dado extra (+0g1) cuando usas un Katar (+2g3). Además recibes un rango gratis en las habilidades de Rodar y Balancear. Esto puede permitirte tener hasta rango 6, sino, puedes gastar 25 XP para cada una más tarde para obtener el rango 6 permanentemente.

### Escuela de Esgrima Sersemlik

**Origen:** Imperio Media Luna

**Tribu:** Ruzgar'hala

**Descripción:** La escuela Sersemlik utiliza una espada muy curvada conocida como dilmekiri. Mucha gente utiliza esta arma a dos manos debido a su larga hoja, pero los esgrimistas de esta escuela maniobran con ella en una sola mano constantemente, permitiendo que el movimiento angular impacte con gran fuerza y potencia para cercenar al enemigo. Son tan expertos que pueden hacer malabares con la espada sosteniéndola con una sola mano, cambiándola de mano y desbaratando la guardia del oponente. A pesar del tamaño y peso de las dilmekiris, los esgrimistas saben golpear con precisión. La debilidad de la escuela reside en su dependencia para esperar el momento de ataque con fuerza extra. Cuando un golpe impacta o bien en el momento que está girando el arma o cambiándola de mano, el usuario queda en posición vulnerable.

**Currículo Básico:** Arma Pesada, Atleta

**Habilidades de Escuela:** Finta, Floritura, Remolino, Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Una vez el Sersemlik pone en movimiento su arma, es capaz de contrarrestar su peso y empuje. Puedes sujetar el arma con una mano si tienes espacio suficiente (1,5 metros de ancho) en tus lados para poder voltearla. No sufres penalización por usar la mano mala y puedes usar ambas manos para atacar con igual efectividad. Puedes cambiarla de mano sin gastar acción y sin sufrir penalizaciones. La escuela no pertenece al Gremio de Espadachines, por el contrario pueden hacer una demostración para Intimidar (Acciones de Respuestas Ingeniosas) con un aumento libre por nivel de maestría.

**Experto:** Los expertos han aprendido a ser uno solo con la espadas y pueden balancearse con ellas, transformándose en un ciclón de acero mortal. Recibes un rango adicional en Remolino sin coste. Esto puede incrementar tu rango hasta 6, si no lo hace, luego puedes invertir 25 xp para aumentar a 6 la capacidad. Además puedes añadir tu rango en Remolino a las tiradas que hagas para Intimidar.

**Maestro:** Los maestros han aprendido a usar sus habilidades para golpear a grupos de enemigos, pero han mejorado su uso aplicando su nivel de Remolino en los ataques a Secuaces como si fueran Matones. Puedes además sumar tu rango de Remolino a todos tus daños sean a Matones, Secuaces, Héroes, Bribones o Villanos.

### Escuela de Esgrima Qor'qunq

**Origen:** Ninguno (Imperio Media Luna). Solo Qatihl'i

**Descripción:** Escuela de asesinos que solo se enseña a los Lunares conocidos como Qatihl'i. Este estilo se centra en realizar poderosos golpes que deberían ser fatales para la víctima. Esta escuela no pertenece al Gremio.

**Currículo Básico:** Cuchillo, Espía

**Habilidades de Escuela:** Acometida (Cuchillo), Veneno, Golpe a la Garganta, Explotar Debilidad. *Note: Los estudiantes empiezan con 3 capacidades a nivel 1 y 1 a nivel 2. Golpe a la Garganta que es de Pelea Sucia se considera básica para los de la Escuela.*

**Aprendiz:** +5 en las tiradas de Ataque y Acometida con Cuchillo.

**Experto:** Cuando atacas utilizando una acción guardada, añades al daño el doble de fases que has guardado. Por ejemplo, si aguantas una acción 5 fases, añadirías 10 al daño.

**Maestro:** Cuando golpeas, puedes invertir un DD para realizar una Herida Dramática antes de realizar la tirada de daño.

### Escuela de Esgrima Vahiy

**Origen:** Imperio Media Luna

**Tribu:** Atlar'vahir

**Descripción:** Como las escuelas de Steil y Unabwendbar de Eisen, la escuela Vahiy esta diseñada para los combates en masa. Es más una filosofía de guerra que un



estilo de lucha. Enseña que los campos de batalla son lugares de caos, donde las situaciones pueden cambiar en un instante. Vahiy propone que la mejor manera de superar estas situaciones cambiantes es reaccionar tan rápido como sea posible, con velocidad y movilidad. Enseña a los estudiantes a utilizar la rapidez y movilidad de la caballería y a maximizar los daños de las unidades de caballería con arco. Los entrenados en esta filosofía de lucha acaban siendo grandes jinetes oficiales.

Aprenden las debilidades y fortalezas de los soldados montados y como desplegar estas unidades para aprovechar las fortalezas y que las debilidades no puedan ser usadas en su contra. La caballería es más útil cuando tiene espacio para maniobrar y es débil cuando lucha en lugares estrechos.

En el campo, el comandante empuja su tropa para golpear en el flanco del enemigo, donde el enemigo no puede responder con todo su potencial. Utilizará los arcos para disparar a distancia y mantener su fuerza lejos de las hojas enemigas. Su meta final es la de conseguir que su caballería rodee a los enemigos con un círculo que se mueve constantemente y que no para de disparar, haciendo que el enemigo se rinda o muera. Vahiy se centra en la velocidad y la maniobrabilidad de la caballería por lo que los comandantes de estas unidades tienden a desdeñar las fuerzas de infantería, porque las ven demasiado lentas. También tiene poca consideración con las unidades de artillería porque son poco maniobrables y se necesitan equipos especiales para moverlas en campo abierto, limitando su uso a encuentros esporádicos.

Cuando uno de estos comandantes tiene una unidad de caballería de este tipo, normalmente la utiliza para hacer caer a los enemigos en una trampa. La diferencia de estatus entre las unidades del ejército hace que la caballería goce de un grado de elitismo en detrimento de la moral del resto de la tropa.

**Currículo Básico:** Comandante, Jinete

**Habilidades de Escuela:** Disparo a Caballo (arco), Ordenes (Avanzar, Cargar, Envolver, Flanco, Aguantar Posición, Reagrupar, Explorar, Prepararse contra Carga, Mantener la Línea, Retirada).

**Aprendiz:** Has aprendido que el enemigo no puede luchar con eficiencia si la línea de comandancia ha caído. Buscas cuidadosamente entre los oficiales enemigos para apuntar y disparar contra ellos. Mientras no estés en Combate (Reserva o Retaguardia) y estás usando la capacidad de Arquero Montado, puedes elegir un oponente individual que recibirá el daño como si estuviera 2 puntos por encima de su tirada de Resultado Personal. Debido a tu práctica en este tipo de situaciones, recibes 1 aumento libre por nivel de maestría en todas las tiradas de Arquero Montado.

Los estudiantes de la escuela Vahiy no entran gratuitamente en el Gremio de Espadachines, en lugar de esto reciben la capacidad de Arquero gratis como si fuera parte de la escuela. Debes tener Disparo a Caballo y otras tres capacidades de órdenes en 4 para poder pasar a Experto.

**Experto:** Cuando un Experto entra en combate, sabe que debe mostrarse como un ejemplo a seguir por sus hombres, por lo que generalmente realiza grandes maniobras para aumentar la moral de estos. Al principio de cada batalla que tu estés montado, recibes un DD para gastar durante la misma. Estos DD no se pueden transformar en experiencia al final de la batalla.

En las grandes batallas, el Experto se mueve por todo el campo, apareciendo donde cree que hará el mayor bien, utilizando su habilidad de arquero para mantener los Oficiales enemigos fuera de combate. Puedes cambiar en una categoría tu nivel de Enfrentamiento, sin importar el nivel anterior. También puedes hacer una tirada de Disparo Montado contra la DF de un oficial enemigo para evitar que otro pnj llegue hasta su nivel de Enfrentamiento. Para pasar a maestro debes tener Disparo Montado a 5 y cuatro de las órdenes también a cinco.

**Maestro:** Cuando eres un maestro de la escuela Vahiy sabes como realizar a la perfección las maniobras de Flanco y Envolver. Recibes un rango extra en las dos capacidades, pudiendo llegar estas a 6. Posteriormente puedes invertir 25XP para

que puedas ser un Gran Maestro en esas dos capacidades. Además, un maestro de la Vahiy parece tener una compenetración superior con su caballo, como si el animal le diera vida. Mientras estés montado, puedes repetir cualquier tirada una vez por turno y elegir el valor más alto. Esta ventaja de repetir la tirada debe hacerse después de la primera tirada del turno. Esto se aplica a tiradas de daño, tiradas de heridas, tiradas de iniciativa o cualquier otra tirada que se precise.

### **Escuela de Esgrima Yael**

**Origen:** Imperio Media Luna

**Tribu:** Jadar'rihad

**Descripción:** Yael es un oscuro estilo de lucha, incluso en el Imperio de la Media Luna. Como el estilo de Aldana, combina la danza con el arte de la espada, pero utiliza movimientos fluidos y sinuosos del Este en lugar de saltitos y inclinaciones del Oeste. Debido al énfasis que se da en la danza, la escuela tiene una inusual diferencia entre sus estudiantes a favor de las mujeres, pero el estilo no está despreciado como "lucha de mujeres". Yael utiliza dos cimitarras (sables o machetes) para realizar un patrón de cortes y fintas hechas al son y ritmo de la canción que más guste al atacante. Como el estilo Aldana, la debilidad reside en el tempo de la canción. Si el oponente descubre el ritmo de la canción puede golpear antes que el usuario de la escuela.

**Currículo Básico:** Esgrima, Artista

**Habilidades de Escuela:** Desarmar, Doble Parada, Finta, Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Yael enseña a los estudiantes a utilizar dos cimitarras a la vez. Puedes gastar dos acciones para realizar dos ataques al mismo tiempo, pero solo una de las acciones debe ser de la fase actual. Ambos ataques deben ser dirigidos contra un solo oponente (pelotones de matones incluidos). No sufres penalización al uso de dos cimitarras, sables o machetes. La escuela no entra dentro del Gremio de Espadachines, por el contrario recibes un nivel gratis en una de las habilidades de la escuela.

**Experto:** Cuanto más se profundiza en el estilo más consciente se hace uno de la importancia de la danza para el buen uso de la escuela. Esto te permite añadir tu rango en Danza a tu DF para ser golpeado calculado en base a Juego de Piernas o Parada. También puedes añadir el rango de Danza a tus tiradas de Ataque, Finta y Defensas Activas (si son de Juego de Piernas y Parada).

**Maestro:** Los maestros de Yael son capaces de hacer una lluvia de golpes, permite eliminar un enemigo con explosiones de actividad ofensiva. Una vez por turno puedes hacer este ataque. Debes decidir antes de tirar cuantos ataques haces hasta un máximo de tu rango en Danza o Donaire (el que sea menor). Recuerda que debes gastar todos los dados de acción a la vez, no solo el que sea en la fase actual. Todos los ataques se suceden inmediatamente sin importar la fase que marquen los dados, además todos los golpes deben impactar a un solo oponente (un pelotón se considera un oponente). Si cualquier ataque falla, los subsiguientes también fallan (puedes ahorrarte la tirada).

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE MONTAIGNE

### Escuela de Esgrima Boucher

**País de origen:** Montaigne

**Descripción:** El estilo Boucher de lucha fue forjado en las calles de Montaigne, y no se puede considerar realmente una "Escuela de Caballeros". Sin embargo, algunos duelistas se preocupan más por los resultados que por la impresión que causan en su público; este estilo está diseñado con ellos en mente. Los estudiantes de Boucher empuñan un largo cuchillo en cada mano y usan los dos al mismo tiempo en una serie de ataques diseñados para confundir y desorientar a su oponente. Boucher es uno de los estilos de lucha más rápidos que se enseñan en Théah hoy. Una vez el superior alcance del arma de tu oponente se ha enjugado, el luchador a cuchillo desencadena una tormenta de ataques que es casi imposible de detener. Por otro lado, Boucher usa dos armas de corto alcance, y un oponente inteligente puede mantener a raya incluso a un Maestro de Boucher si procura tenerlo a suficiente distancia. Entonces tendrá pocos problemas para acabar con el temible luchador.

**Currículo básico:** Criminal, Cuchillo

**Capacidades de Esgrima:** Ataque Doble (Cuchillo), Parada Doble (Cuchillo), Respuesta (Cuchillo), Explotar Debilidad (Boucher).

**Aprendiz:** Los estudiantes del estilo Boucher de lucha son entrenados para empuñar un cuchillo en cada mano. Esto niega la penalización con la mano mala cuando usan un cuchillo. Además, se les entrena para penetrar la guardia de un enemigo y golpear con rapidez, añadiendo la Fase actual a tu Iniciativa Total cuando empuñan un cuchillo en cada mano. Por ejemplo, en la Fase 6 has de añadir 6 a tu iniciativa total. Además, en vez de recibir la Ventaja Miembro de Gremio de Espadachines gratis, los estudiantes de Boucher reciben un Nivel gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Experto:** Los expertos han aprendido a llamar la atención de su oponente sobre el cuchillo que no les está atacando. Cuando empuñas un cuchillo en cada mano, todos los oponentes han de hacer dos Aumentos cuando intenten usar una Defensa Activa contra tus ataques de cuchillo.

**Maestro:** Puedes desatar una tormenta de ataques contra un solo oponente. Debes realizar un Aumentó en el primer ataque, pero sin recibir beneficios. Si golpeas con éxito la Defensa Pasiva de tu objetivo (incluso si el ataque ha sido Defendido Activamente), recibes otro ataque contra el mismo objetivo, esta vez con dos Aumentos (que de nuevo no te proporcionan beneficio alguno). Este ciclo continúa hasta que el ataque no consigue golpear la Defensa Pasiva de tu objetivo, añadiendo un Aumento más con cada ataque sucesivo. Las tiradas de Daño y Tiradas de Heridas se realizan para cada ataque sucesivo.

**Escuela de Esgrima Desaix (solo Rosacruces)**

**País de origen:** Montaigne. Cualquier Caballero de la Rosa y la Cruz debe pagar 25 puntos por la Escuela Desaix o 15 si ya conoce la Escuela Valroux. Sólo pueden acceder a ella los Caballeros de la Rosa y la Cruz.

**Descripción:** Desaix es un estilo de lucha derivado del estilo Valroux. También usa la popular combinación de estoque y main gauche a la hora del combate. Pero se aparta de la tendencia defensiva del Valroux. Desaix es un estilo más serio que su antecesor y carece de las burlas y chanzas tan comunes en el Valroux. En vez de ello, enseña un mortífero ataque doble que entraña el uso tanto del estoque como del main gauche.

Desaix es una excelente escuela ofensiva. El main gauche fuerza aperturas de las que el estoque saca partido y viceversa. Continuamente, los reflejos relampagueantes del estudiante reaccionan a los ataques del oponente en un instante. Desaix se enseña exclusivamente a los Caballeros de la Rosa y la Cruz por el actual miembro de mayor edad de la familia Desaix. Esta tarea se ha transmitido de padre a hijo durante muchas generaciones. Afortunadamente para los espadachines Montaigneses, los estudiantes que ya han aprendido Valroux encuentran muy simple de aprender el estilo Desaix.

A pesar de todo, la escuela tiene un punto débil fundamental. Posee la misma debilidad que la escuela Valroux, esto es, sus estudiantes tienden a ser demasiado agresivos para su propio bien. Un espadachín habilidoso puede engañarlos para que ataquen y entonces acabar con ellos cuando muerdan el anzuelo.

**Currículo Básico:** Esgrima, Cuchillo

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Esgrima / Cuchillo), Finta (Esgrima), Acometida (Esgrima), Explotar Debilidad (Desaix)

**Aprendiz:** Al aprender el estilo Desaix se elimina la penalización por mano mala cuando se usa una daga o un main gauche y garantiza un Aumento Libre cuando se Para con una de tales armas en tu mano mala.

**Experto:** Los expertos de Desaix pueden gastar un Dado de Acción para realizar dos ataques (uno usando su main gauche y el otro con el estoque) sobre el mismo objetivo, con una penalización de dos Dados No Guardados por cada Tirada de Daño del ataque.

**Maestro:** Los Maestros de estilo Desaix han entrenado sus reflejos para que sean instantáneos. Una vez por Turno, puedes gastar una Acción para realizar una Defensa Activa usando una Acción de Interrupción.

**Escuela de Esgrima Gaulle**

**País de Origen:** Montaigne

**Descripción:** Entrenados para poder usar una daga o main gauche para parar y desarmar, los miembros de esta escuela sienten cierto desdén por los movimientos más elaborados de otras escuelas.

**Currículo Básico:** Esgrima, Cuchillo (Triple Daga)

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble, Desarmar, Trabar, Explotar Debilidad Gaulle.

**Aprendiz:** Niegan la penalización por usar un cuchillo con la mano mala, y obtienen un +5 en todas su defensas activas de Parada con la mano mala. Los aprendices de la Gaulle entran en el gremio de Espadachines, y pueden establecer duelos con garantías de respetarse el resultado final.

**Experto:** Cuando consigues Trabar el arma de tu enemigo, obtienes la oportunidad de Desarmarle pero la DF se incrementa en +5. Los expertos han mejorado su método de Desarmar al enemigo. Por ello se obtiene un rango adicional en la capacidad, haciendo que se pueda llegar a 6. Posteriormente se puede pagar 25 XP para fijar el máximo a 6 si ya tenías 5.

**Maestro:** Los Maestros pueden utilizar su capacidad de Trabar tanto como una defensa activa como pasiva. En caso de usarla como una defensa activa, de conseguirse el arma del adversario queda automáticamente trabada.

### **Escuela de Esgrima Mortis (solo Cruces Negras)**

**País de origen:** Montaigne.

Cualquier Cruz Negra puede pagar 25 puntos por la Escuela y 20 si conoce la Escuela Boucher. Sólo a las Cruces Negras.

**Descripción:** Después de que se separase hace años de la escuela Boucher, la escuela Mortis se centra mucho más en sus usos como escuela de asesinato. Los estudiantes de Mortis usan un fino estilete conocido como estilete en cada mano, y emplean ambos en una serie de ataques pensados para herir 1 mortalmente a sus oponentes lo más rápido posible. Como la escuela Rilasciare Vípera ex Morsi (qué también usa el estilete), su objetivo es asegurar la muerte de su objetivo. Los movimientos vistosos y las hojas brillantes son secundarios. Mortis es una forma diferente de Boucher en varios aspectos. Sus estudiantes son más dados a lanzar o usar veneno en sus armas. Incluso entre los criminales hay algo de honor, no tanto entre los asesinos. Los estudiantes de Mortis también usan intimidación y tácticas de sorpresa para matar a sus oponentes con escaso riesgo para ellos. Por supuesto, Mortis tiene los mismos problemas que Boucher. Los cuchillos tienen un corto alcance pero esto puede solucionarse lanzándolos. Peor todavía, los estudiantes de Mortis se acostumbran a que sus objetivos se queden paralizados de miedo, y un espadachín que no tenga miedo puede cogerlos con la guardia baja. Al contrario que otras escuelas de esgrima, los estudiantes de Mortis no reciben una inscripción gratis en el Gremio de Espadachines. A cambio, reciben un rango gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Currículum Básico:** Criminal, Cuchillo

**Capacidades de Esgrima:** Ataque doble (Cuchillo), Explotar Debilidad (Mortis), Respuesta (Cuchillo), Lanzar (Cuchillo).

**Aprendiz:** Los estudiantes del estilo de lucha Mortis son entrenados para empuñar un estilete en cada mano. Esto niega las penalizaciones con la mano mala cuando se usa el estilete y proporciona un Aumento Libre cuando se ataque con esta arma.

**Experto:** Mortis enseña a sus estudiantes a tomar ventaja sobre un oponente al que se ha sorprendido. Cuando un Experto de Mortis declara Aumentos sobre un oponente sorprendido, cada Aumento da un dado adicional guardado (+1g1) al daño, en vez del dado no guardado (+1g0 habitual).

**Maestro:** Una vez el alumno ha aprendido a la perfección el estilo Mortis, ha aprendido a realizar la Letanía de Muerte. Administra los Últimos Sacramentos a su oponente durante el duelo de tal manera que lo saca de sus casillas. Al inicio de cada asalto, antes de la Fase 1, la Puntuación de Miedo del maestro se incrementa en uno (dándole una Puntuación de 1 si no tenía de antemano). Esto continúa durante un número de asaltos igual a su puntuación de Donaire, tras los cuales su Puntuación de Miedo se estabiliza durante el resto de la batalla.

### Escuela de Esgrima Rois et Reines

**País de origen:** Montaigne

**Descripción:** Las técnicas Rois et Reines con armas de fuego son una innovación relativamente nueva. Fueron desarrolladas específicamente para los mosqueteros, pero su entrenamiento se ha extendido hasta un uso más común. Disparos arqueados, armas cuidadosamente mantenidas y limpias y una precisión exacta a la hora de medir la pólvora contribuyen a un mayor alcance en el campo de batalla. Pero eso no quiere decir que el estudiante de Rois et Reines no pueda defenderse en un cuerpo a cuerpo. Practican continuamente movimientos de ataque con bayonetas, dándoles una temible ventaja sobre cualquier grupo que no esté preparado para enfrentarse a armas de asta. La mayor debilidad de las técnicas Rois et Reines está en su dependencia del fuego de proyectiles. Las técnicas cuerpo a cuerpo que utilizan no son ni de lejos tan avanzadas como las de otras escuelas de Esgrima de Théah. Además, los pesados mosquetes no están diseñados para ser utilizados como armas de asta, y contra un grupo que vaya equipado al menos para enfrentarse a lanzas o picas, la escuela Rois et Reines no es demasiado efectiva. La Capacidad Explotar Debilidad (Rois et Reines) sólo es eficaz contra un oponente que empuñe una bayoneta montada, no contra un francotirador enemigo que apunte al Héroe.

**Currículo básico:** Armas de Fuego, Arma Pesada

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas Pesadas), Acometida (Arma Pesada), Empuñadura, Explotar Debilidad (Rois et Reines)

**Aprendiz:** Los estudiantes del estilo Rois et Reines se vuelven más hábiles en el uso de armas de fuego y bayonetas. Reciben un +10 a su alcance con é pistola y mosquete, y la penalización por mano mala se elimina cuando empuñan una pistola. Además reciben un Aumento Libre a todas sus Tiradas de Ataque usando una bayoneta montada. Más aún, en vez de recibir Miembro del Gremio de Espadachines gratis, los estudiantes de Rois et Reines reciben un Nivel gratis en sus Capacidades de Esgrima.

**Experto:** Los expertos del estilo Rois et Reines continúan mejorando su puntería con el tiempo. Tu bonificación para el alcance con pistola y mosquete se incrementa en +25. Además, ahora puedes blandir y disparar una pistola en una misma acción. Por último, añades +10 a tu Iniciativa Total cuando empuñes una bayoneta montada, gracias al alcance que esa arma de asta improvisada te proporciona.

**Maestro:** Los Maestros del estilo Rois et Reines poseen una magnífica puntería en cualquier circunstancia. La bonificación al alcance de mosquete y pistola es de +50. Además, puedes gastar ahora un Dado Dramático para negar todos los modificadores normales de la DF de un objetivo, para un ataque. De este modo, un objetivo con una DF de 20 requiere solamente de 20 para ser alcanzado, sin importar la distancia, los obstáculos o cualquier otra consideración. Las habilidades especiales de modificación de la DF; como la habilidad de Experto Aldana o el Favor de Armadura Pyeryem, seguirán aplicándose.

### **Escuela de Esgrima Tout Prés**

**País de Origen:** Montaigne

**Descripción:** La escuela Tout Prés no es tanto un estilo de lucha como la plasmación de la filosofía de "La mejor arma es aquella que está a mano". Los practicantes de la escuela Tout Prés han sido vistos derribando a sus enemigos con cualquier cosa, desde planchas a atizadores y orinales. Cuando tus enemigos te han sorprendido en una posada y no tienes nada más para defenderte que una botella de vino y un jamón, existen pocas escuelas más útiles que la Tout Prés, pues es la única que ofrece entrenamiento formal con Armas Improvisadas. Esta "filosofía" es más efectiva cuando complementa con un arma de esgrima más tradicional, pues el acero es siempre una ayuda bienvenida en cualquier defensa. Los sombreros de ala ancha forrados con plomo son un objeto popular entre los estudiantes de Tout Prés. Tales sombreros se consideran un Arma Improvisada (blanda, 1G1 daño). Sin embargo, el miedo que puede causar una palangana es menor que el que podría causar un estoque, y los oponentes experimentados presionarán con ataques que serían rechazados si el estudiante estuviese mejor armado.

**Currículo básico:** Pelea Sucia, Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Corps á Corps, Parada Doble (Esgrima / arma Improvisada), Floritura (Arma Improvisada), Explotar Debilidad (Tout Prés)

**Aprendiz:** Los estudiantes de Tout Prés están íntimamente familiarizados con los objetos más comunes que pueden necesitar para defenderse. La penalización por mano mala se elimina cuando usan un Arma Improvisada. Además, reciben un Aumento Libre cuando usan la Parada (Arma Improvisada) como Defensa Activa. Además, en vez de recibir Miembro de Gremio de Espadachines gratis, los estudiantes de Tout Prés reciben un Nivel gratis en una de las Capacidades de Esgrima.

**Experto:** Los expertos de Tout Prés aprenden a reaccionar rápidamente ante nuevas situaciones, y reciben instrucción en muchas habilidades útiles para apartarse del camino de un golpe lanzado contra ellos. Puedes coger y atacar o detener con un Arma Improvisada en una sola Acción. Además, recibes un Aumento Libre para cualquier Defensa Activa que no sea Parada.

**Maestro:** Los Maestros de Tout Prés usan sus Armas Improvisadas para distraer a los oponentes del estoque que llevan en su otra mano. Tras un ataque con un Arma Improvisada (sea exitoso o no), el Maestro puede gastar un dado de Acción (incluso uno para un momento posterior del Turno) para realizar un ataque inmediato con un arma de esgrima. Éste ataque no puede ser Defendido Activamente.



### **Escuela de Esgrima Valroux**

**País de origen:** Montaigne

**Descripción:** el estilo Valroux de lucha enseña el uso de varias armas de esgrima en la mano principal y un main gauche en la mala. Se trata de una técnica defensiva en la que el main gauche solo se usa para parar. Sus estudiantes son dados a provocar a sus oponentes, señalando aperturas que podrían haber aprovechado y humillándolos, terminando después con ellos cuando el duelo se vuelve aburrido.

Una de las principales fuerzas de este estilo es su velocidad. Los Maestros de Valroux golpean más rápido y más a menudo que todos los demás. Pueden mantener el duelo moviéndose en círculos cegadores, golpeando cada vez más rápido sin dejar de insultar y de enfurecer al enemigo. Para vencer a un estudiante de Valroux es necesario tener una gran paciencia y una voluntad de hierro.

El principal defecto de este estilo es su arrogancia. Un espadachín familiarizado con él sabe cómo fingir una apertura que su oponente podía intentar aprovechar.

Cuando el estudiante se burle señalando el fallo se produce una leve bajada de su guardia que es posible explotar.

**Currículo básico:** Cuchillo, Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Esgrima), Floritura (Esgrima), Parada Doble (Esgrima/Cuchillo), Explotar Debilidad (Valroux)

**Aprendiz:** aprender el estilo Valroux niega la penalización con la mano mala al usar una daga o main gauche, y concede un Aumento Libre al parar con una de esas dos armas en la mano mala.

**Experto:** el Experto aprende a "subir las apuestas" en una pelea. Cada vez que pides al menos un Aumento al atacar a un oponente y tienes éxito, el oponente debe, en su próximo ataque contra ti, usar al menos tantos Aumentos como tú.

**Maestro:** los Maestros de Valroux son los espadachines más rápidos del mundo.

Cuando alcanzas este Nivel ganas una bonificación libre de +1 a Donaire.

Aumentando también el máximo Nivel que puede alcanzar esta Característica. Por tanto, un Maestro de Valroux puede aumentar su Donaire hasta 6 (o incluso 7, con la Ventaja Rasgo Legendario).

## ESCUELA DE ESGRIMA DE NACIONES PIRATAS

### Escuela de Esgrima Rogers

**País de origen:** Ninguno (la puede aprender cualquier personaje a cambio de 25 PH).

**Descripción:** Rogers es un estilo de combate transmitido de pirata a pirata con el paso de los años. Se dice que el capitán Rogers inventó las técnicas básicas, pero se han añadido tantas cosas con los años que ya no se parece al estilo original. Con el paso del tiempo, se retiran viejos trucos y se cambian por otros nuevos.

Rogers se basa fundamentalmente en el uso de trucos para confundir y superar al enemigo, pero también enseña a los espadachines a arreglárselas con el balanceo de un barco durante un combate. Mientras los marineros de agua dulce se golpean con la barandilla, los piratas van a por su presa. La principal debilidad del estilo Rogers es la peculiar técnica de equilibrio que se enseña a sus estudiantes. Aunque suele ser eficaz, un contrincante entendido puede esperar una determinada flexión de las piernas durante la cual el estudiante no puede esquivar. Esta flexión está tan arraigada en el estudiante que la realiza incluso en tierra.

**Currículum básico:** Esgrima, Pelea Sucia.

**Capacidades de esgrima:** Trabar (Esgrima), Corps-á-Corps, Desarmar (Esgrima), Explotar Debilidad (Rogers).

**Aprendiz:** Puedes usar tu capacidad de Equilibrio en lugar de cualquier capacidad de Parada. Además, aprendes un Truco Pirata.

**Experto:** Sumas +5 a tu DF a ser alcanzado mientras estés a bordo de un barco a menos que te sorprendan. También aprendes un Truco Pirata adicional.

**Maestro:** Obtienes una bonificación de +2 a tu Nivel de Miedo (véase la página 176 de la Guía del DJ). Si aún no causas miedo, obtienes un Nivel de Miedo de 2. También aprendes dos Trucos Piratas por añadidura.

### Trucos Piratas

Aquellos piratas que aprenden el estilo de combate Rogers emplean toda clase de tretas y engaños para ser más listos que sus contrincantes, y pueden escoger sus trucos de la siguiente lista:

**¡Al Abordaje!** Se suma 1 a las tiradas de Abordaje de tu bando es una acción de Abordaje. Hasta tres espadachines de Rogers pueden modificar la tirada de Abordaje de un bando.

**¡Amarra Esto!** Tiras y guardas un dado adicional de daño al atacar a tus oponentes con una cabilla (tu ataque causa 2g2 de daño, sin incluir Músculo). No sufres ninguna penalización al blandir una cabilla con la mano mala.

**Arma de Cinto:** No recibes penalización al usar una pistola con la mano mala.

**Armarse:** Puedes recoger una espada del suelo y atacar con ella en la misma acción, suponiendo que estés al lado al comienzo de tu acción.

Contra la Barandilla: Obtienes un Aumento Libre cuando uses Corps-á-Corps mientras tu objetivo esté usando Equilibrio como su capacidad de Defensa.

**Desenfundar:** Puedes desenfundar y disparar una pistola en una acción.

Muerte desde las Alturas: Si al menos estás un nivel por encima de tu objetivo, puedes gastar una acción para balancearte y atacarle usando Donaire + Balancearse. Si tu ataque tiene éxito, inflige 3g1 de daño, y tu oponente queda tendido en el suelo. Si tu ataque falla, debes tirar Donaire + Balancearse contra una DF 15 o quedarte tú boca abajo.

**Sostén tu Bebida:** Recibes sin coste la ventaja Buen Bebedor. Además, recibes un Aumento Libre al atacar con una jarra de cerveza (Arma Improvisada: Og1 de daño).

Piernas Habitadas al Mar: Puedes tirar y guardar un dado adicional al usar la capacidad Equilibrio. Esto no incrementa tu DF a ser alcanzado cuando la usas como capacidad de Defensa, pero mejora tus tiradas de Defensa Activa.

**Viaje en Puñal:** Gastando una acción, puedes clavar el cuchillo en una vela cercana y bajar hasta la cubierta, evitando todo el daño por la caída. Mientras lo haces, puedes atacar a alguien que esté abajo usando Maña + Equilibrio. Si tu ataque tiene éxito infliges un dado de daño por cada dos niveles que descendieses, redondeando hacia abajo.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE USSURA

### Escuela de Esgrima Bogatyr

**País de origen:** Ussura

**Descripción:** A pesar de que en tiempos de guerra, la técnica de lucha más empleada por los ussuros se reduce a golpear con hachas y a defenderse levantando enormes muros de escudos, esta resulta ser una forma de combate muy poco efectiva en los enfrentamientos individuales. El estilo Bogatyr de lucha se bate de un hacha de leñador de gran tamaño, rehusando la presencia del escudo. Sus practicantes son de sobra conocidos por su ferocidad y valor; de hecho, la palabra "Bogatyr" hace referencia a una clase noble y errante de luchadores entre la que figuran algunos de los mayores héroes de Ussura. En épocas de guerra los campesinos son llamados a filas, reciben armas y asisten a un breve curso de entrenamiento en donde se te selecciona sobre cómo formar un muro de escudos o cómo combatir en formación. La mayoría de los Bogatyrs luchan de forma diferente ha como lo hacen los campesinos:

buscan dentro del ejército enemigo a los mejores rivales, a aquellos que sobresalen por encima del resto de los soldados, en especializados comandantes. No obstante, los Bogatyrs que combaten dentro de una unidad suelen ocupar posiciones de retaguardia, asegurando así el avance firme del destacamento, sabedores de que su respetada y temida presencia infundirá valor a los campesinos en la hora de la batalla. Actualmente, la escuela Bogatyr es la principal fuente de inspiración política que existe entre el Gremio de Espadachines y el Gaius, El Gremio se niega a admitir como miembros de su colectividad a los practicantes de cualquier antigualla de estilo de lucha ussuro. Por otro lado, el Gremio, desea fervientemente penetrar en Ussura para poder ofrecer sus servicios libremente por toda la nación. Pero El Gaius ha dejado muy claro que el Gremio sólo podrá operar dentro de las fronteras Ussuras si antes dos Bogatyrs son formalmente aceptados en el cuerpo. Tras mucho devaneo político, la situación se ha estancado en una especie de acuerdo tácito: los Bogatyrs son considerados miembros del Gremio de Espadachines (mientras permanezcan en suelo ussuro o a bordo de una nave que enarbole pabellón ussuro. mas sólo con estas condiciones. La fuerza de esta escuela se asienta en su aulladora ferocidad y sus intimidatorias técnicas de combate. Raros son los enemigos que se atreven a encararse frente a un aullador Bogatyr. La debilidad de esta escuela radica en su gran preeminencia del ataque por encima de los aspectos defensivos. Un enemigo cauto y paciente podrá "cazar" a un Bogatyr justo tras esquivar su pesado mandoble o antes de que complete su lenta resituación de ataque.

**Currículo básico:** Arma Pesada, Cazador

**Capacidades de Esgrima:** Acometida (Arma Pesada), Empuñadura (Arma Pesada), Explotar Debilidad (Bogatyr), Lanzar (Arma Pesada: Hacha).

**Aprendiz:** Los aprendices de la Escuela Bogatyr blanden y hacen girar las hachas en sus manos con gran precisión. Reciben un Aumento Libre cuando atacan con un hacha. Además, los estudiantes de esta Escuela están considerados como miembros del Gremio de Espadachines mientras permanezcan dentro de las fronteras de Ussura o a bordo de una nave que enarbole el pabellón de esta nación (perderán los privilegios que ofrece la pertenencia al Gremio cuando se encuentren en tierras extranjeras). Por consiguiente, reciben cinco Capacidades de la Habilidad de Cazador a Nivel 1 en lugar de tres, dado que ya poseen esta Habilidad en sus Currículo Básicos.

**Experto:** Los expertos de la Escuela Bogatyr son capaces de asestar golpes increíblemente contundentes, capaces de infligir heridas graves hasta en el más fuerte de los enemigos. Tiran y guardan un dado adicional cuando hagan una tirada de Heridas con un hacha (+1g1, para un total de 4g3 antes de sumar el Músculo).

**Maestro:** Los maestros de esta Escuela tienen la reputación de luchar con una ferocidad especialmente brutal. Se adornan con cráneos, colmillos y garras de

animales abatidos por ellos mismos y siempre inician el combate profiriendo gritos salvajes que turban y desconciertan a todos sus enemigos. Aumenta la Puntuación de Miedo del personaje en 2. Si no poseía previamente ninguna Puntuación de Miedo, desde ahora obtiene una Puntuación de Miedo de 2. El personaje también recibe 2 Aumentos Libres ante cualquier intento por resistir los efectos de Miedo.

### **Escuela de Esgrima los Arqueros Buslayevich**

**País de Origen:** Ussura

**Descripción:** Los arqueros de Ussura son respetados en toda Théah, no sólo por haber desarrollado una escuela especializada en tiro con arco, como la escuela Buenchico de Avalon, sino porque han hecho del tiro con arco toda una forma de vida en Ussura. Ellos entienden el arco no tanto como un estilo de lucha mas como una manera de seguir con vida. Es decir, matar y cazar para procurarse seguridad y alimento eficiente y silenciosamente. La mayoría de los arqueros ussuros tienen un temple inhumano. Son capaces de fijar la vista en su blanco, apuntar con cuidado y esperar el tiempo que sea necesario antes de lanzar la flecha con plenas garantías de éxito. No obstante, esta técnica no se aplica con los discípulos de Volkh Buslayevich.

Buslayevich fue un bandido que desarrolló la técnica de disparar montado a leímos de un caballo. Era capaz de surgir de entre las densas arboledas, cabalgando sobre su montura, disparar una certera flecha en un santiamén, recoger algo del suelo sin frenar el galope de su montura y después huir a toda velocidad. Tras sus incursiones, aquellos que lograban sobrevivir a los ataques siempre afirmaban lo mismo: "atacó veloz y desapareció más veloz aún". Buslayevich transmitió sus conocimientos a

sus descendientes, perpetuándose de generación en generación, y en poco tiempo la nación entera se empeñó a emular su depurada técnica. En épocas de guerra, los arqueros montados a caballo conforman la elite de las fuerzas de caballería. La Escuela Buslayevich imparte conocimientos avanzados de equitación y un estilo de "tiro reflejo" con arco, que dota a los estudiantes con una capacidad de tiro inmediato sin por ello sacrificar el grado de precisión. De hecho, sus estudiantes son sorprendentemente certeros a pesar de la máxima de esta escuela: el arquero ha de dirigir el arco hacia su objetivo en vez de pararse y apuntar con lento cuidado. La debilidad de esta escuela radica en su total dependencia en el instinto de tiro, la velocidad y la maniobrabilidad. Por muy efectivas que pueda ser estas técnicas, todo se puede volver en contra de un estudiante si se cruza en su camino alguien con un mayor conocimiento del terreno con la habilidad de forzar al arquero a disparar desde posiciones incómodas que limiten sus opciones de tiro.

**Currículo Básico:** Arquero, Jinete

**Capacidades de Esgrima:** Arquero a Caballo, Explotar Debilidad (Buslayevich), Maniobras Montadas, Recargar ('Arco)

**Aprendiz:** Los estudiantes de la Escuela Buslayevich son los mejores arqueros a caballo del mundo conocido. Los aprendices de esta Escuela reciben un Aumento Libre a todas sus Tiradas de Arquero a Caballo y a cualquier intento por controlar sus cabalgaduras sin usar las riendas. Los estudiantes de la Escuela Buslayevich no reciben el ingreso gratis en el Gremio de Espadachines, En lugar de eso, reciben un Nivel extra en una de sus Capacidades de Esgrima gratis.

**Experto:** Los expertos de la Escuela Buslayevich han mejorado notablemente su pericia montando a caballo hasta un punto tal que son capaces de sobrepasar a cualquier otro jinete. El estudiante recibe un número de Aumentos Libres equivalente a su nivel de Maestría para todas las tiradas de Maniobras Montadas y Adiestramiento de Animales, y un Aumento Libre en cualquier tirada de persecución que realice a lomos de un caballo.

**Maestro:** Los maestros de la Escuela Buslayevich pueden obrar insuperables hazañas ecuestres e increíbles proezas tirando con el arco, El estudiante recibe un Nivel gratis en Arquero a Caballo, aumentándolo hasta 6. Además, al comienzo de

cada batalla, recibe 3 Dados Dramáticos que sólo pueden ser usados mientras tenga un arco en la mano u mientras esté montando a caballo. Estos dados nunca podrán transformarse en puntos de experiencia, y se pierden al final de las batallas si no han sido utilizados. Igualmente, el estudiante recibe un Aumento Libre en cualquier tirada de persecución que realice mientras esté montado a caballo (para un total de 2).

### **Escuela de Esgrima Dobrynya**

**País de origen:** Ussura

**Descripción:** Los ussuros son de sobra conocidos por su robustez, dureza y gran aguante. Los guerreros afines a la Escuela Dobrynya son la viva encarnación de estas tres cualidades. Su estilo de lucha no requiere la presencia de armas ni tampoco depende de movimientos de fantasía, trucos o cualquier otro tipo de artimañas. La escuela enseña a sus alumnos a aguantar el dolor, a saber sobreponerse ante las dificultades; es decir, a alcanzar la victoria por medio de la resistencia y la tenacidad, hasta dejar al enemigo literalmente aplastado. Estos luchadores se entrenan durante largas sesiones, en plena naturaleza y normalmente ligeros de ropa; se ejercitan de esta forma para adaptarse a la extrema dureza de su entorno natural. Todas las mañanas corren al menos una milla por los bosques. Sus prácticas consisten, primeramente, en dar con un árbol que tengan el diámetro adecuado. Seguidamente, se quitan las camisas y se agarran al tronco en un abrazo de oso. Aplican toda su fuerza en el abrazo y permanecen así durante una hora o más, apretando al máximo posible y con todas sus fuerzas. Después, regresan a sus casas corriendo. Los practicantes de esta escuela realizan estos ejercicios sin preocuparse de que haga frío, esté nevando o se esté dando cualquier otra incidencia climatológica extrema. El estilo de lucha de la Escuela Dobrynya es sencillo pero efectivo, El luchador se aferra a su oponente por medio de un abrazo de oso y empieza a estrujarle hasta dejarle sin vida. Esta técnica puede requerir mucho tiempo, pero los estudiantes son pacientes y suficientemente fuertes como para dejar pasar el tiempo que sea necesario hasta que la enorme presión de sus brazos empiece a dar resultado. La debilidad de esta escuela recae en que sus practicantes tienen que encontrarse muy cerca de sus oponentes para poder inmovilizarles. Los contrincantes capaces de zafarse del agarre de un luchador Dobrynya obtienen una ventaja muy significativa.

**Currículo básico:** Atletas, Lucha

**Capacidades de Esgrima:** Abrazo de Oso, Desarmar (Lucha), Explotar Debilidad (Dobrynya), Fortaleza.

**Aprendiz:** El estudiante ha desarrollado un conocimiento avanzado de los principios de la lucha. Sabe cuál es la mejor manera de agarrar a su oponente, y cómo aplicar fuerza y empuje hasta obtener un máximo beneficio. Un aprendiz del estilo de lucha Dobrynya recibe un Aumento Libre en cualquier tirada que realice para las Capacidades de Agarrar y Liberarse. Igualmente, se reduce el daño que el personaje recibe por los efectos de la climatología en un dado guardado (-1g1)

por Nivel de Maestría. Los estudiantes de la Escuela Dobrynya no reciben el ingreso gratis en el Gremio de Espadachines. En lugar de eso, reciben un Nivel extra en una de sus Capacidades de Esgrima gratis.

**Experto:** A un nivel de experto, el estudiante ha aprendido a agarrar a su oponente y a estrujarlo como si de un torno se tratara, y, por acto reflejo, a aumentar la tensión de su abrazo al experimentar las primeras sensaciones de dolor. Siempre que el personaje reciba Heridas que le provoquen menos de dos Heridas Dramáticas, a quienquiera que en ese momento esté agarrando recibe Heridas por Abrazo de Oso. Además, el personaje recibe un Aumento Libre en cualquier tirada que realice para la Capacidad de Desarmar (Lucha).

**Maestro:** Los maestros de la Escuela Dobrynya pueden resistir castigos físicos inimaginables. Siempre que falles una Tirada de Heridas, divide la cantidad por la que fallaste entre dos (redondeando hacia abajo) antes de sufrir cualquier Herida Dramática adicional. Además, los años pasados reventando enemigos te han proporcionado un abrazo de hierro. Obtienes un rango adicional en la Capacidad Abrazo de Oso, aumentándola a 6.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE VENDEL

### Escuela de Esgrima Larsen

**País de Origen:** Vendel.

**Descripción:** El estilo de esgrima aprendido en la Escuela Larsen es muy utilizado por los vigilantes nocturnos de Kirk y muchos de los criminales de esa ciudad. La escuela enseña a sus estudiantes el uso de la oscuridad como su aliado, y a confundir a sus enemigos abriendo y cerrando el obstructor de una lámpara muy brillante (a menudo usan una lámpara de guerra para este propósito; consulta la página 74 del suplemento Vendel/Vesten). El repentino haz de luz distrae a un oponente y permite al estudiante profundizar en sus defensas. El punto débil de esta técnica es que sus estudiantes tienden a golpear allí donde ilumina la luz de la lámpara, conviniendo el método en algo predecible.

**Currículo Básico:** Esgrima, Perillán,

**Capacidades de Esgrima:** Emboscada, Explotar Debilidad (Larsen), Finta (Esgrima). Parada (Lámpara).

**Aprendiz:** Los aprendices de la escuela practican la luz nocturna, No sufres penalización alguna por el uso de tu mano mala en luz nocturna. que respecta a la Capacidad de Parada (Lámpara). Asimismo, ganas la Ventaja de Entrenamiento Nocturno (de Montaigne) con la que se ven reducidas tus penalizaciones en un ambiente de oscuridad a -1 dado guardado (-1g1) si hay poca iluminación y a -2 dados guardados (-2g2) si la negrura es total.

**Experto:** Tu familiaridad con la oscuridad crece en proporción a tu experiencia. Reduce las penalizaciones a -1 dado tirado (-1g0 si hay poca iluminación y a -1 dado guardado (-1g1) si la negrura es total. De igual modo, has perfeccionado el truco del deslumbramiento con la lámpara. Para cegar a alguien, gasta una acción y realizas una

Tirada Enfrentada de Ingenio + Finta contra el Ingenio de tu oponente, Si tienes éxito, incrementa todos sus Dados de Acción en número de Aumentos igual a los obtenidos en la tirada. Cualquier dado de Acción que sobrepase el 10 se pierde.

**Maestro:** Toda una vida de experiencia actuando en las sombras le ha permitido a un Maestro de la Escuela Larsen volverse uno con la noche. No sufre ninguna penalización por luchar con poca iluminación, aunque la concerniente a la oscuridad total sigue siendo de -1 dado guardado (-1g1). Asimismo, es capaz de usar las sombras como una armadura. La DF del Maestro para ser golpeado aumenta en 10 con poca iluminación o en +15 si la negrura es total.



### **Escuela de Esgrima Rasmussen**

**País de origen:** Vendel

**Descripción:** Algunos vendelios creen que las tendencias actuales están pasadas de moda. Que usar espadas para resolver simples cuestiones de honor es una medida obsoleta y que las armas más recientes (como las pistolas) deberían considerarse como las elecciones lógicas de las nuevas generaciones. Algunos siguiendo los principios del último Earl Rasmussen, han puesto estos ideales en práctica. Ejercitan sus habilidades disparando casi a diario, y 50 han convenido en unos tiradores de elite. El Gremio de los Espadachines no aprueba sus actividades, Una política no oficial que la propia Escuela comparte, pero hacia ellos. La reciente revelación de que Maese Val Mokka pertenece a la escuela ha supuesto una profunda conmoción para ambas partes.

**Currículo Básico:** Armas de Fuego, Cortesano.

**Capacidades de Esgrima:** Disparo Especial (Pistola), Empuñadura Explotar Debilidad (Rasmussen), Recargar (Arma de Fuego).

**Aprendiz:** Los aprendices han descubierto que una vez que se dispara una pistola se tarda un tiempo en recargarla. Es mejor tener la pistola a mano. Por tanto, aprenden a disparar y a desenfundar otra con rapidez. No sufren penalización alguna por usar el arma con su mano mala, y pueden desenfundar y disparar como una sola acción. Reduce tu penalización de Corto Alcance con una pistola en 5 por Nivel de Maestría. La escuela Rasmussen no está reconocida por el Gremio de los Espadachines, el cual aborrece el concepto de duelo con pistolas. En vez de convertirse en miembro del gremio gratuitamente, los estudiantes ganan 3 puntos en el Trasfondo de Obligación. Tu Obligación es defender la escuela y a tus compañeros del Gremio de los Espadachines,

**Experto:** Los expertos de la escuela aprenden cómo disparar una pistola de forma refleja en respuesta a una amenaza. Puedes usar una acción de Interrupción para realizar un ataque con la pistola preparada (tienes que gastar 3 acciones en vez de 2 para desenfundar y disparar como una Acción de Interrupción). Asimismo, añade 10 metros a tu alcance con una pistola.

**Maestro:** Los Maestros de la Escuela Rasmussen han aprendido que la velocidad es algo bueno, pero que la precisión es lo más importante. Pueden gastar acciones para apuntar con sus pistolas a un objetivo en particular. Cada acción consecutiva gastada con ese fin les proporciona un Aumento Ubre para el daño. Puedes añadir hasta 3 dados no guardados de esta forma. Cuando dispaes dos pistolas, la bonificación habitual +1g1 seguirá aplicándose, convirtiendo el daño en 6g4, 7g4, u 8g4, dependiendo del número de acciones gastadas para apuntar. Obtienes un Nivel de Ataque gratis (Armas de Fuego), lo que puede aumentar tu Nivel a 6. Si no es así, tienes la posibilidad de hacerlo más adelante gastando 25 puntos de experiencia. Añade otros diez metros a tu alcance efectivo con una pistola (+20 en total).

### Escuela de Esgrima Snedig

**Origen:** Vendel

**Descripción:** Entrenados para luchar a la defensa hasta conseguir el hueco para realizar un ataque que dé la victoria definitiva. Esta escuela pertenece al Gremio de Espadachines.

**Currículo Básico:** Doctor, Esgrima

**Habilidades de Escuela:** Arrollar (Esgrima), Finta (Esgrima), Acometida (Esgrima), Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Antes de atacar, puedes sacrificar tus dados de acción para obtener un +1g1 al daño por cada uno de ellos, si consigues golpear.

**Experto:** Puedes sacrificar dados de acción para obtener un +1g1 en las tiradas de Defensa Activa. Tu rango de Explotar Debilidad Snedig te sirve también contra estudiantes de la escuela Leegstra.

**Maestro:** Cuando un oponente falla una tirada de Heridas, se aplica una Dramática por cada 10 puntos (como si fuera una arma de fuego).

### Escuela de Esgrima Swanson

**Origen:** Vendel

**Descripción:** Entrenados para luchar con una espada ocultada. Esta escuela pertenece al Gremio de Espadachines.

**Currículo Básico:** Pelea Sucia, Esgrima

**Habilidades de Escuela:** Ocultar, Parada Doble (Baina / Espada), Empuñadura (Esgrima), Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Niega la penalización por la mano mala al usar una Baina. Puedes atacar con una Baina como si fuera un arma con un daño de 1g1. Ignoras la penalización al usar una Baina para realizar una Parada Doble.

**Experto:** Puedes realizar el ataque del Caballo de Madera. Para ello, atacas con un +5 a la DF. Si golpeas, la Baina se queda en las piernas, recibes un +5 DF de ser golpeado y el oponente no puede usar Def. Activas que tengan relación con las piernas.

**Maestro:** Puedes sacar y usar la baina de la espada como acción libre e ignorar las penalizaciones para atacar o parar al hacerlo. Una vez por turno puedes realizar una Defensa Activa de Parada o Parada Doble con la baina sin gastar dado de acción.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE VESTEN

### Escuela de Esgrima Leegstra

**País de origen:** Vestenmannavnjar

**Descripción:** Leegstra no es tanto un estilo de lucha como una filosofía o una demostración de voluntad. Ha sido diseñado para usarse con un Arma Pesada, como una espada ancha o un hacha, y no muestra demasiada preocupación por la salud del

propio estudiante.

Los guerreros que usan esta técnica han sido comparados con un glaciar: lentos, ignorantes a cualquier ataque rival y, en definitiva, imparables. Enseña a sus estudiantes a absorber golpes que matarían a hombres menores y a concentrar una increíble fuerza en un solo mazazo demoledor. Circulan muchas historias sobre guerreros que usan el estilo Leegstra para arrancarle la cabeza de los hombros a su enemigo con un mero giro de la muñeca.

El principal defecto de este estilo es que, como cualquier buen conocedor de sus características puede decirte, es demasiado lento. La mayoría de los espadachines lucha contra los estudiantes de Leegstra como haría contra cualquier otro, tanteando al principio con acometidas experimentales. Normalmente se ven trágicamente sorprendidos cuando el Maestro de Leegstra las ignora por completo, acabando con

ellos con un golpe brutal. La clave es ser rápido y decisivo. El oponente sabio busca el corazón o la cabeza, huyendo después lo más rápido posible.

**Currículum básico:** Armas Pesadas, Lucha

**Capacidades de Esgrima:** Acometida (Armas Pesadas), Arrollar (Armas Pesadas), Corps á Corps, Explotar Debilidad (Leegstra)

**Aprendiz:** Al aprender el estilo Leegstra descubres cómo concentrar los golpes con un Arma Pesada. Puedes renunciar a dados de Acción para infligir dados de daño guardados adicionales, si es que tu ataque llega a tener éxito. Puedes renunciar a cuantos dados de Acción desees, recibiendo por cada uno otro de daño. Hay que declarar su uso antes de la tirada de ataque, y en caso de fallar las Acciones sacrificadas se pierden.

**Experto:** el Experto ha aprendido a ignorar heridas mortales para otros luchadores. Puedes cambiar dados de Acción a cambio de dados de Músculo para realizar una Tirada de Heridas. Puedes renunciar a cuantos dados de Acción desees, recibiendo por cada uno otro de "resistencia". Hay que declarar su uso antes de la Tirada de Heridas, y en caso de fallar las Acciones sacrificadas se pierden.

**Maestro:** los Maestros aprenden a causar terribles heridas con sus Armas Pesadas. Cuando tu oponente falla una Tirada de Heridas tras ser golpeado por tu Ataque (Armas Pesadas), sufrirá una Herida Dramática más otra adicional por cada 10 puntos por los que haya fallado, como si hubiera sido acertado por un arma de fuego.

### **Escuela de Esgrima de Arpones Halfdansson**

**País de origen:** Vestenmannavnjar.

**Descripción:** Los vesten usan arpones para cazar en alta mar. Son útiles para defenderse de las serpientes marinas o de los piratas que intenten subir a bordo. Los estudiantes de la técnica de lucha Halfdansson emplean los arpones de una forma impactante. Empalan a sus víctimas con ellos antes de rematarles con otro arpón. Es difícil para un enemigo luchar con efectividad mientras está atravesado por un arma de asía. La debilidad de esta escuela es que sus estudiantes se concentran demasiado en realizar un primer ataque perfecto, permitiendo a un oponente astuto tomar ventaja de su preocupación.

**Currículo Básico:** Armas de Asta, Ballenero,

**Capacidades de Esgrima;** Acometida (Armas de Asta), Desarmar (Armas de Asta), Empuñadura (Armas de Asta), Explotar Debilidad (Halfdansson).

**Aprendiz:** Los estudiantes de la técnica de lucha Halfdansson aprenden que la mejor forma de usar un arpón es atravesar con él a su objetivo y dejar que se desangre. Los aprendices obtienen un Aumento Libre cuando usan una de estas armas contra criaturas acuáticas, como sirenas y leviatanes, ballenas, serpientes marinas, y similares. Asimismo, cuando realices un ataque contra un objetivo, puedes conseguir un Aumento para intentar empalarle. Si infliges una Herida Dramática, empalas con éxito a tu enemigo. Las DF de las víctimas empaladas aumentan un +5, y las relacionadas con los futuros ataques para golpearles se reducen en la misma cantidad. Además, cualquier perturbación sustancial del arpón que le empala le provoca 2g1 heridas. Si se consigue una Herida Dramática de esta forma, el arma se desprende y deja de empalar a la víctima. Halfdansson no está reconocido por el Gremio de los Espadachines, por lo que sus aprendices no pueden convertirse en miembros del gremio Gratuitamente, Como compensación, empiezan con un Nivel gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Experto:** Los expertos han aprendido a golpear con fuerza y precisión. Tiran un dado extra (-1g0) de daño con el arpón (4g2 o 4g3), lo que no afecta en modo alguno al daño producido por un arma empalada. No necesitas declarar un Aumento cuando intentas empalar a un objetivo.

**Maestro:** Los maestros de la Escuela Halfdansson saben instintivamente dónde golpear para obtener el máximo efecto. Ganas un dado extra (+0g1) de daño con un arpón y un Nivel adicional en la Capacidad de Lanzar con esa arma. Esto puede aumentar tu Nivel a 6. Si no es así, tienes la posibilidad de hacerlo más adelante gastando 25 puntos de experiencia. Cuando empales a tu objetivo con un arpón, éste debe infligir 2 Heridas Dramáticas antes de poder soltarse.

### Escuela de Esgrima Kjemper

**País de Origen:** Vestenmannavnjar

**Descripción:** Esta escuela utiliza las espadas bastardas de los Vesten a una sola mano y un escudo en la otra.

**Currículo Básico:** Arma Pesada, Escudo

**Ventajas:** Pertenecer al Gremio de Espadachines.

**Capacidades de Esgrima:** Ataque (Escudo), Corps-a-Corps, Muralla de Acero (Escudo), Explotar Debilidad Kjemper.

**Aprendiz:** Puedes utilizar una espada bastarda en una mano sin sufrir penalización. Niega la penalización de la mano mala al usar un escudo para atacar. +5 DF para parar con un Escudo.

**Experto:** Si impactas contra el arma de tu enemigo (+10 DF para apuntar) puedes intentar romper esa arma. Si tu daño excede la DF de rotura de dicha arma, entonces esa se parte. DF = Espada Esgrima, Cuchillo o Main Gauche (25), Escudo o Rodela (30), Arma Pesada (35). DF puede variar: -5, +5 ó +10 dependiendo de la calidad del arma y el material.

**Maestro:** Haces +0g1 cuando tiras para daño con una espada bastarda.

### Escuela de Esgrima de Hachadores Siggursdottir

**País de origen:** Vestenmannavnjar.

**Descripción:** la Escuela Siggursdottir mantiene vivo el arte del manejo del hacha. Sus estudiantes aprenden cómo lanzarlo y obtener uno de repuesto casi al instante. Cuando se llega al combate cerrado, la táctica principal consiste en descarga un Remolino de golpes mortales, precedidos ante todo por un grito de guerra. El principal defecto de esta técnica es su devoción a las emociones y la velocidad, por encima de la sensatez y la precaución.

**Currículo Básico:** Atletas, Hacha de Mano,

**Capacidades de Esgrima:** Ataque Doble (Hachas de Mano), Explotar Debilidad (Siggursdottir), Lanzar (Hacha de Mano), Remolino Hacha de Mano).

**Aprendiz:** Los estudiantes aprenden a llevar al menos tres hachas. La primera se usa como arma arrojada, y las otras dos como armas cuerpo a cuerpo. No sufres penalización alguna por esgrimir un hacha con tu mano mata. Obtienes un Aumento Libre en el momento del lanzamiento. La Escuela Siggursdottir no proporciona a sus estudiantes la afiliación al Gremio de los Espadachines. En su lugar, obtienen un Nivel gratis en una de sus Capacidades de Esgrima.

**Experto:** Los más experimentados aprenden a golpear a sus oponentes con sus dos hachas al mismo tiempo. Para llevarlo a cabo, usa la Capacidad de Ataque Doble, pero considerando ambos golpes como uno solo. El daño infligido es de 3g3, y la DF para emplear una Defensa Activa contra un ataque doble aumenta en 10. Ganas un Nivel gratis en tu Capacidad de Lanzar (Hacha de Mano), lo que puede aumentar tu Nivel a 6. Si no es así, tienes la posibilidad de hacerlo roas adelante gastando 25 puntos de experiencia.

**Maestro:** Los Maestros de la Escuela Siggursdottir son feroces guerreros que se especializan en la descarga masiva de golpes, Siempre que tengas éxito en golpear a tu objetivo con un Ataque normal (Hacha de Batalla), tu siguiente Dado de Acción se considera iguala la actual fase.

### **Escuela de Esgrima Urostifter**

**Origen:** Vestenmannavnjar

**Descripción:** Estilo de lucha con una espada bastarda en cada mano. Entrenados para intimidar a los enemigos mientras se les golpea con movimientos de las espadas. Esta escuela pertenece al Gremio de Espadachines.

**Currículo Básico:** Atleta, Arma Pesada

**Habilidades de Escuela:** Arrollar (A. Pesada), Parada Doble (A. Pesada), Finta (A. Pesada), Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Niega la penalización por usar una espada bastarda en la mano mala. Puedes usar una espada bastarda en una sola mano sin penalización. Ganas un +5 en una Def. Activa con una espada bastarda.

**Experto:** +5 en Finta o Arrollar con una espada bastarda. +5 en una tirada de Intimidación.

**Maestro:** Añades +1g0 en las tiradas de daño de una espada bastarda. Obtienes una acción extra por turno para usarla en una tirada de Intimidación.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE VODACCE

En Vodacce las espadas bailan con la misma rapidez que la lengua de quienes las empuñan, de modo que un hombre que no sabe manejar una de estas armas nunca vive el tiempo suficiente para lamentarlo. En ninguna otra parte el arte de la autodefensa resulta tan necesario.

### **Escuela de Esgrima Ambrogia**

**País de origen:** Vodacce

**Descripción:** en los últimos años Ambrogia se ha extendido de forma espectacular, y es notable por dos razones: primero, enseña a luchar con la espada en la mano izquierda y el main gauche en la derecha. Segundo, su creadora, Verónica Ambrogia, resulta ser una de las cortesanas más famosas de Vodacce.

Aunque Ambrogia se concentra en la mano izquierda (un factor con el que muelles Espadachines tienen problemas de adaptación.), hace hincapié en la funcionalidad sobre el estilo. Los estudiantes aprenden a intentar cualquier cosa a su disposición para ganar el duelo. "Después de todo", enseña Madame Ambrogia. "es el vencedor quien vive para contarlo". Aunque los demás Espadachines se refieren a los estudiantes de este estilo como "los Muchachos de Verónica", no se puede negar que es una técnica muy práctica y de eficacia letal.

La principal debilidad de Ambrogia es que confía demasiado en conseguir que el oponente se limite a reaccionar a los movimientos y trucos del estudiante. Si el rival los ignora, el Espadachín de Ambrogia está en serios apuros.

**Currículo básico:** Esgrima, Pelea Sucia

**Capacidades de Esgrima:** Empuñadura (Esgrima). Finta (Esgrima), Respuesta (Esgrima), Explotar Debilidad (Ambrogia)

**Aprendiz:** Al aprender Ambrogia niegas la penalización al usar una daga o main gauche con la mano mala y da al personaje la ventaja Zurdo (aunque solo al usar este estilo). También se aprende a pensar rápido y aprovechar cualquier ocasión. Puedes girar levemente la daga o arma de esgrima al acertar, sumando 2 a la tirada de daño de forma automática.

**Experto:** cuando infliges una Herida Dramática puedes decidir sufrir tú una para causar una adicional.

**Maestro:** si un oponente te ataca y no logra acertarte por tu Defensa Activa o Pasiva, su DF para Ser Golpeado en tu siguiente ataque será 5. Si no atacas antes del fin del Turno perderás esta bonificación.

### **Escuela de Esgrima Bernoulli**

**País de Origen:** Vodacce

**Descripción:** los Bernoulli importan algo más que reliquias del Imperio de la Media Luna, es decir, también traen conocimientos. La escuela Bernoulli se desarrolló a partir del uso que los lunares hacían de la cimitarra; esta escuela incorporó el sable occidental de caballería a sus estilísticos movimientos. Los espadachines de la Bernoulli aprenden a luchar de lado (al estilo Aldana de Castilla) para reducir los puntos débiles. Los amplios movimientos de la espada mantienen al oponente a distancia hasta que éste se cansa o deja ver un punto débil, del que un maestro Bernoulli siempre saca una gran ventaja. La escuela adolece de tender demasiado a la defensa; además, la naturaleza del sable impide cualquier adaptación estratégica inmediata. Por otro lado, de esta manera también resulta muy difícil alcanzar a los espadachines de la Bernoulli, que pueden mantener a raya a los enemigos durante mucho tiempo sin cansarse. En los combates de Vodacce, donde las peleas espontáneas son el pan de cada día, los metódicos movimientos de la escuela Bernoulli son todo un salvavidas.

**Currículo Básico:** Esgrima, Pugilismo

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Esgrima), Corps-á-Corps, Acometida (Esgrima), Explotar Debilidad (Escuela Bernoulli)

**Aprendiz:** lo primero que aprenden los pupilos de la Bernoulli es a utilizar su arma como forma de defensa, desviando los múltiples golpes con sus amplios barridos. Añade tu Nivel de Maestría a tu DF para que te alcancen.

**Experto:** has aprendido el movimiento de espada. Apuntas a la cabeza del contrincante con la punta de la espada y luego corres o saltas hacia él. Para ello, inicias una Acometida normal, pero después puedes dedicar al ataque muchos dados de Acción extra. Cada dado de Acción extra que dediques suma 1 dado no guardado a la Tirada de Daño e incrementa en 5 la DF para Defenderse Activamente del ataque. Además, tu capacidad de acometer es asombrosa y recibes un Nivel Libre para la Capacidad de Acometida al convertirte en Experto. Así, tu Nivel puede aumentar hasta 6. Si no llega, más tarde puedes incrementar tu Capacidad de Acometida hasta 6 pagando 25 PX para pasar de 5 a 6.

**Maestro:** los maestros de la Bernoulli han llegado al nivel que les permite iniciar el ataque desde una posición defensiva, aunque se estén retirando o vayan retrocediendo. Una vez por Turno, puedes volver a tirar una Tirada de Ataque fallida.



### **Escuela de Esgrima Cappuntina**

**País de Origen:** Vodacce

**Descripción:** a pesar de no estar reconocida por el Gremio de los Espadachines (de hecho, en muchos círculos ni siquiera se considera una escuela), las mujeres de Vodacce han encontrado en la Cappuntina un instrumento de incalculable valor. Se trata más que nada de una forma de autodefensa; el nombre deriva de la expresión "Alfiler de Sombrero" (.N. del T.: en inglés, "Hat Pin"). La escuela se desarrolló a partir de la necesidad que cierta mujer tenía de defenderse cuando su marido no estaba cerca de ella. En la actualidad, esta escuela enseña a lanzar cuchillos, los cuales una mujer puede esconderse con facilidad en las mangas o llevar como fijadores de pelo.

La estrategia principal de la Cappuntina consiste en el efecto sorpresa. Las alumnas aprenden a incapacitar a los rivales infligiéndoles cortes en las manos o en los brazos, desgarrándoles así los tendones para que no las puedan perseguir, para después atacarles cuando se encuentren débiles. Las practicantes de la Cappuntina aprenden a dar cuchilladas con rapidez y a huir acto seguido antes de que el enemigo tenga la oportunidad de recuperarse. La debilidad de la Cappuntina reside en que carece de la resistencia de otras escuelas de Espadachines. Si la alumna no consigue incapacitar con rapidez al oponente, poco podrá hacer para detenerle. Las Maestras de la Cappuntina pueden desjarretar a los contrincantes antes de que éstos se den cuenta de que les están atacando y escapar después antes de que les saquen la espada.

**Currículo Básico:** Cuchillo, Intérprete

**Capacidades de Esgrima:** Alfiler (Cuchillo), Lanzar (Cuchillo), Disparo Especial (Cuchillo), Explotar Debilidad (Cappuntina).

**Aprendiz:** a las Aprendizazas de la Cappuntina se les enseña a sacar las armas con rapidez y acto seguido arrojarlas. No reciben penalización con la mano mala cuando lanzan cuchillos. Muchas sacan y tiran el proyectil en la misma Acción. Además, puedes comprar la Capacidad Lanzar (Cuchillo) como si fuera una Capacidad Básica.

**Experto:** las Expertas de la Cappuntina saben arremeter con más de un arma al tiempo. Cuando empleas una Acción para atacar, puedes arrojar un número de cuchillos igual a tu Nivel de Maestría. Todos los cuchillos deben ir dirigidos al mismo objetivo, y sólo haces una Tirada de Ataque para todos ellos. Si alcanzan al objetivo, hacen daño como grupo, infligiendo 1g1 Heridas por cada cuchillo (Ejemplo: dos cuchillos infligirían 2g2 y tres provocarían 3g3).

**Maestro:** las Maestras de la Cappuntina pueden incapacitar u más de un atacante; algunas pueden desarmar auténticas bandas de bestias con un solo lanzamiento de puñales. Cuando te conviertes en una Maestra de esta escuela cada uno de los cuchillos arrojados en el ataque puede ir dirigido a un contrincante distinto, pero debes hacer una Tirada de Ataque para cada uno. Además, por cada cuchillo que decidas no lanzar (de los tres que tienes disponibles en cada Acción), ganas un Aumento Libre para las Tiradas de Ataque de cada cuchillo que quede.

**Escuela de Esgrima Lucani**

**País Origen:** Vodacce

**Descripción:** Escuela que prima la presencia de una espada bastarda, poco usual entre los Vodaccios, mientras se mantiene la mano libre cerrada en un puño, usándola como arma para atraer la atención del enemigo. Es una escuela muy agresiva.

**Currículo Base:** Arma Pesada, Pugilismo

**Capacidades de Esgrima:** Corps-a-Corps, Empuñadura (Arma Pesada), Arrollar (Arma Pesada), Explotar Debilidad Lucani.

**Aprendiz:** Aprendes a luchar con una espada bastarda en una sola mano sin sufrir penalizaciones. Obtienes un aumento libre usando Juego de Piernas como defensa activa.

**Experto:** Obtienes un rango adicional en Corps-a-Corps, haciendo que tu nuevo límite de la capacidad sea 6. Puedes pagar 25 XP para compra el rango 6 definitivamente. Además puedes sacar más partido de tu habilidad de pugilismo. Obtienes un aumento libre en todas las tiradas de ataque usando Pugilismo.

**Maestro:** Puedes hacer un ataque combinado entre tu espada bastarda y tu habilidad de Pugilismo en una sola acción. Debes usar tu habilidad de Gancho y la de Ataque Arma Pesada, ambos ataques sufren una sola penalización de +5 en lugar de la habitual +10.

### Escuela de Esgrima Necare

**Nacionalidad:** Vodacce, pero solo asequible para miembros de las Hijas de Sofía. Las Hijas la pueden escoger por 25 PH a pesar de la nacionalidad que tengan. Los estudiantes de la Cappuntina pueden estudiarla pagando 20 PH.

**Descripción:** El estilo Necare es una escuela de asesinos, especializada en cuchillos pequeños y fáciles de ocultar en las vestimentas. Dado que estas armas son muy ligeras, hacen poco daño en combate ordinario. Para enfatizar la letalidad de la escuela, los estudiantes a menudo utilizan venenos. El típico método de ataque es abrazar a la víctima y clavarle la daga mientras esta indefenso y dejarlo tendido en el suelo y huir mientras el veneno se esparce por el cuerpo.

La primera habilidad de un asesino del estilo Necare es no parecer una amenaza. Muchos de los estudiantes son atractivos y elegantes. Muchas veces se hacen amigos de sus futuras víctimas, asociándose con ellos durante meses para ganarse su confianza. Algunos incluso mantienen un romance con la víctima para evitar sospechas y maximizar las posibilidades de pillarlo con la guardia baja.

Los Asesinos Necare se les asignan misiones desde las Hijas, detallando los hábitos de la víctima y algunos parámetros específicos, normalmente instrucciones acerca de las actividades de la víctima ("No permitas que Anthony Russell entre en la ciudad de Frieburg", y cosas por el estilo). Normalmente los asesinos agotan el tiempo por el que se les ha asignado una muerte, esperando que la víctima muera en otro sitio. Cuando un estudiante ataca, lo hace sin remordimientos.

**Currículo Básico:** Cuchillo, Espía

**Habilidades de Esgrima:** Ocultar, Corps-a-Corps, Explotar Debilidad (Necare), Venenos.

**Aprendiz:** Los aprendices del estilo Necare aprenden rápidamente a acercarse a sus objetivos para asegurar el impacto. Consigues un aumento gratis por Nivel de maestría cuando intentas ocultar un arma en tu cuerpo. Además puedes añadir tu nivel de maestría al daño que hagas con un cuchillo oculto. Además también has desarrollado inmunidad a un tipo de veneno, escoge un veneno.

**Experto:** A medida que el asesino de Necare se hace mejor, aprenden a utilizar más cantidad de venenos y pueden ocultar mejor los cuchillos. Ganas un aumento libre al usar venenos, también ganas un aumento libre cuando atacas con una daga de ocultación y puedes añadir tu Rango en Corps-a-Corps al daño con esa arma. Además obtienes gratis un rango extra en Ocultar Cuchillo, lo que te permite más adelante comprar el nivel 6 por 25 XP.

**Maestros:** Los maestros de Necare han perfeccionado un movimiento que se conoce como el "Toque Ligerito", cuando lo hacen lanzan Maña + Ataque Cuchillo con 3 aumentos, si lo consiguen, hacen tan solo una herida superficial a la víctima pero le infectan con el veneno. La víctima debe realizar una tirada de Percepción contra  $5 + 5 \times \text{Rango Ocultar Cuchillo}$  para notar que le han herido. La misma DF se aplica para cualquiera que busqué heridas en el cuerpo de la víctima. También se entiende que conoces la mayoría de venenos y has desarrollado inmunidad para todas sus clases. Apúntate la ventaja Inmunidad Contra Venenos.

### **Escuela de Esgrima Alabardas Rossini**

**Origen:** Vodacce – Castilla

**Descripción:** La escuela fue creada por un devoto Guardián de la Iglesia como alternativa a la escuela Solomon. Trabaja en base a la Alabarda, un arma de asta que paso de moda hace mucho tiempo. Los Guardianes de la Iglesia aún las llevan en los actos ceremoniales, y han aprendido a utilizar con eficiencia estas arcaicas armas.

Mientras que un bien entrenado alabardero es terrorífico, un oponente bien entrenado en alguna escuela puede superar la guardia del Arma de Asta. Los Guardianes aprenden a pelearse con muchos adversarios sin correr muchos riesgos. Aunque es muy útil para evitar que un Guardián muy fanático sufra daños puede derivar en un combate en el que el Guardia se enfrente a un oponente serio que conozca su debilidad.

**Currículo Básico:** Arma de Asta, Lucha

**Habilidades de Escuela:** Acometida, Desarmar, Arrollar, Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Los aprendices se dedican a tareas de protección mayoritariamente. Por ello son capaces de utilizar cualquiera habilidad de Parada o cualquiera de sus capacidades de escuela contra alguien que ataque a una persona cercana (3 metros) sin penalizaciones.

A diferencia de otras escuelas de esgrima, los Alabarderos no acceden al Gremio de Espadachines, en su lugar obtienen un rango adicional en una de las capacidades de la escuela.

**Experto:** En su continuo interés por incrementar la protección, los Expertos han aprendido a anticipar los movimientos de los ataques antes que sucedan. Una vez por Turno, el guarda puede utilizar una Acción de Interrupción para realizar una Parada tan solo utilizando 1 dado de acción en lugar de los 2 habituales.

**Maestro:** Los maestros han aprendido a mover sus alabardas a una increíble velocidad, bloqueando los ataques que le lanzan con facilidad. Si un Guarda utiliza Parada como DF la dificultad de que le golpeen incrementa en +10.

### **Escuela de Esgrima la Espada de Solomon**

**Origen:** Vodacce (actualmente Castilla)

**Descripción:** La Guardia de la Iglesia fue creada oficialmente por Solomon Antone en el año 609 AV, cuando Carleman fue coronado Alto Imperator por la Iglesia Vaticana. El estilo de lucha de la Guardia se fundó por los años que Antone había pasado en Cathay. Los Guardas a menudo incorporaban el escudo para proteger su carga mientras luchaban con sus particulares espadas. Pocos eran los esgrimistas que aprendían a luchar contra los escudos y menos los que podían contra las espadas y los escudos a la vez. Los Guardias de las Espadas de Solomon se han habituado a luchar en grupos de tres personas y en muchas ocasiones aparecen así.

**Currículo Básico:** Esgrima, Escudo

**Habilidades de Escuela:** Acometida (Escudo), Desarmar (Esgrima), Ataque (Escudo +1g1), Explotar Debilidad.

A diferencia de otras escuelas de esgrima, las Espadas de Solomon no acceden al Gremio de Espadachines, en su lugar obtienen un rango adicional en una de las capacidades de la escuela.

**Aprendiz:** La primera cosa que un Guardia debe aprender es a proteger y escoltar una carga. Se les enseña a luchar mientras tienen una persona indefensa a su lado, o un prisionero, usando el escudo para protegerle del daño. Si el Guardia usa un escudo, puede añadir 3 a su DF Pasiva al tener que vigilar a más de un sujeto. Además los aprendices no sufren penalización por usar un escudo en su mano mala.

**Experto:** A este nivel, el Guardia aprende como luchar junto a otros de su estilo. Cuando sus superados en numero, los Guardias se colocan espalda con espalda utilizando los escudos para protegerse al máximo del torso posible. En ocasiones, colocaran a alguien en el interior de la protección (un Inquisidor, un preso...). Cuando tres o más Guardias luchan juntos, se focalizan para eliminar a los objetivos que tienen en frente, dejando que sus hermanos guarden sus flancos. Cada Guardia recibe un Acción Extra para utilizar durante el combate (generalmente para mover a su protegido). Esta acción extra siempre representa la fase 5.

**Maestro:** El Guardia conoce los secretos más profundos de las Espadas Solomon. Añade siempre +5 en todas las tiradas de estas espadas (Ataque, Parada, Daño, Defensa Activa y cualquier habilidad de escuela).

**Espadas de Solomon:** Las espadas únicas de los Guardianes de la Iglesia son forjadas con un método originado en el lejano Cathay, pero mejorado por Antone Solomon y sus conocimientos. Cuando el material es trabajado una y otra vez, una oscura forma de serpiente aparece a lo largo de la hoja. Trabajado con el más templado acero castellano, las espadas son tan impresionantes como mortales. Hoy en día, las espadas se parecen a Claymores con una guardia abierta, pero la hoja sigue teniendo la misma calidad que antaño.

Las hojas de estas espadas se consideran +2g2+5 y se añade +10 a la DF de romperlas.

### **Escuela de Esgrima Villanova**

**País de Origen:** Vodacce

**Descripción:** hace mucho que la siniestra familia Villanova se sirve de las maquinaciones políticas para hacer su voluntad, si bien es cierto que también son unos letales espadachines. La escuela Villanova se desarrolló orientada a devolver los golpes con rapidez, así como a emplear toda suerte de trucos sucios. Los alumnos reciben las lecciones en una recóndita academia situada en el corazón de los pantanales del territorio de los Villanova. Se chismorrea que todos los que se gradúan deben jurar lealtad a la familia Villanova, aunque por todas partes se pueden encontrar practicantes de esta escuela que desmienten tal rumor. El punto fuerte de la escuela Villanova reside en hacer que el ataque del enemigo se vuelva contra éste. Se basa en un movimiento denominado parada-estocada, que desliza tu espada hasta la del oponente para causarle un daño devastador. Esta escuela también recurre mucho a las fintas y otros movimientos engañosos, con lo que el Espadachín puede ocultar sus intenciones ante el rival. Por desgracia, la Villanova instila cierto exceso de confianza en sus pupilos, quienes tienden a creer que los enemigos no pueden intuir lo que van a hacer. Muchos alumnos de esta escuela han subestimado a sus contrincantes, a los que consideraban unos inútiles hasta que los oponentes los destripaban con un movimiento inesperado. Los espadachines más cautos de la Villanova son casi invencibles, pero suelen encontrar otras escuelas a las que asistir.

**Currículo Básico:** Esgrima, Cuchillo

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Esgrima / cuchillo), Finta (Esgrima), Parada-estocada (Esgrima), Explotar Debilidad (Villanova).

**Aprendiz:** los iniciados de la Escuela Villanova aprenden a utilizar armas de repuesto que se puedan esconder con facilidad. No sufres penalización con la mano mala al blandir un cuchillo con tu mano mala. Además, recibes un Aumento Libre cuando usas tu Capacidad de Parada (Cuchillo). Los pupilos de esta escuela también suelen utilizar Empuñadura de Anillo de Esgrima (véase página 75).

**Experto:** los Expertos de la Villanova son lo bastante diestros como para ocultar sus movimientos mediante una serie de fintas. Al llegar a Experto, recibes un Nivel Libre en la Capacidad de Finta. Así, tu Nivel puede subir hasta 6. Si no, más tarde puedes incrementar tu Capacidad de Finta hasta 6 pagando 25 PX por pasar de 5 a 6.

**Maestro:** ya en el último escalón, aprendes a engañar al oponente "invitándole" a que te ataque. Al comienzo de cada Fase, puedes bajar a voluntad tu DF para ser alcanzado en incrementos de 5, hasta un mínimo de 5. Si te atacan e inicias una parada-estocada mientras tu DF está baja, entonces recibes un Aumento Libre para tu intento de hacer la parada-estocada por cada 5 puntos en lo que redujiste tu DF para ser alcanzado.

### **Escuela de Esgrima Vipera ex Morsi (solo Rilasciare)**

**País de Origen:** Vodacce

**Descripción:** Los asesinos del Rilasciare han desarrollado una terrible técnica que les permite cernirse sobre las víctimas y desatar un golpe fatal con gran rapidez. Aunque no es una escuela oficial (pocas personas ajenas a la organización saben que existe), ha demostrado que su ayuda es inestimable cuando el tiempo apremia y es decisivo que los objetivos caigan. Lo llaman *Vipera ex Morsi*, théano antiguo para "El Mordisco de la Víbora". La *Vipera* deriva de una presunción muy práctica: asegurarse de que la presa muere como consecuencia del impacto. Quienes lo emplean sólo tienen una oportunidad para golpear y deben aprovecharla al máximo. Pensada para llevarse a cabo con el mayor sigilo, consiste en aplicar golpes rápidos y mortales; se prefieren los cuchillos largos antes que las espadas de esgrima. Como técnica de asesinato resulta brutal: se ataca por sorpresa para fulminar al oponente antes de que se dé cuenta siquiera de que se encuentra en peligro. Los pupilos de la *Vipera* atacan los puntos vitales, como las arterias carótidas o los espacios intercostales. El golpe destroza los vasos sanguíneos principales o revienta los órganos vitales, suficiente para un buen trabajo. Quizá la víctima no muera de inmediato pero se desangra antes de transcurrido mucho tiempo. Ni siquiera quienes reciben asistencia médica sobreviven más de un día. Como en todo, hay inconvenientes. Puesto que esta técnica no está orientada al combate de larga duración, no ofrece grandes posibilidades de defensa y no puede enfrentarse a un rival paciente. Todo espada competente bajo aviso puede zafarse con facilidad y un encuentro prolongado se decantará en contra del atacante. Quienes emplean la *Vipera* aprenden a abandonar el combate si los primeros golpes no alcanzan el objetivo. La *Vipera* es una sucia y rastrera escuela de lucha. Ninguna dama o caballero que tenga un mínimo de sentido del juego limpio pensará siquiera en llevarla a la práctica. El Rilasciare lo emplea como una forma baja de conseguir lo que necesita, es decir, matar a los condenados por la Corte Secreta. En su opinión, ningún asesinato es noble. Si hay que hacerlo, entonces deberá ser lo más rotundo posible; el juego limpio no tiene nada que ver. Los asesinos más profesionales del Rilasciare perfeccionan esta técnica con venenos y otras formas de traición, por si acaso.

**Currículum básico:** Cuchillo, Pelea Sucia

**Capacidades de Esgrima:** Acometida (Cuchillo), Arrollar, Corps á Corps (Cuchillo), Explotar Debilidad (*Vipera ex Morsi*)

**Aprendiz:** el aprender la *Vipera ex Morsi* anula la penalización con la mano mala cuando se usa un cuchillo y te proporciona un Aumento Libre para la tirada de Ataque cuando emplees un estilete (véase la sección de Nuevo Equipamiento, página 90). Los Disparos Apuntados con estilete reciben un Aumento Libre.

**Experto:** los Expertos en la *Vipera* rara vez yerran el blanco, puesto que se concentran mucho para poder acertar. Cuando fallas en un ataque con cuchillo por tu Capacidad de Ataque (Cuchillo) x 2 ó menos, el golpe sigue alcanzando al objetivo. Haz una tirada de daño normal; el oponente no hace una Tirada de Heridas tras el impacto.

**Maestro:** los maestros saben causar heridas profundas de un solo golpe. Si el rival tiene éxito en una Tirada de Heridas para ver el daño que le has infligido con un Ataque de Cuchillo, puedes obligarlo a tirar de nuevo. Sólo se permite una segunda tirada por golpe; si lo consigues la segunda vez, tienes mala suerte.

## ESCUELAS DE ESGRIMA DE CUALQUIER NACIÓN

### Escuela de Esgrima de Artefactos Syrneth

**Origen:** Cualquier nación

**Descripción:** El extenso estudio de las ruinas descubiertas bajo tierra por parte de la sociedad ha revelado que las sociedades de los Syrneth eran capaces de crear fantásticas maquinas combinando artefactos de las diferentes razas. Los recientes adelantos en la traducción del lenguaje Syrneth así como los avances en el entendimiento de ciertos artefactos, han dado lugar a lo que quizás sea el mayor logro de la sociedad de Exploradores en cuanto a las prácticas que hacían las razas Syrne. Previamente lo que resultaba imposible – reparar mecanismo manuales, operar Guantes Thalusiai, modificar Compases de Éter o incluso recargar los disparos de Ámbar – son ahora una opción más viable, gracias al conocimiento que lleva el nombre de Manitas Syrneth.

Incluso con los extraordinarios avances hechos por los miembros de la Sociedad del departamento de Búsqueda de Artefactos, tratar con los dispositivos creados por las razas no humanas, implica un terrible riesgo. Los Manitas se juegan cada vez la vida al manipular los objetos. Aunque solo ha habido algunas muertes desde hace muchos años. Los accidentes menores ocurren a menudo, desde los más embarazosos hasta los más mortíferos (un Buscador fue apresado por las hebras tesseractas que estaba intentando modificar durante tres días, Franco Vesefe se rompió el brazo intentando combinar los relojes automáticos Setine con una armadura Thalusiana).

Esta escuela es solo asequible entre los Exploradores por un coste de 25 PH o bien 50 XP y una buena razón, además pueden tener descuentos si tienen las habilidades de Erudito, Sacerdote y Arqueólogo.

**Currículo Básico:** Arqueología, Erudito

**Habilidades de Manitas:** Domae, Drachen, Setine, Tesseract, Thalusiai

**Aprendiz:** Los aprendices saben como reparar los objetos Syrneth. la DF media es de 30 para estos trabajos si todos los materiales están a mano. Añade un Aumento por cada pieza de material que falte. El DJ puede declarar que la reparación es imposible si faltan más de 2 materiales.

Los Aprendices también saben que algunos artefactos utilizan una especie de fuel invisible, como las linternas. Los más comunes son los objetos Setines empujados por el éter. El Manitas puede recargar los artilugios de un solo uso transfiriendo este elemento. La DF es de 40 para aprendices, 30 para Expertos y 25 para Maestros. Si la tirada es buena, el objeto se considera recargado y listo para usarse tantas veces como se puedan antes de una nueva recarga. Si la tirada falla, el objeto no podrá recargarse nunca más y se perderán esas funciones especiales. A diferencia de otras escuelas de esgrima, los Manitas no acceden al Gremio de Espadachines, en su lugar obtienen un rango adicional en una de las capacidades de la escuela.

**Expertos:** Los Manitas pueden empezar a modificar artefactos, lo que incluye mezclar objetos de diferentes razas Syrneth (piedras Domae para lanzas thalusiai). Selecciona un artefacto base y lanza con la capacidad en esa Raza. La DF es de 30 para modificaciones cosméticas, siendo dos artefactos en uno con las utilidades de los dos.

Añade un Aumento por cada objeto adicional así como otro por cada tipo de Artefacto Syrneth involucrado (Domae, Setine, Thalusiai...) después del primero en uso.

**Maestros:** Los Maestros Manitas pueden en este nivel intentar crear artefactos a partir de los recursos que tienen a mano de otros restos Syrneth. Esto es igual a la capacidad de los Expertos, pero la DF inicial es 40. Si se tiene éxito, el dispositivo funciona y el Manitas puede añadirle una nueva habilidad y lanzar por un defecto en la tabla de Defectos de Artefactos. Añadir capacidades adicionales requiere 2



aumentos además de otro aumento por cada tipo de ciencia Syrneth implicada a partir de la primera (esto quiere decir que mezclar varias ciencias implica más dificultad).

### **Escuela de Esgrima Quinn**

**Origen:** Ninguna nación. Sociedad Secreta NOM

**Descripción:** Escuela de Asesinos que solo enseña el propio Quinn. Actualmente solo tiene 10 alumnos. No esta pensada para que sea usada por PJs. Sus fortalezas son el sigilo y la sorpresa.

**Currículo Básico:** Cuchillo, Espía

**Habilidades de Escuela:** Arrollar (Cuchillo), Finta, Acometida (Cuchillo), Explotar Debilidad

**Aprendiz:** Obtienes un +1g0 cuando atacas con cuchillo. Sin embargo si atacas por sorpresa, el bonus se transforma en un +1g1 (Éxito en Emboscada). Ganas también un aumento libre en las tiradas de Sigilo.

**Experto:** Ganas un +10 (2 aumentos libres) en tus tiradas de Cuchillo. Además el bonus por sigilo aumenta en +5.

**Maestro:** Puedes optar por invertir 2 DD para infligir una herida dramática automática. Si atrapas a la victima por sorpresa, puedes invertir todos tus DD par infligir tantas dramáticas como DDs tengas.