

Escuela Svendvordnt

País de origen: Vesten.

Descripción: Sverdvondt es un estilo prototípico de Vesten: enseña a luchar con una espada larga en una mano y un hacha de mano en la otra. Es a la par ofensivo y defensivo, contundente y compensado...hasta que se es herido.

Si algunos estilos sostienen que no hay dolor, Sverdvondt saca su fuerza de él. Las heridas sufridas son el detonante para estallar en un torbellino de movimientos fugaces y de terrible precisión, como si el dolor mejorará la concentración en lugar de perderla. Los que dominan esta escuela pueden aparecer como auténticos demonios cubiertos de sangrantes heridas pero cada vez más fuertes y rápidos. Sin embargo no se trata de un estilo suicida, de hecho consiste en esmerarse más cuanto peor van las cosas; un Sverdvondt vende cara su vida como pocos espadachines saben hacerlo.

El fallo de esta escuela es evidente cuando se lidia con oponentes capaces de causar grandes daños. La escuela enseña a aprovecharse del dolor pero no a resistir los golpes, por lo que no funciona bien en duelos cortos que impidan actuar gradualmente.

Currículo básico: armas pesadas, hacha de mano.

Capacidades de esgrima: ataque doble (armas pesadas/hacha de mano), arrollar (armas pesadas), parada doble (armas pesadas/hacha de mano), explotar debilidad (Sverdvondt).

Aprendiz: Sverdvondt enseña a manejar conjuntamente espada larga y hacha de mano, por lo que ignora los penalizadores al llevar el hacha en la mano mala. Además el dolor hace que los reflejos del guerrero se disparen. Por cada diez heridas superficiales sufridas se añade 1 a la iniciativa del siguiente turno. Aunque se sufran heridas dramáticas no se pierde esta bonificación, que no puede ser mayor que el doble del brío.

Experto: Los estudiantes avanzados combaten mejor bajo presión. Por cada herida dramática sufrida ganan un dado no guardado en las tiradas de ataque. Pueden ganar tantos dados de este modo como su puntuación de brío.

Maestro: Un maestro de Svendvordnt a las puertas de la muerte es un enemigo contra el que nadie querría luchar. Gana un nivel de miedo por cada herida dramática sufrida que no supere su puntuación de brío. Los oponentes deben realizar una nueva tirada contra el miedo cada vez que inflijan una nueva herida dramática, lo que reajusta dicho nivel de miedo.

Escuela Krieger

País de origen: Eisen.

Descripción: Krieger no es tanto una escuela de esgrima como un estado mental...y la rabia de un pueblo que se siente desterrado por el horror. Los practicantes de esta disciplina se someten a un severo entrenamiento para superar sus temores personales; una vez conseguido están preparados para afrontar el miedo en cualquiera de sus manifestaciones.

Krieger adiestra en el uso de armas pesadas por ser especialmente eficaces para combatir a los monstruos de Eisen, sus objetivos principales. Movimientos impulsivos y potentes y ataques frontales que no den cuartel marcan un estilo muy ofensivo y sin embargo persistente, demostrando al adversario en todo momento que no produce ningún temor. El temperamento del estudiante de esta escuela es firme, sin asomo de temeridad. Sus maestros sostienen que el miedo es el arma más afilada que pueda esgrimirse, por lo que hay que aprender a embotar su filo y hacerla inservible. La prueba final de los miembros de esta escuela consiste en cruzar uno de los bosques de Eisen en solitario. La prueba se supera aun con huesos rotos y heridas sangrantes, más no con pelos de punta o dientes castañeteantes.

El fallo de esta escuela es obvio: el gran valor que desarrolla es en detrimento de su técnica. Ante oponentes que no traten de atemorizar a su adversario los impetuosos ataques de Krieger resultarán toscos y previsibles. Los valientes no siempre lo tienen todo de su parte.

Currículo básico: armas pesadas, cazador.

Capacidades de esgrima: acometida (armas pesadas), arrollar (armas pesadas), fortaleza, explotar debilidad (Krieger).

Aprendiz: los practicantes de Krieger aprenden a mantenerse firmes ante el horror para pensar con claridad. Reducen en 1 el nivel de miedo al que se enfrenten por cada rango en esta escuela (aprendiz -1, experto-2, maestro-3). Esta reducción puede dejar el nivel de miedo en 0 y funciona tanto con monstruos como con espadachines que empleen técnicas que lo causen.

Experto: un experto sabe doblegar el miedo que penetra en su alma. Cuando se falla una tirada de miedo, en lugar de perder dados se puede elegir sufrir una penalización a las tiradas igual al número de dados que se hubieran perdido.

Maestro: los maestros de Krieger no conocen el miedo, pero saben como destruirlo. Si logran la tirada de miedo contra un oponente ganan tantos aumentos libres contra él como los niveles de miedo que le hacen perder por pertenecer a esta escuela (máximo 3). No pueden ganarse más aumentos que nivel de miedo tiene el oponente. Debe declararse en qué tirada se usan antes de realizar dicha tirada.

Escuela Kurvanholf

País de origen: Ussura.

Descripción: Kurvanholf es lo que se llamaría un estilo “de contacto”. Emplea una espada de esgrima, cuyo uso se complementa con una serie de golpes desarmados, sobre todo patadas, por lo que sus practicantes siempre mantienen distancias cortas con su oponente a fin de hostigarle no sólo con su arma sino con todo el cuerpo.

Este estilo nace de la importación de la esgrima theana por parte de ussuros que viajaron fuera de las fronteras de su nación. La mentalidad ussura de practicidad llevó a formar un estilo tosco pero completo que tiene tanto de esgrima como de lucha y acrobacia. Un espadachín de Kurvanholf arremete enérgicamente lanzando golpes continuos con todos los elementos de su espada como si fuera una extensión de su cuerpo. Si esto falla se buscan guardias abiertas donde asestar patadas a diferentes alturas. Aunque pierda su arma, el estudiante de esta escuela dispone de recursos como para no dar el combate por perdido.

El fallo de Kurvanholf es que la extensión del cuerpo también lo es de zonas vulnerables. Un espadachín avisado puede aprovechar la exposición de la pierna para asestarle cortes y estocadas que pueden ser letales.

Currículo básico: esgrima, pelea sucia.

Capacidades de esgrima: empuñadura (esgrima), finta (esgrima), patada (pelea sucia), explotar debilidad (Kurvanholf).

Aprendiz: La primera lección es aprender a luchar con todo el cuerpo. Ignora el penalizador de -10 al lanzar una patada.

Experto: En este punto la esgrima se compenetra con la lucha cuerpo a cuerpo. Si el oponente evita el ataque de esgrima por su defensa activa o pasiva se puede lanzar seguidamente un ataque de patada con una DF igual a la defensa por la que se evitó el ataque de esgrima.

Maestro: El rodillazo de Kurvan es el golpe definitivo que muy pocos llegan a dominar. Si se tiene éxito en un ataque de patada se puede elegir renunciar a un dado guardado de daño a cambio de poder realizar después una finta sin que sea necesario declarar aumentos. Dicha patada no puede ser la obtenida gracias a la técnica de experto.

Escuela Seyton

País de origen: Avalon.

Descripción: ¿De qué sirve ser un maestro de la espada si cualquier rufián con una pistola o ballesta puede abatirte desde lejos? La escuela Seyton da la respuesta a esta pregunta, enseñando a defenderse contra proyectiles con una serie de fintas y desplazamientos vertiginosos que permiten llegar hasta el oponente sin darle tiempo a disparar de nuevo.

Cuenta la leyenda...Seyton, un obstinado espadachín avalonés, quedó ridiculizado por un famoso arquero que lo hirió desde lejos sin permitirle acercarse siquiera. Herido en su orgullo, le reto a duelo al cabo de un año. Durante ese tiempo ejercitó su cuerpo y sentidos para que se anticiparan a los ataques más veloces y poder dar zancadas que le permitieran recorrer mucha distancia en un instante. Transcurrido el año, Seyton logró poner la punta de su espada en la garganta del asombrado arquero sin darle tiempo a reaccionar tras perder su primera flecha.

Aunque estos espadachines desarrollan una sorprendente velocidad en cualquier circunstancia, su entrenamiento es demasiado específico, no reaccionando especialmente bien ante espadachines centrados en el cuerpo a cuerpo, que encuentran aberturas en sus defensas con cierta facilidad.

Currículo básico: atleta, esgrima.

Capacidades de esgrima: desarmar (esgrima), finta (esgrima), respuesta (esgrima), explotar debilidad (Seyton).

Aprendiz: El aprendiz reacciona a la velocidad del rayo contra los ataques a distancia. Añade un +2 a la iniciativa y un +5 a la defensa pasiva contra proyectiles.

Experto: A este nivel el terreno de juego se iguala. Añade un +4 a la iniciativa (en sustitución del +2 del rango de aprendiz) y un +10 a la defensa pasiva contra proyectiles.

Maestro: El combate se dará viendo el blanco de los ojos del oponente. Se añade un +6 a la iniciativa (en sustitución del +4 del rango de experto). Además se puede gastar un dado dramático para que el oponente no pueda usar capacidades especiales de combate a distancia durante un turno. Escuelas como Buenchico, Cappuntina o Rasmussen quedan anuladas ante el maestro de Seyton.

Escuela Desconcerto

País de origen: Vodacce.

Descripción: burlona y espectacular, la escuela Desconcerto enseña a sus alumnos a lograr el “más difícil todavía”. Se centra en el uso de espadas ligeras, como espadines o floretes, y sobre todo en desarrollar la gracia atlética. Se trata de una escuela defensiva muy exigente con la capacidad física del estudiante, que aprende a emplear el entorno en su provecho.

Los orígenes de esta escuela parecen encontrarse en los juegos acrobáticos de cierta compañía de titiriteros famosa en todo Vodacce. Dados los peligros que acechan a una compañía itinerante por tierras tan peligrosas, decidieron aprender a defenderse aplicando su aprendizaje circense. El resultado fue tal que empezaron a enseñar su “trucos” a otros camaradas del gremio, con lo que comenzó la difusión de la escuela. Poniendo gran énfasis en el empleo de volteretas, balanceos, trucos de manos y demás, nunca se sabe por donde va a salir un pícaro estudiante de Desconcerto.

Sin embargo, los espadachines de esta escuela tienden a veces a descuidar la atención sobre su oponente en busca del truco más original y anonadante que puedan encontrar, por lo que pueden recibir una amarga estocada antes de hallarlo.

Currículo básico: acróbata, esgrima.

Capacidades de esgrima: desarmar (esgrima), finta (esgrima), respuesta (esgrima), explotar debilidad (Desconcerto).

Aprendiz: el aprendiz de Desconcerto se habitúa rápidamente a ir por lo más difícil. Suma su valor de donaire a la defensa pasiva trepando, rodando, en equilibrio y saltando.

Experto: los estudiantes avanzados de Desconcerto siempre tienen un truco en la reserva y saben conseguir ocasiones para mostrarlo. Ganan un número de aumentos libres igual a su nivel en esta escuela para cualquier tirada que no implique causar daño adicional (como hacerse con el arma del oponente después de desarmarlo). Pueden beneficiarse de esta ventaja tantas veces al día como su valor de donaire.

Maestro: “el espectáculo debe continuar” es algo que en esta escuela es más que una frase hecha. El espadachín no deja de obtener dados críticos en sus tiradas de maña aunque sus heridas dramáticas superen su brío.

Escuela Charognard

País de origen: Montaigne.

Descripción: se dice de Charognard que es la prueba de cómo Legión ha extendido su influencia en Montaigne. Sus estudiantes son asesinos despiadados que se centran en causar daños brutales a sus oponentes incluso descuidando su propia seguridad. Es una escuela fácil de identificar por su estilo con dos espadas, ninguna de las cuales se emplea defensivamente.

Un estudiante de Charognard no parece tener miedo a morir, a juzgar por el agresivo ímpetu con que atacan a sus oponentes buscando terminar el duelo enseguida y del modo más sangriento posible. Es famosa la forma que tiene estos espadachines-demonio de ensartar al oponente por el pecho con ambas espadas cruzadas una sobre la otra, modo con el que se suele concluir la violenta sucesión de estocadas que buscan apabullar al oponente, con lo que la máxima de que la mejor defensa es un buen ataque tiene en esta escuela su aplicación más contundente.

El obvio defecto de Charognard es su dependencia de la iniciativa, siendo necesario ser el primero en empezar a atacar para ser el primero en matar. De no ser así, la escasa capacidad defensiva del espadachín le pone en un serio aprieto.

Currículo básico: esgrima, criminal.

Capacidades de esgrima: acometida (esgrima), ataque doble (esgrima), empuñadura (esgrima), explotar debilidad (Charognard).

Aprendiz: Charognard enseña a sus alumnos a manejar a la vez dos espadas con mortal eficacia. Niega la penalización por mano mala cuando se usa otra espada y disminuye el incremento de dificultad por ataque doble a sólo 5.

Experto: los que llegan a este grado de aprendizaje han visto de cerca de la muerte más de una vez. Cuando se es impactado durante una acometida debido a la reducción en la defensa pasiva la tirada de heridas se hace sólo contra la mitad de las sufridas redondeando hacia abajo.

Maestro: un maestro de Charognard aprende la letal estocada cruzada con ambas espadas “para matar el cuerpo y el alma”. Puede gastar un dado dramático y emplear ataque doble para realizar un solo ataque con ambas espadas. Puede emplear ataque doble para realizar un solo ataque con ambas espadas. El ataque sufre una penalización de +10 a la DF pero si tiene éxito la tirada de daño trata los 9 como dados críticos además de los 10.

Escuela Ontiveros

País de origen: Castilla.

Descripción: el estilo Ontiveros enseña a adaptarse a las circunstancias de cualquier escaramuza sobre la marcha, (lo que sus detractores llaman “improvisar”) haciendo que los movimientos del espadachín fluyan continuamente sin ceñirse a posturas predeterminadas. Se trata de una escuela ofensiva pero precisa que enseña a manejar únicamente la espada en cualquier situación.

Los estudiantes de Ontiveros ejecutan continuamente una serie de pequeños balanceos y ondulaciones con todo el cuerpo mientras no apartan la vista de su oponente, haciendo parecer que lo escrutan por entero. Sólo el rostro permanece inalterado en una expresión neutra sin vaticinar lo más mínimo el próximo movimiento. De este modo el oponente va quedando atrapado en el juego de dominancia de su rival, al que no puede anticiparse de ningún modo y de cuya influencia no puede escapar hasta que es demasiado tarde.

El defecto de esta escuela aparece contra personalidades fuertes; quien no se deje apagar por el escrutinio de Ontiveros puede perturbar la fluidez de su estilo y prevenir sus acometidas.

Currículo básico: atleta, esgrima.

Capacidades de esgrima: desarmar (esgrima), finta (esgrima), floritura (esgrima), explotar debilidad (Ontiveros).

Aprendiz: los estudiantes de Ontiveros son famosos por la rápida familiarización que obtienen con el estilo de cualquier contrincante. Ganan una bonificación al ataque o la defensa activa igual a su puntuación en explotar debilidad. Deben decidir a que aplican esta bonificación antes de declarar sus acciones.

Experto: un estudiante avanzado aprende a convertir el riesgo en certeza. Los aumentos declarados para el ataque (esgrima) incrementan la dificultad de la tirada en 3 en lugar de en 5. Esta técnica no es aplicable para conseguir daño adicional.

Maestro: la última lección de Ontiveros es la de “reclamar” el duelo para sí. El uso de dados dramáticos durante un combate se limita a uno por tirada, pero se reciben los beneficios de dos (generalmente, dos dados tirados y guardados).