

ARMI

LE ARMI DA MISCHIA

Armi usate di solito nei duelli e combattimenti ravvicinati.

Questo tipo di armi si dividono in due categorie:

- Armi da Taglio
- Armi da Botta

ARMI DA TAGLIO

La spada

Descrizione dell' arma

Le spade si dividono in quattro parti fondamentali:

- la lama
- l'elsa o guardia
- l'impugnatura
- il pomo o pomello.

La Lama : formata da un'anima in metallo alla quale sono saldate due parti affilate che costituiscono doppio filo (filo dritto e filo rovescio) e punta, le parti taglienti della spada. A sua volta la lama è divisa in tre sezioni, che partendo dalla punta sono: il debole, il medio ed il forte. Il debole a volte è l'unica parte ad essere affilata ed è utilizzata per ferire l'avversario. La principale funzione del medio risiede nell' esecuzione dei bloccaggi (le cosiddette prese di ferro). Il forte è di solito usato per parare i colpi dell'avversario.

L'Elsa o Guardia : sezione orizzontale che si trova fra il forte e l'impugnatura, destinata a proteggere le mani da eventuali colpi che scivolino sulla lama. Può assumere varie forme e spesso è dotata di archetti, rami, arresti e anelli di varie forme per permettere l'ingaggio della lama avversaria.

L'Impugnatura : si estende dalla guardia al pomolo ed è il punto in cui l'arma può essere impugnata. Solitamente è ricoperta in cuoio, corda o trecce metalliche, per favorire la presa della mano.

Il Pomo o Pomello : è la parte finale della spada e oltre ad essere adornato ed impreziosito con gemme varie, può assumere varie forme: a disco, a mandorla ecc.... o forme particolari come spuntoni e anch'esso può essere usato per ferire l'avversario con colpi da botta.

Tipologie di spade

A una mano, leggere o veloci

-Spada Corta (Stiletto e Daga): spada più semplice con una lama a doppio taglio di 60 cm ed una punta affilata

-Sciabola: Spada dotata di lama sottile a doppio filo lunga circa 105 cm. che presenta una leggera incurvatura nella parte debole.

-Scimitarra: spada dotata di una lama che si allarga man mano andando verso la parte debole. Presenta solo un filo ed un'impugnatura piccola.

-Spada Lunga: simile alla spada corta ma è lunga dai 75 ai 150 cm.

A una mano e mezza, medie, veloci

- Spada Bastarda: è un arma a metà strada fra la spada lunga e la spada a due mani, ha lama che può presentare doppio o singolo filo e manico allungato. Lunghezza complessiva da 120 a 145 cm.

- Katana: spada dotata di una linea molto particolare in quanto la lama, dotata di un solo filo è leggermente curva.

A due mani, pesanti, lente: Abili Umani, Nani; Demoni e Mannari solo in forma umanoide.

-Spadone: è una variante della spada lunga e deve essere usata a due mani, impedendo l'uso di uno scudo. Risulta difficile poter parare un colpo effettuato da una spada simile.

-Flamberga: Simile ad uno spadone se ne differenzia per gli innumerevoli fregi e decorazioni presenti sulla Guardia, impugnatura e Pomello.

Uso dell'arma

I colpi possono essere di Taglio o Di Punta.

Colpi di Taglio – si dividono in due categorie:

-Mandritti e Dritti = partono da destra di chi li effettua verso la sua stessa sinistra.

-Manroversi e Roversi = partono da sinistra di chi li effettua verso la sua stessa destra.

Seguiti da un'ulteriore suddivisione:

-Fendente = Taglio verticale effettuato dall'alto verso il basso indirizzato solo alla testa o alla spalla dell'avversario. È un colpo generalmente molto forte, che si può dare indifferente ad una mano o a due, ma porta lo svantaggio di lasciare la guardia di chi attacca scoperta.

-Sgualembro (dritto o roverso) = Taglio diagonale di circa 45° effettuato dall'alto verso il basso che può quindi colpire il collo, la spalla, le braccia e se ci si abbassa leggermente le gambe dell'avversario. Può essere portato a due come ad una mano.

-Tondo (dritto o roverso) = Taglio orizzontale alla figura indirizzato al collo, alla spalla o al fianco dell'avversario. Se ci si abbassa potrebbe essere indirizzato anche alle gambe. Può essere portato a due come ad una mano.

-Ridoppio (dritto o roverso) = Taglio diagonale di circa 45° effettuato dal basso verso l'alto. Punta di solito alle gambe ai fianchi o alla spalla dell'avversario.

-Montante = Taglio verticale effettuato dal basso verso l'alto. È generalmente un colpo poco potente, solitamente portato ad una mano e spesso a seguito di azioni per le quali l'arma si trovi in posizione abbassata. È indirizzato quindi all'inguine dell'avversario.

Colpi di Punta

-Affondo = Questo colpo viene portato di punta, contrariamente ai precedenti, rigorosamente ad una mano, indirizzato prevalentemente al torace o all'addome dell'avversario.

-Stoccata = consiste in un affondo portato passando sotto la lama avversaria quindi generalmente diretto al ventre o alle cosce.

-Imbroccata = consiste in un affondo portato passando sopra la lama avversaria quindi questo colpo è indirizzato al petto o alle spalle del nostro avversario.

Terminologia di sospensione o di difesa

-Trovar spada = deviare la lama dell'avversario.

-Cavazione = movimento di svincolo della lama avversaria.

-Mezzo Tempo = colpo al bersaglio sull'attacco dell'avversario.

-Controtempo = colpo diretto all'avversario mentre arretra.

Il Pugnale

Descrizione dell'arma

Di fattura simile alle spade, corti e affilati (abili tutte le razze; Angeli, Demoni e Mannari solo in forma umanoide).

Uso dell'arma

Da taglio o da lancio, a una mano.

Piccoli ed efficaci contro delle protezioni molto leggere, di poco peso e molto maneggevoli. Con i pugnali è molto difficile effettuare gli stessi colpi analizzati per le spade. Al massimo è possibile effettuare solo affondi.