

Spade:

Le spade sono normalmente la scelta più comune tra i guerrieri. Si tratta di lame affilate di varie dimensioni, capaci di infliggere danni molto consistenti ad avversari di ogni genere, siano essi protetti da una pesante armatura di metallo o semplicemente coperti da una leggera tunica di lino. Le spade sono armi agili e veloci, capaci di perforare anche i materiali più resistenti e di procurare ferite letali al nemico. Ve n'è tuttavia una enorme varietà e l'esperto combattente sa saggiamente scegliere quale specifica spada è adatta ad ogni situazione:

Spada Vichinga: Si tratta di una lama molto spessa e pesante capace di infliggere ferite profonde anche agli avversari più temibili. Necessita tuttavia di una discreta destrezza per essere brandita con ottimi risultati dato che altrimenti risulterebbe eccessivamente lenta. Pur essendo una delle spade migliori in assoluto è preferibile servirsene combattendo mostri di grosse dimensioni contro cui armi più veloci ma meno penetranti avrebbero scarsa efficacia.

Scimitarra: è una lama abbastanza leggera ed "agile" dalla caratteristica forma a mezzaluna. E' considerata una delle migliori armi in quanto ad una ottima precisione e velocità abbina una più che discreta offensività.

Spada Lunga: è la più comune tra le spade. Ottima contro nemici di piccole dimensioni, si rivela tuttavia di scarsa efficacia contro quelli protetti da pesanti armature di piastre.

Katana: Apparentemente simile ad una scimitarra nell'aspetto, la Katana è invece un'arma profondamente differente dalle altre. Si tratta infatti probabilmente della lama più veloce in assoluto. Invincibile contro mostri di piccole dimensioni, è comunque inadatta ai combattimenti contro cavalieri ben armati o mostri particolarmente possenti, in quanto infliggendo un danno relativamente modesto ad ogni singolo fendente, finisce presto per sfinire il guerriero che la brandisce lasciandolo alla mercé del resistente nemico.

Tecniche di combattimento con la spada

La tecnica di maneggio della spada cosiddetta "da lato", detta anche "striscia", modifica radicalmente la scherma praticata fino al periodo medievale, a causa dell'alleggerirsi dell'arma e del passaggio da uno stile basato sul taglio ad uno basato sulla punta. La punta, che comunque era da sempre stata considerata il colpo più efficace e invalidante, non poteva essere usata frequentemente a causa delle dimensioni e del peso della spada più antica, utilizzata prevalentemente con un movimento di spalla; dall'avvento di un'arma più leggera da usarsi di polso e gomito scaturisce uno stile basato sulle tecniche di stocco, lasciando alla "sciabla" la prevalenza del taglio. Qui di seguito verranno esposte dunque le nozioni fondamentali sulla conformazione della spada e sul suo maneggio, la posizione del corpo, il corretto passeggio, le guardie, le parate, i colpi e le azioni schermistiche, cenni sulle prese di gioco stretto, la descrizione dello stile della spada abbinata alla cappa.

La spada

La spada da lato è un'arma a doppio filo del peso medio di circa 1,2 Kg, nonostante alcuni esemplari arrivino anche a pesare 1,5 Kg. Non esistevano comunque misure "standard". L'arma è fisicamente composta di quattro parti: la lama, il fornimento (a gabbia, all'Italiana o a coccia, alla Spagnola), il manico e il pomolo. A sua volta la lama si divide in

codolo o spica (la parte che si inseriva nel fornimento, nell'impugnatura e nel pomolo), ricasso (la prima parte, robusta, che fuoriesce dall'impugnatura e sulla quale si distendono il pollice, l'indice e il medio) e lama vera e propria che fuoriesce dal fornimento. La lama possiede poi due fili, il filo dritto, quello che nella guardia di terza è rivolto verso l'avversario, e il filo falso, che invece è rivolto verso chi impugna l'arma.

La posizione

La spada si impugna come un tagliacarte e non come un bastone: pertanto la presa dovrà essere sicura, ma non contratta. Il pollice si distende sul ricasso in corrispondenza del filo falso della spada e in opposizione all'indice e al medio che si avvolgono in corrispondenza del filo dritto; anulare e mignolo avvolgono l'impugnatura. Le posizioni del corpo sono due: di guardia destra e di guardia sinistra. Immaginando una linea retta di direzione nella posizione di guardia destra il piede destro sarà in avanti sulla direttrice, mentre il sinistro, arretrato sarà orientato a  $90^{\circ}$ - $60^{\circ}$  rispetto ad essa. I talloni non saranno in linea, ma leggermente divaricati, per ottenere maggior stabilità anche negli spostamenti laterali; le gambe saranno flesse e il busto naturalmente profilato e di poco inclinato in avanti. Tale posizione dovrà comunque essere il più naturale e rilassata possibile. La posizione di guardia sinistra è speculare a quella di guardia destra.

I colpi di punta

Per quanto riguarda il gioco di punta, l'antica trattatistica parla di tre tipi di colpo: la stoccata o punta sottomano, l'imbroccata o punta sopra mano e la punta roversa; per comodità didattiche abbiamo aggiunto la punta dritta, in quanto, così facendo, è possibile abbinare a ogni colpo di punta una posizione di pugno fondamentale.

Pertanto l'imbroccata si tirerà con il pugno in a colpire la testa o la gola, la punta dritta con il pugno in a colpire il petto, la stoccata con il pugno tirata all'addome e la punta roversa con il pugno verso il fianco.

Ricordiamo comunque che la differenza fondamentale tra imbroccata e stoccata è che la prima è tirata passando sopra l'arma nemica, mentre la seconda passando sotto.

I colpi di taglio

Passando al taglio, i colpi sono di due grandi categorie: i mandritti, che partono dalle parti destre di chi li tira per colpire le parti sinistre dell'avversario, e i roversi, che agiscono dalle parti opposte. Abbiamo poi l'ulteriore suddivisione in fendenti, che tagliano verticalmente dall'alto al basso, sgualembri, che tagliano diagonalmente da una spalla al fianco opposto, tondi, che tagliano orizzontalmente, ridoppi che tagliano diagonalmente dal fianco alla spalla opposta. Ognuno di questi colpi può essere eseguito di filo dritto; di filo falso possono essere eseguiti i tondi, i ridoppi (che prendono i nomi di falso dritto e falso manco a seconda che vengano tirati di mandritto o di roverso) e i montanti che tagliano dal basso in alto verticalmente.

La tecnica di portamento di qualsiasi attacco dev'essere estremamente composta e rapida, onde non "telefonare" il colpo all'avversario: nel tirare sia la punta che il taglio si distende il braccio e successivamente si avvanza con il corpo.

La finta è un'azione di simulazione d'attacco, per provocare una reazione in parata dell'avversario e colpirlo poi in un bersaglio scoperto. Per essere efficace, il movimento di finta dev'essere ben percepito dall'avversario onde causare la reazione voluta. La finta è di due specie: semplice e composta. La prima consiste in un unico movimento di finta che precede la botta, la seconda è composta da due movimenti di finta che precedono la botta (es. finta di mandritto tondo alla figura, finta di roverso tondo alla gamba e fendente alla testa).

Il trovar di spada consiste nel deviare la lama dell'avversario dalla guardia per crearsi un varco e colpire.

La cavazione è il movimento che permette di svincolarsi dalla spada avversaria. Tale azione si esegue per eludere una parata o contro un tentativo di legamento, di battuta o di striscio.

Il mezzotempo è il colpo tirato al bersaglio avanzato (braccio armato) sull'attacco dell'avversario, mentre il controtempo è il colpo tirato sempre sull'attacco dell'avversario, ma ai bersagli arretrati e più lontani.

#### Tecniche di combattimento con due spade

Avendo a disposizione 2 lame lunghe in entrambe le mani ci si pone in vantaggio rispetto ad un qualsiasi avversario solo ed esclusivamente per in numero armi offensive in possesso e nulla più, un qualunque avversario in possesso di una picca o di una alabarda ha il vantaggio di poter sferrare attacchi alle guardie complicate dello stile con 2 spade rimanendo nella più totale distanza di sicurezza, un avversario in possesso di uno spadone piuttosto che di una bastarda è in grado di sferrare colpi molto più potenti e devastanti che 2 spade insieme possano raggiungere, anche il più comune guerriero dotato di spada e scudo si pone in condizione di vantaggio in quanto più facilitato negli assalti e nella difesa.

E' dunque nel numero delle armi e dalla quantità di attacchi elevata che si può raggiungere utilizzando al meglio due spade la base dello stile di questa disciplina.

Principalmente esistono due modi nei quali le due spade possono essere impugnate:

1) Manca regolare: La spada di manca viene impugnata come quella di dritta normalmente come qualsiasi comune spada con il pollice in direzione del paramano ed il mignolo al pomo.

2) Manca rovescia: La spada di manca viene impugnata appunto di rovescio con il pollice vicino al pomo mentre il mignolo dalla parte del paramano.

Il modo differente nell'impugnatura delle due armi serve essenzialmente nella facilità nell'adottare guardie larghe differenti dopo che ogni assalto ma non ne modifica il senso proprio dello stile dove si possono stabilire 2 momenti ben distinti:

1: Momento di stasi, dove il maestro delle due lame rimane in posizione accovacciata mantenendo le due spade in guardia stretta per la manca e larga per la dritta

2: L'assalto frenetico all'avversario che sfrutta in pieno la superiorità di

armi a disposizione portando numerosi attacchi e mai un attacco deve essere eseguito con un singolo fendente ma seguito sempre da contofendenti o fonte di affondi eseguiti con l'arma a riposo. Il combattimento si trasforma quindi in una serie di frenetici assalti portati all'avversario seguiti da momenti in cui il maestro di guardia attende il prossimo assalto mai portato direttamente nel puro affondo che viene eseguito solo ed esclusivamente solo dopo una serie fitta di cerchi disegnati nell'aria con le due lame che DEVONO volteggiare repentinamente mantenendo frequenza elevata e costante

---

---

## IL COMBATTIMENTO

Le 4 fasi

Fasi: preparazione, movimento attacco o difesa

### FASE DI PREPARAZIONE

solitamente unita a quella di entrata, si descrive la posizione del corpo le armi che si portano e gli oggetti in difesa. più eventuale equipaggiamento...

### FASE DI MOVIMENTO

si definisce il movimento che si compie, come sono poste le armi, e la particolare posizione del corpo (detta anche fase di avvicinamento).

### FASE DI ATTACCO

si definisce l'attacco che si TENTA (ricorda questa parola... deve quasi sempre precedere tutte le tue azioni.... stà al fato decidere l'esito) descrivendolo attentamente in modo da renderlo capibile

### FASE DI DIFESA

In caso di attacco avversario te utilizzerai la fase di difesa. Questa ti permette di portare a compimento un movimento per schivare il colpo o pararlo... o se proprio ti senti suicida attacchi anche te e vi ammazzate assieme...

La fase di difesa se non troppo impegnativo potrà essere effettuata anche con un MEZZOTEMPO... ovvero pari e attacchi nello stesso turno di difesa... ne seguirà anche la tua fase d'attacco dopo questo...

## I COLPI

i colpi base sono 8... e sono i seguenti: fendente, montante, diritto o rovescio tondo, diritto o reverso, sgualembro, diritto o reverso, ridoppio, affondo.... la differenza tra diritto e reverso(rovescio) è la direzione... il primo parte da destra verso sinistra e il secondo da sinistra verso destra... Il fendente è un colpo dall'alto verso il basso in verticale il montante è un colpo dal basso verso l'alto in verticale il tondo è un colpo orizzontale da destra verso sinistra o viceversa a seconda se diritto o roverso...

lo sgualembro è un colpo partente dall'alto che seguendo una traiettoria obliqua si dirige verso il basso... può essere diritto o riverso...

il ridoppio invece è un attacco obliquo partente dal basso terminante in alto... può essere sia diritto che riverso...

l'affondo può essere utilizzato in vari modi ma essenzialmente è un colpo portato con la punta per affondare le carni nemiche.... è solitamente il colpo finale che vien dato.... questo ha bisogno di aggiornamenti

-----  
-----

Manuale armi di lot e loro utilizzo

Armi da TAGLIO

Spade

Descrizione dell'arma

Si dividono in quattro parti fondamentali: la lama, l'elsa, l'impugnatura ed il pomo.

Lama: formata da un'anima in metallo alla quale sono saldate due parti affilate che costituiscono doppio filo e punta, le parti taglienti della spada.

Elsa: barra in metallo che separa la lama dall'impugnatura, spesso dotata di archetti, rami e arresti e anelli di varie forme per permettere l'ingaggio della lama avversaria.

Impugnatura: solitamente ricoperta in cuoio, corda o trecce metalliche, per favorire la presa della mano.

Pomo: parte terminale dell'impugnatura che viene solitamente abbellita con gemme o assume forme particolari come spuntoni, oppure usato come manico di lame estraibili nascoste nell'impugnatura.

Uso dell'arma

Arma veloce ed efficace, la più diffusa.

I principali colpi portati con le spade sono otto:

Fendente: colpo portato dall'alto verso il basso

Dritto Sgualembro: portato dall'alto verso il basso in obliquo, da destra verso sinistra

Roverso Sgualembro: portato dall'alto verso il basso in obliquo, da sinistra verso destra

Dritto Tondo: orizzontalmente da destra verso sinistra

Roverso Tondo: orizzontalmente da sinistra verso destra

Montante: colpo portato dal basso verso l'alto

Dritto Ridoppio: dal basso verso l'alto obliquamente, da destra verso sinistra

Rovero Ridoppio: dal basso verso l'alto obliquamente, da sinistra verso destra

Tipologia d'armi(le più diffuse)

A una mano (leggere, veloci) A una mano e mezza (medie, veloci) Abili umani, elfi, mezzelfi, nani, vampiri, demoni, angeli, mannari (solo in forma umana). A due mani (pesanti, lente) Abili umani, nani, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana),

Daga Abili tutte le razze Tranne i Mannari quando trasformati Spada Bastarda Spada a due mani

Spada corta Abili tutte le razze Tranne i Mannari quando trasformati Katana Spadone

Spada lunga Abili umani, elfi, mezzelfi, vampiri, demoni, angeli, mannari (solo in forma umana), fate (solo in forma umana) Flamberga

Scimitarra Abili umani, elfi, mezzelfi, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana), fate (solo in forma umana)

Sciabola Abili umani, elfi, mezzelfi, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana), fate (solo in forma umana)

## Coltelli

Descrizione dell'arma

Di fattura simile alle spade, corti e affilati.

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.

Tipologia d'armi(le più diffuse) Abili tutte le razze Tranne i Mannari quando trasformati

Coltello Pugnale Machete Kris Stiletto

## Armi da BOTTA

Asce

Descrizione dell'arma

Costituita da un manico di legno o metallo su cui viene montata una lama crescente grande, piatta e pesante. "Bipenne" è detta quell'ascia dalla duplice lama.

### Uso dell'arma

Infligge danno da taglio e da impatto, solitamente viene fatta roteare per potenziare gli effetti del colpo imprimendogli velocità. Una grande ascia bipenne può essere usata come un discreto scudo.

Possono essere usate a una o due mani, a seconda della lunghezza del manico e della grandezza della lama. Dimensioni e velocità sono inversamente proporzionali: tanto più un'ascia è grande più sarà lenta da utilizzare, ma il danno provocato è più consistente.

### Tipologia d'armi(le più diffuse)

Scure Abili umani, elfi, mezzelfi, nani, vampiri, demoni, angeli, mannari (solo in forma umana) Ascia Abili umani, elfi, mezzelfi, nani, vampiri, demoni, angeli, mannari (solo in forma umana) Ascia da battaglia Abili umani, nani, vampiri, demoni, mannari Ascia bipenne Abili umani, nani, vampiri, demoni, mannari

### Aste

#### Descrizione dell'arma

Tutte le armi montate su lunghe aste, l'evoluzione dell'ascia e suoi simili. Vi sono inoltre lunghe aste su cui sono montate punte acuminate.

#### Uso dell'arma

Rotate o brandite in mezzo alla battaglia queste armi producono considerevoli danni, ma sono scomode in corpo a corpo in quanto molto lente ed ingombranti. Uguale discorso delle asce.

Tipologia d'armi(le più diffuse) Abili umani, elfi, mezzelfi, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana).

Alabarda Falce Falcione Giavellotto Corsecca Tridente

### Bastoni

#### Descrizione dell'arma

Semplici aste di legno, lunghe o corte che possono essere rinforzati con parti metalliche alle estremità.

L'hoopak in particolar modo ha all'estremità un elastico con il quale è possibile lanciare dei sassi.

#### Uso dell'arma

Solitamente maneggiato a due mani, i colpi che possono essere portati sono simili a quelli della spada, sono armi leggere e piuttosto veloci, garantiscono una buona difesa, ma non contro armi pesanti.

Tipologia d'armi(le più diffuse) Abili tutte le razze.

Hoopak Abili tutte le razze: maestri nell'uso e nella fabbricazione i Kendot. Clava Verga Bastone Bastone da Guerra

### Mazze

#### Descrizione dell'arma

Semplice ed efficace, un'arma derivata direttamente dalle più semplici clave, costituita da teste ferrate munite di creste o spuntoni montate su corte aste di legno o metallo.

Sono mazze snodabili quelle la cui la testa è collegata dal manico per mezzo di cerniere o catene.

Picche o martelli sono delle armi forgiate come martelli che sulla parte posteriore si allungano come degli appuntiti becchi.

Uso dell'arma

Naturalmente brandite o roteate molto velocemente; assicurano una potenza d'impatto disastrosa se non evitata o attutita con uno scudo. Principalmente si tratta di armi medie, piuttosto pesanti e quindi non molto veloci.

Tipologia d'armi(le più diffuse) Abili umani, nani, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana)

Mazza d'arme Mazza ferrata Mazzapicchio Flagello Mazzafrusto

Martello Maglio da guerra

Armi da TIRO

Arco

Descrizione dell'arma

Asta di legno ricurva tenuta in tensione da una corda, sulla quale si incoccano le frecce. Più lungo è l'arco più lontano sarà il suo tiro.

Gli archi Compositi sono i più efficaci, poiché la tensione da loro sopportata è maggiore.

Uso dell'arma

Per scoccare con un arco i passaggi fondamentali da Rispettare in Gdr sono 3:

- incoccare la freccia e tendere l'arco
- mirare al bersaglio scelto
- scoccare in sua direzione

Arma piuttosto veloce, ma se maneggiata scorrettamente diviene imprecisa. Dev'essere usata nelle lunghe distanze, perchè la freccia riesca, prendendo velocità, ad essere efficace contro protezioni come armature.

Difetto maggiore è che nelle operazioni d'incocco e puntamento si rimane in balia degli attacchi nemici.

Tipologia d'armi(le più diffuse)

Arco Abili tutte le razze tranne i nani ed i mannari trasformati. Arco lungo Abili umani, vampiri, demoni, angeli, mannari (solo in forma umana)

Arco composito Abili umani, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana)

## Balestra

### Descrizione dell'arma

Arma costituita da un arco congiunto solidamente a un fusto di legno (teniere) recante superiormente una scanalatura.

L'arco può essere trattenuto in posizione tesa grazie a un nottolino d'arresto: il quadrello è ospitato nella scanalatura e ne viene guidato allorché lo si farà scattare agendo sul nottolino (mediante una manetta, o in epoca meno antica un grilletto).

Una distinzione fondamentale va fatta tra la balestra portatile di uso individuale (balestra a mano) e quelle di grandi dimensioni usate come arma d'assedio (Balestre da posta).

Queste balestre permettevano al dardo di raggiungere i 40-180 metri di gittata.

Considerata la potenza di lancio, i dardi erano in grado di forare qualunque corazza a lunga distanza: la potenza variava a seconda del tipo di balestra usata (per quella a mano di circa 30 metri, 70 metri quella da posta), ovviamente la stessa era inversamente proporzionale alla velocità d'uso.

Era un'arma che richiedeva due mani per essere usata efficacemente, indipendentemente dalla "taglia" di chi la usava.

Peso: una balestra a mano può pesare tre o quattro chili, una balestra da posta può arrivare fino a 6 chili.

Paragonandola a un arco la balestra riesce a raggiungere distanze più elevate e ad imprimere una forza d'impatto maggiore.

Il palese difetto della balestra è quello che nella ricaricarla si resta inesorabilmente scoperti a qualunque attacco.

### Uso dell'arma

Anche per le balestre come per gli archi i passaggi fondamentali sono tre:

- tendere l'arco e la corda
- incoccare il dardo nella scanalatura
- mirare e scoccare verso il bersaglio

Alcuni giocatori preparano la balestra carica con il dardo nella volata, pronti a tirare.

Questo espediente può risultare utile ma molto rischioso; infatti non avendo

nessun meccanismo di sicura sul meccanismo di sgancio della noce, un colpo accidentale alla manetta potrebbe far partire il dardo.

Alcuni giocatori portano la balestra sotto il mantello. A prescindere che l'ingombro sarebbe tale da far sì che chiunque si accorga di quello che si sta portando, se la si porta carica, come detto è prima, si rischia quantomeno di infilzarsi un piede accidentalmente.

### Tipologia d'armi (le più diffuse)

Balestra a mano Abili umani, elfi, mezzelfi, vampiri, demoni, angeli, mannari (solo in forma umana) Balestra a leva Abili umani, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana) Balestra da posta Abili

umani, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana)

## Macchine da Assedio

### Balliste

#### Descrizione dell'arma

Una ballista è fondamentalmente una grossa balestra; o quantomeno, nel nostro mondo, la balestra è un'evoluzione della ballista.

Generalmente larga dal metro e mezzo ai tre metri, è spesso montata su di un supporto che permette l'elevazione del tiro, nonché l'eventuale rotazione dell'affusto. La ballista vede un suo uso più frequente della catapulta come armamento navale, vista la sua più elevata precisione e il considerevole risparmio di spazio per l'arma (come pure il munizionamento che richiede).

La ballista è stata progettata per scagliare molto lontano proiettili molto piccoli (20cm di diametro circa) ad una precisione impossibile da ottenere con le catapulte. Questo munizionamento è molto utile negli assedi, anche se ha scarso successo contro le fortificazioni.

L'uso alternativo viene fatto armandola con grossi dardi (grandi quanto una lancia e dal diametro di tre legate insieme) e usando l'arma contro reggimenti compatti di fanteria e cavalleria, il dardo passa rasoterra e trafigge decine di soldati e cavalli indifferente dalla corazza indossata.

#### Uso dell'arma

Per manovrare una ballista e le macchine da assedio è necessario essere minimo in due, le operazioni da eseguire sono simili a quelle della balestra.

- tendere l'arco e le funi (1° pg)
- caricare il dardo (1° pg)
- aggiustare alzo e tiro (2° pg)
- scoccare (2° pg)

Abili umani, vampiri, demoni, mannari (solo in forma umana)

### Catapulte

#### Descrizione dell'arma

Consiste in un qualche tipo di cucchiaio o coppa o canestro collegato a un braccio mobile, che viene proiettato in avanti a forte velocità dalla forza di torsione liberata dall'improvviso rilascio di una leva, la quale manteneva immobile una matassa di robuste corde arrotolate su sé stesse. All'apice della rotazione, il braccio con la coppa (all'interno del quale è stato deposto un proietto) viene violentemente arrestato da una robusta trave dotata di manicotto di corda, pelle o tessuto per attutire l'urto ed

evitare danni alla struttura: il proietto viene perciò scagliato tangentialmente all'arco compiuto dal braccio stesso. In alcuni casi, il braccio di arresto viene arretrato in modo da scagliare il proietto con un percorso a parabola, onde superare mura ed ostacoli. In quest'ultimo caso, di solito le catapulte vengono "armate" con proiettili incendiari o gruppi di piccoli proiettili per incendiare i tetti o fare più danni possibili e seminare il panico. Uso dell'arma Date le dimensioni elevate delle macchine, è necessario compiere le operazioni in più individui. - Abbassare il braccio - caricare i proiettili - sganciare il braccio Abili umani, vampiri, demoni,

---