

Attacchi, Difese ed altre basi per i GdR

Qui di seguito sono riportati i principali attacchi, un attacco non serve solo per chi vuole attaccare, ma anche per sapere come difendersi davanti ad uno di questi attacchi.

ATTACCHI : COLPI DI PUNTA [Affondo] passo più lungo prima del colpo; [Stoccata] Affondo all'addome ma senza il passo più lungo prima del colpo; [Imbroccata] Stoccata diretta al collo o al viso; questi colpi possono essere a punta diritta o a punta roversa, [A punta diritta] colpo di punta sferrato con l'arma perfettamente perpendicolare al corpo avversario; [A punta roversa] colpo di punta sferrato lievemente inclinato. **MANDRITTI, ROVERSI E COLPI DA TAGLIO** [Mandritto] colpo dato da dx (destra) verso sx (sinistra); [Rovero] colpo dato da sx a dx; [Diritto tondo] colpo parallelo all'asse del terreno dato da dx verso sx; [Rovero tondo] colpo parallelo all'asse del terreno dato da sx a dx. **COLPI DIAGONALI** [Sgualembro] colpo diagonale dato sulla spalla verso il fianco opposto; [Ridoppio] colpo diagonale dato sul fianco verso la spalla opposta; i colpi diagonali, possono essere dritti o rovesci, [Sgualembro/Ridoppio Dritto] il colpo colpisce a dx per concludersi a sx in diagonale; [Sgualembro/Ridoppio Rovescio] il colpo colpisce prima a sx e si conclude a dx. **FENDENTI E MONTANTI** [Fendente] colpo dato dall'alto verso il basso; [Montante] colpo dato dal basso verso l'alto. **IMPORTANTE DA RICORDARE PRIMA DI OGNI BATTAGLIA O DUELLO DIRE IN CHE MANO SI TIENE LA LAMA E IN QUALE LO SCUDO, E ASSICURARSI DI SAPERE ANCHE L'ORDINE DI IMPUGNATURA DEL PROPRIO AVVERSARIO**, poiché IL COLPO SFERRATO dovrà SEMPRE ESSERE INDIRIZZATO DALLA PARTE OPPOSTA DELLO SCUDO AVVERSARIO, ONDE EVITARE CHE L'AVVERSARIO POSSA FACILMENTE PARARE IL COLPO.

DIFESE : quelle elementari ma efficaci sono 5 [Controtempo] colpo tirato mentre l'avversario arretra (si fa quando si utilizzano 2 spade, poiché una para il colpo e l'altra attacca); [Mezzotempo] colpo portato sull'attacco avversario (per essere più precisi, mentre prova ad attaccarvi, voi attaccate il suo braccio prima di essere raggiunti dal colpo, questo colpo deve essere specificato se portato all'arma avversaria o al braccio); [Trovar Spada] difesa con la spada, è una delle difese più efficaci, poiché si tenta di bloccare la lama avversaria con la propria lama; [Cavazione] Avviene quando 2 spade cozzano l'una sull'altra (cioè per intenderci scorrono sui 2 fili della lama, come il lavoro che fa il macellaio per affilare i coltelli prima di tagliare la carne); [Controcavazione] serve sostanzialmente a contrastare la lama dalla cavazione, liberando le 2 spade.

Armature, Armi, Scudi e Movimenti

ARMATURE : [leggera] imbottita con stoffa, armatura di cuoio, cuoio borchiato, giaco di maglia (cioè anelli di metallo). [Media] corazza a scaglie con base in cuoio e scaglie di metallo (vulnerabile ai ridoppi), corazza di piastre con scaglie grosse (vulnerabile ai colpi di punta). [Pesante] a strisce di metallo verticali su cuoio, a bande con strisce orizzontali, completa che copre tutto il corpo. **PARTI DELL'ARMATURA**: [cotta] parte che copre il busto; [elmo]; [celata] è la visiera; [goletta] parte che copre il collo; [guardagoletta] è il colletto; [danziera] parte che copre la vita; [bracciale] parte che copre il braccio sotto gli spallacci; [spallacci] parti che proteggono le spalle; [cubitiera] parti che proteggono i gomiti; [parabraccio] parte finale del guanto ferrato; [cosciere]; [ginocchiere]; [schinieri] copri stinchi (dal ginocchio in giù).

SPADE : [Spada lunga] lunga un metro, impugnabile anche a due mani. [Spada corta] 50 centimetri, veloce ma poco potente. [Daga] 30 centimetri, poco potente ma velocissima. [Spada bastarda] un metro e 50 centimetri, senza allenamento impugnare con due mani. [Spadone] due

metri o un metro e 80 centimetri, impugnare solo a due mani. [Stocco] lama sottile e veloce, colpisce solo di punta. [Scimitarra] lunga e leggermente ricurva, non colpisce di punta. [Falchion] forma analoga a quella della scimitarra e grande come spadone, impugnare solo a due mani, non colpisce di punta. [Katana] veloce, scarsa contro armature pesanti. [Doppia spada].

ARMI ESOTICHE: [Kriss] pugnale dalla lama ondulata. [Katar] pugnale a lama larga. [Doppia ascia], [Mezzafrusto] mazza con catena e palla chiodata. [Mezzafrusto doppio] mazza con doppia catena e palle chiodate. [Kukri] pugnale leggero con lama ricurva. [Nunchaku] due bastoni di 30 centimetri uniti da una catena. [Shurichen] stelle ninja. (Molte di queste armi "esotiche", ad Erin, non sono concesse per motivi di coerenza, conoscerle non fa mai male.)

LANCIA : è formata dall'impugnatura dalla punta e dal calcio che si trova nella parte finale della lancia (opposta alla punta). Utilizzo: si deve portare il calcio alla resta dell'armatura (la resta si trova nella parte medio - bassa dell'armatura ed è l'alloggiamento per il calcio della lancia), il braccio deve essere fermo ma non rigido, inoltre è sempre consigliabile mirare al busto poichè è la parte più ampia del corpo. LA LANCIA UCCIDE SOLITAMENTE AL PRIMO COLPO MA DOPO IL PRIMO UTILIZZO SOLITAMENTE SI ROMPE O RESTA CONFICCATA NEL CORPO DEL NEMICO, QUINDI DIVENTA NON PIU' UTILIZZABILE DURANTE IL COMBATTIMENTO.

Qui di seguito trovate scritto i principali scudi e le più elementari difese, mi raccomando di imparar bene a difendersi, anche se si è bravi ad attaccare, se venite feriti non avrete più molte occasioni di attacco, e nel peggiore dei casi potreste perire in battaglia. Gli scudi sono 3: [Buckler] scudo piccolo, leggero, rotondo, con un diametro di circa 40cm. [Scudo Normale] il classico scudo normale che si vede nei film di cavalieri a cavallo, può essere fatto in legno o in metallo. [Scudo Torre] lo scudo torre è alto quanto il guerriero e praticamente lo copre tutto, pur essendo pesante, se usato bene evita di essere feriti. bene gli scudi sono finiti, adesso passiamo al vestiario che vi consiglio in battaglia, allora porterete una spada lunga nel braccio destro/(sinistro per i mancini), uno scudo torre nel braccio sinistro/(destro per i mancini), per finire indossate una corazza di piastre (la corazza di piastre è vulnerabile solo di punta, quindi attenzione a parare prima di tutto tutti i colpi di punta, come affondi, stoccate e imbroccate). Non è necessario essere uccisi potete sempre dichiararvi sconfitti e chiedere la grazia.

MOVIMENTI : [invito] scoprire una parte del corpo per invitare l'avversario a colpire nel punto da voi lasciato momentaneamente senza difesa, (nella vostra azione successiva parate ed attaccate). [Manca regolare] due spade impugunate allo stesso modo. [Manca rovescia] una spada tenuta normalmente ed una con il pollice vicino al pomello.

GUARDIE : [Passo di inquadrata] in guardia destra, portare a destra il piede sinistro ed incrociando richiamare il piede destro. [Guardia destra] piede destro avanti, piede sinistro indietro e corpo leggermente inclinato in avanti. [Guardia sinistra] l'opposto della guardia destra e con il corpo sempre inclinato in avanti. [Passo] avanti il piede destro e poi il sinistro. [Passo in dietro] prima il piede sinistro e poi il destro. [Passata] in guardia destra, portare avanti il piede sinistro e ruotando l'anca portarsi in guardia sinistra. [Passo incrociato] in guardia destra, portare avanti il piede sinistro e poi il destro tornando in guardia destra. [Intagliata] in guardia destra, spostare il piede sinistro verso sinistra e quindi richiamare il piede destro.