Matar antes de que te maten

Matar antes de que te maten

de

Eduardo Corvo

He visto a más de un hombre lanzarse precipitadamente a la batalla, solo para ver cómo acaban con su vida en un instante. He instruido en las artes de la batalla a generaciones de guerreros... Soy descendiente de un gran linaje de caballeros, Cuchillas y hasta uno o dos mercenarios se encuentran entre mi parentela más lejana.

Es con estos conocimientos que intentaré plantear un breve tratado sobre el sutil arte de la guerra. Nada del fuego de los magos, ni de arquería, ni del degollar de los criminales. La guerra. Hombre contra hombre sin nada entre ellos salvo una fina capa de acero.

Lo primero que deberás aprender es a bloquear ataques. La mejor forma de no perder la vida es impedir que tu rival te golpee. Usa un escudo y úsalo bien. Por supuesto, te cansarás del escudo y puede que acabes magullado, pero un golpe bloqueado es mucho mejor que uno recibido. Con el tiempo, mejorarás y acabarás ignorando hasta el más poderoso de los ataques.

Pero ten cuidado. Tus enemigos, si no son meros ladrones bellacos, sabrán cómo contrarrestar tu escudo. Te golpearán con todas sus fuerzas para quebrar tus defensas y seguir golpeándote. Ten cuidado con esos ataques poderosos. Aunque siempre está bien absorber un impacto con una placa de acero, sigue siendo más conveniente hacerte a un lado.

Recuerda, contra los hechizos enemigos, tu escudo te resultará inútil, salvo que estés versado en ello. Así pues, ve hasta los magos rápidamente y dales a probar tu acero. Se lo merecen por usar armas de brujas.

También puedes bloquear golpes sin un escudo. Simplemente intercéptalo con la espada, aunque no es, ni con mucho, tan efectivo. Y si decides ponerte elegante y esgrimir dos armas, no podrás bloquear, así que ni lo intentes. Al no contar con ambas manos en la empuñadura de tu espada, no tendrás fuerzas como para contrarrestar los golpes.

Sin embargo, con un arma en cada mano es mucho más probable que acabes rápidamente con tu oponente. La mejor defensa, como dicen algunos.

Hay varios fundamentos para esgrimir tu acero. Los lances rápidos siempre son buenos, pero pueden repelerse, así que sigue con atención las posiciones defensivas de tu rival. Espera a que baje la guardia o quiebra sus defensas con uno de tus ataques poderosos. Los martillos golpean con gran fuerza, pero son lentos, como las mazas y el resto de armas contundentes. Las hachas son un buen término medio. Las espadas son el arma más rápida, pero no desequilibrarán tanto a tu oponente al golpear con fuerza.

Estate atento y procura no agotarte. Guarda siempre fuerzas para contrarrestar golpes, ¡o incluso salir corriendo! En la lucha, mantente siempre en movimiento. Nunca permitas que te arrinconen o te rodeen. Prioriza bien las amenazas: los lanzadores de conjuros débiles que pueden hacerte mucho daño en poco tiempo son siempre mis primeras víctimas.

El escudo no es únicamente una herramienta defensiva. Carga tu hombro sobre él y golpea a tu rival. Esto suele desequilibrarlo y te abre sus defensas a contraataques rápidos. Mejor aún, puedes cargar más sobre tu escudo y dar un golpe de poder con él. Si tu rival es pequeño, lo dejarás a tu merced.

Los oponentes más grandes no se tambalean al recibir golpes fuertes. Solo un golpe de poder te permitirá derribarlos y abrir sus defensas, momento que deberás aprovechar.

Así que, una vez más: ¡bloquea, contraataca y golpea! El enemigo no mostrará piedad, ¿por qué deberías de hacerlo tú? La clave de la batalla es la ofensiva, coger a tu enemigo desprevenido y no darle tregua. Muévete siempre, golpea siempre. Si te consideras muy poderoso, empuña un arma a dos manos y aplasta a tus rivales como si fueran espigas de trigo. Son lentas y engorrosas, pero son lo mejor para aplastar huesos y desmembrar.

Los camposantos están llenos de espadachines mediocres. Si no tienes estómago para

la guerra, prueba la vida de monje. Pero si escoges la senda del guerrero, aprende los fundamentos y mantén siempre la cabeza en su sitio, si no quieres que alguien la haga rodar por el suelo.

Matar antes de que te maten

FormId	skyrim.esm:0EDD35
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0EDD35
Editor ID	Book1CheapCombatTips
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1208
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.