

VERACIDAD HISTÓRICA (O SU AUSENCIA) EN EL ARMAMENTO DE
CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE

HISTORICAL ACCURACY (OR ITS ABSENCE) IN
CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE' WEAPONRY

David Joao Cordeiro Fernandes

Universidad de Murcia

davidjoao.cordeiro@um.es

Fecha de recepción: 26/2/2019

Fecha de aprobación: 11/3/2019

Resumen

No es ninguna novedad el hecho de que la Edad Media representa una de las etapas de la historia de la humanidad que más interés ha despertado en la población, incluso aquella de poco interés por la historia en general. Esto se debe a la cantidad de información de poca veracidad histórica que se ha ido transmitiendo a través de múltiples películas y series que han ido inculcando ciertos tópicos en la población, siendo algunos más ciertos que otros. El más recurrente posiblemente sea el de la guerra medieval, en la que caballeros armados con pesadas armaduras y espadas enormes se enfrentan en

batalla; sin embargo hay múltiples errores históricos en esos tópicos y, a raíz de su constante presencia, son encontrados también en los videojuegos de temática medieval. Este trabajo pretende analizar la representación del armamento en un videojuego concreto como es *Chivalry: Medieval Warfare* y averiguar si presenta errores o si se trata de un reflejo fiel de la realidad histórica.

Palabras clave

Chivalry: Medieval Warfare, armamento, veracidad histórica

Abstract

It is no novelty that the Middle Ages represent one of the stages in the history

e-tramas 2 – Marzo 2019 – pp. 1-10

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

of humanity that has aroused most interest in the population, including that of little interest in history in general. This is due to the amount of information of little historical veracity that has been transmitted through multiple films and series that have been inculcating certain topics in the population, some of which are more certain than others. The most recurrent is possibly that of the medieval war, in which knights armed with heavy armour and huge swords clash in battle; nevertheless, there are multiple historical

errors in those topics and, as a result of their constant presence, they are also found in medieval-themed videogames. This work aims to analyze the representation of weapons in a specific video game such as *Chivalry: Medieval Warfare* and find out if it presents errors or if it is a faithful reflection of historical reality.

Keywords

Chivalry: Medieval Warfare, weaponry, historical accuracy

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos, desde el inicio de su auge en la primera década del presente milenio, se han convertido en uno de los principales elementos de la sociedad. Su aumento de importancia ha ido seguido de muy cerca por el auge de los detractores de los videojuegos que, movidos por su falta de conocimiento o incluso ignorancia al respecto, han intentado demonizarlos. Sin embargo dicho intento no podría haber sido más fallido como es posible evidenciar en el número de títulos que empresas desarrolladoras de videojuegos como *Blizzard* o *Creative Assembly* venden por todo el mundo.

Ya sean jugados por un niño al salir de la escuela antes de hacer los deberes, ya sea un joven que se gana la vida como jugador profesional o un historiador adulto que usa los videojuegos como fuente para su investigación, son un elemento más de la sociedad y eso es un hecho innegable. Este hecho lleva a los historiadores actuales, al ver el grado de difusión que tienen, a querer analizar en qué medida pueden ser educativos los videojuegos, en qué nivel la realidad “histórica” reflejada es medianamente correcta o nada más lejos de la realidad.

En este caso se procede al acercamiento con un videojuego de lucha, ambientado en la Edad Media llamado *Chivalry: Medieval Warfare* lanzado en 2012 por Torn Banner.

En primer lugar cabe destacar la naturaleza básica del videojuego en cuestión que no es otra que un enfrentamiento abierto y continuo entre las dos supuestas órdenes militares de los Caballeros del Agatha y la Orden de los MASONES. Partiendo de esta premisa ya nos encontramos con un elemento de dudosa veracidad ya que la Masonería en ningún

momento de su historia ha sido una orden militar ni se ha involucrado directa y abiertamente en conflictos bélicos.

Obviando este ejemplo más flagrante de deformación histórica, le llega el turno a las misiones en las que debemos tomar parte. Entre los diversos modos de juego que se nos ofrece, nos centraremos en el de Objetivo por Equipos. Dicho modo enfrenta a 12 jugadores divididos entre los equipos antes referidos (Agatha y Masones) en el clásico enfrentamiento de ataque-defensa del terreno. En el mapa de Kingsgarden los caballeros del Agatha deben asediar una ciudad controlada por los Masones: para ello deben abandonar su campamento y escoltar un ariete (todo esto bajo constantes ataques de sus enemigos) hasta adentrarse en la ciudad tras la destrucción de la barricada para finalmente derrotar en combate al rey masón. Aun siendo este únicamente uno de los mapas disponibles, es posible ver una clara influencia de prácticas militares medievales como los asedios, los golpes de mano, etc.

Pasando ahora a los soldados a disposición de los jugadores nos encontramos con cuatro tipos distintos: arquero, hombre de armas, vanguardia y caballero.



Figura 1. Detalle de soldados de la Orden de los Masones.

Extraído de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>



Figura 2. Detalle de soldados de los Caballero del Agatha.

Extraído de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Arquero

El Arquero es el encargado de atacar principalmente a distancia, por lo que su armadura (y por ende su vida) sea reducida, en pro de su velocidad. Su equipo defensivo es considerablemente ligero, ya que su habitual distancia del fragor de la batalla lo exime portar grandes cotas que redujeran su movilidad.

En el caso del Agatha, los arqueros portan una armadura acolchada sobre la que lucen el tabardo de su orden (león pasante de plata en campo azur), una cofia y un casco de hierro (del tipo capacete), unas grebas de hierro y diversos elementos de cuero como hombreras y brazales. Los Masones, a su vez, presentan un equipo aún más ligero, en el que el cuero esta todavía más presente que en el caso de su contrincante: exhiben también armadura acolchada, sobre ella el tabardo de su orden (águila exployada de sable en campo gules), casco de hierro con almófar de cuero tachonado (cortina de cuero que cubre el cuello y los hombros), brazales de cuero.



Figura 3 y 4. Arquero del Agatha y Arquero de los Masones.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Sus armamentos a distancia son, como es de suponer, arcos de diverso tipo (destacando el arco largo) y ballestas (ligeras y pesadas), dos armas altamente relevantes y controvertidas en la Edad Media. Ambas eran letales y temidas y están muy bien reflejadas en el juego ya que, al igual que en un campo de batalla medieval, una flecha o un virote de ballesta podrían hacer blanco a gran distancia y asestar un golpe mortal sin dar tiempo de reacción.

En el siglo XIII se inicia el apogeo del arco en Inglaterra, a raíz de las guerras galesas, lo que producirá su evolución hasta el momento dorado de la arquería inglesa con la creación de los *long bow* (arco largo). Estos arcos, nombrados así por sus dos metros y su enorme potencia de tiro, cambiarán la manera hacer la guerra y otorgarán a los arqueros a un papel clave en batalla como quedó claro en Agincourt, cuando en 1415 (en plena Guerra de los Cien Años) los arqueros de Eduardo V de Inglaterra demostraron a la imponente caballería francesa que sus armaduras los hacían invulnerables a la mayoría de flechas, pero no a las disparadas por sus arcos largos. La ballesta, por su parte, en Occidente siempre ha tenido un halo maldito a su alrededor: odiada por los caballeros debido a ser un arma que en manos

de un campesino con pocos meses de entrenamiento podía matarlo con toda una vida de entrenamiento marcial a sus espaldas y una armadura completa; considerada “demasiado mortífera para un cristiano” por la Iglesia, se reserva su uso en el segundo concilio de Letrán para el combate contra los infieles. Sin embargo, esta “prohibición eclesiástica” será poco respetada por los señores medievales, entre los que destaca el inglés Ricardo Corazón de León quien propulsó entre sus filas el uso de la ballesta por su eficacia. Posteriormente, su gusto por la ballesta adoptó un tono un tanto más irónico ya que fue un virote disparado por esta arma, durante el asedio de un castillo de Normandía, el que pondría fin a su vida.

Esta enorme popularidad hizo que la ballesta fuera un arma en constante desarrollo y mejora tecnológica como se aprecia en el juego en la diferenciación entre ballesta ligera y pesada: la ligera es la medieval tradicional cuyo método de recarga consistía en apoyarla en el suelo usando un elemento metálico que presenta en su extremo distal y con la fuerza del cuerpo y los brazos tensar la cuerda que disparará el virote; la llamada “pesada” se trata de un modelo más avanzado en la que la recarga se lleva a cabo mediante un sistema de poleas metálicas. Su potencia era innegable pero la lentitud de su recarga era también considerable: un ballestero podía disparar dos veces por minuto mientras que un arquero, entre diez y quince, según Michael Pastoreau (1994); por ello, para su protección durante los largos tiempos de recarga, se creó un tipo de escudo *ad hoc*, el pavés, de grandes dimensiones y con un soporte que le permitía permanecer recto y de pie una vez colocado en el suelo de modo que el ballestero pudiera esconderse detrás, resguardado del fuego enemigo.

Por otro lado los arqueros, aunque su principal arma es la distancia y su puntería, también portan (tanto a nivel histórico como dentro del juego) diversas armas cuerpo a cuerpo en caso de que la refriega llegue a ellos. Al no ser su prioridad principal se trata de armas no demasiado sofisticadas como puñales, espadas cortas, clavos de madera con refuerzos metálicos o sables (siendo la única arma de influencia islámica del juego).

A grandes rasgos, todo lo relacionado con esta primera clase de soldado se puede definir como bastante verosímil, ya sea por su armamento (salvo el sable) o su carácter letal en batalla.

Hombre de Armas

El Hombre de Armas se equipara al grueso de los ejércitos medievales, es decir, a las tropas de infantería ligera. Estos infantes presentan equilibrio entre armadura (vida en el juego) y movilidad, haciendo gala de una enorme velocidad de movimiento y un nivel de vida mediano debido a la ligereza pero relativa robustez de su armamento.

En el caso del Agatha, porta una celada de faldón corto (casco de hierro de origen italiano de 1,5 kg aproximado) sobre cofia de tela, un tabardo con los colores de su estandarte (azul ribeteado en dorado) sobre la que luce peto de cuero tachonado, al igual que botas y guantes de cuero. Los Masones, llevan un casco normando de hierro, con la tradicional protección remachada para la nariz, (o también llamado casco de san Wenceslao por el casco hallado en el Tesoro de la catedral de Praga) con almófar de cuero, igual tabardo con sus colores (gules ribeteado también de oro y sable) sobre el que visten una cota de escamas de cuero tachonado y como sus enemigos, botas y guantes de cuero. Ambos bandos ostentan escudos de formato italiano o rodela (a elección del jugador) para su defensa.



Figuras 5 y 6. Hombre de Armas del Agatha y Hombre de Arma de los Masones.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Su papel le hace obligar a usar una armadura robusta pero que aún así le permite moverse a gran velocidad, por lo que su armamento debe ofrecerle las mismas posibilidades. De esta forma su panoplia es variada y simple, ya que cabe recordar que el grueso de los ejércitos medievales estaba compuesto por campesinos forzados a tomar las armas y enrolarse en las filas de su señor, con lo que sus patrimonios económicos eran cuanto menos reducidos; por ello, aunque su armadura sea (en el juego) la propia de un soldado de infantería ligera, sus armas sí reflejan (en su inmensa mayoría) ese origen humilde de los combatientes.

Empezando por los elementos propios de su naturaleza histórica, como cita Michael Pastoreau (1994), los Hombres de Armas exhiben pequeños puñales, contundentes clavos de madera con refuerzos metálicos, bastones de madera reforzados con metal en sus extremos o hachas. Por otro lado, entre su panoplia encontramos armas consideradas en la Edad Media de prestigio como serían las espadas cuyo elevadísimo precio las harían imposibles de adquirir por parte de la mayoría de la población, de igual manera se incluyen grandes mazas como los luceros del alba o las mazas de aletas (enteramente construidos en metal con lo cual su precio se dispararía), bracamartes (arma extremadamente popular durante la Edad Media aunque desconocida por la mayoría de la población actual), y los sables, que vuelven a hacer su aparición.

A grandes rasgos, esta clase presenta la veracidad histórica imbricada con la licencia artística en la medida en que elementos correctos se concatenan con lo que podríamos considerar anacronismos o errores históricos.

Vanguardia

Como su propio nombre lo indica, el soldado de Vanguardia está destinado a la primera línea de combate siendo su labor principal romper las filas enemigas y desbaratar sus defensas. Su armadura es reflejo de este destino guerrero por lo que la balanza vida-velocidad se empieza a decantar por la primera opción, en detrimento de la segunda.

A nivel de armadura, se trata de la clase que menos diferencias presenta entre ambas Órdenes. En el caso del Agatha, ostenta un gran yelmo cerrado, una cota de malla larga (que podía llegar a pesar 14 kilos) con brafoneras (elemento de malla dedicado a la protección de las piernas, también llamado perneras o calzas de malla), sobre la que va un largo tabardo con los colores de su orden (cuartelado siendo el primero y tercer cuartel en plata y el segundo y el cuarto de azul), también guantes y avambrazos de cuero con detalles metálicos y unas rudimentarias “hombreras” en las que figura una cruz. Los MASONES lucen un casco completo de hierro (aunque de distinto tipo y morfología), una larga cota de malla similar a sus enemigos sobre la que se asienta un tabardo con los colores de su orden (campo gules cargado con águila exployada de sable), guantes de cuero y brazales de cuero y metal.



Figuras 7 y 8. Vanguardia del Agatha y Vanguardia de los MASONES.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Su armamento está elegido de acuerdo a su finalidad: producir brechas en las defensas enemigas, por lo que la contundencia, fuerza y, en la gran mayoría, tamaño de dichas armas son una constante. En primer lugar, vemos que su panoplia consta de tres grandes hojas: el espadón, la claymore escocesa (de gran veracidad ya cuenta con los tradicionales gavilanes rematados con cuatrifolios de 1,5 metros de longitud y 2,60 kilos de peso) y la zweihander alemana (con su hoja flamígera característica y sus gavilanes dobles, también reflejada con

gran exactitud; un tanto más corta que la anterior pero a la vez más pesada, 1,6 m de longitud pero 3,3 kg de peso). Le siguen armas de asta de distintos formatos de moharra (cabeza metálica en el extremo del asta) manteniendo la posibilidad de atacar a una distancia considerable, como es la lanza, la horca militar (cuya moharra tiene la forma de U de extremos apuntados), la corcesca (de diseño cuanto menos cuestionable, pues el reflejado en el juego debido a su extravagante forma se parece más a un arma maorí que una europea), el bardiche tan popular en Rusia (un gran hacha barbada), la bisarma (cuyo diseño en el juego presenta la dificultad de su identificación por su semejanza con el billhook inglés), la alabarda (cuya moharra presenta una gran influencia suiza por su forma en media luna) y finalmente el martillo de lucerna (similar a la albarda pero reemplazando la cabeza de hacha por la de un martillo). En resumen, se puede establecer a esta clase como históricamente muy correcta ya sea por la variedad de sus armas como por el detalle en la representación de las mismas y su adecuación con el entorno cronológico-geográfico que pretende reflejar.

Caballero

El Caballero representa a las unidades de élite de los ejércitos medievales. Compuesta por la nobleza, cargan el armamento que su condición privilegiada les permite, a saber, la mejor armadura, que otorga el nivel más elevado de vida en detrimento de la mayor lentitud entre las demás clases del juego.

En el caso del Agatha, los caballeros llevan armadura completa de placas, algo a lo que únicamente una ínfima mayoría de la población medieval podía acceder, incluso dentro de la propia nobleza. Lucen un bacinete con gorguera de malla (de unos 7 kilos aproximados), con lo cual su cabeza y cuello queda totalmente protegido salvo por las aperturas para los ojos. En su cuerpo lucen cota de malla larga sobre la que aparece el tabardo con los colores de la Orden. En los brazos una combinación de protecciones de placas: hombreras con el símbolo de su orden, el león pasante), los espaldarcetes (protección adicional en los hombros, los codos y los antebrazos) y manoplas de placas lo que hace que sus únicos puntos débiles sean las axilas. En sus piernas aparecen las brafoneras de malla sobre las que llevan quijotes (protección para el muslo) con rodilleras y grebas rematadas en esarpes (protección de placas para el pie).

Los Maseses, a su vez, portan un casco de placas (también conocido como casco estilo Gjermundubu, de clara influencia vikinga), sobre una cofia de malla con alpartaz (prolongación de la cofia que cubre el cuello y parte de los hombros). En el pecho presentan una capa de armadura adicional que les aporta un nivel superior de defensa ante sus oponentes ya que, en lugar de únicamente tener cota de malla larga, la suya va reforzada con placas en los hombros y en los muslos y en su parte inferior, y además sobrepuesta con

una brigantina, una prenda compuesta por múltiples láminas de acero entretejidas entre sí y cubiertas de tela, que logra que el exterior parezca ligero aunque aporte una protección ingente al cubrir la totalidad del pecho y la espalda de metal. En oposición, carecen de perneras o calzas de malla, también de esarpes y quijotes pero mantienen las grebas con rodilleras.



Figuras 9 y 10. Caballero del Agatha y Caballero de los Masones.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Pasando a su armamento, al igual que su armadura, se trata de armas especiales ya sea por la dificultad de su manejo o el peligro que infligen, por lo que únicamente con una formación militar extensa se podrían blandir de forma eficaz. Empezando con las armas a dos manos, nos encontramos con el hacha doble (conocida como labrys desde época antigua), el hacha de petos (versión más robusta y larga de un hacha de dos manos), el hacha barbada (de influencia claramente vikinga), el mazo, la gran maza (astil de metal de grandes dimensiones cargado de un sinfín de aletas metálicas), mandobles y un bracamarte (en este caso con un posible error de traducción ya que se trata de un kriegsmesser de influencia alemana). En cuanto a las armas de una mano (cabe destacar que van acompañadas de un escudo de lágrima, italiano o rectangular similar a un *scutum* romano según la elección del jugador) encontramos el martillo de guerra, la maza de aletas y de guerra (versión más humilde de la anterior puesto que únicamente la moharra es hecha de hierro, siendo el astil de madera), el lucero del alba, el bracamarte propiamente dicho y un arma de arduo y peligroso manejo como es el mangual (astil de madera de la que cuelga una pequeña cadena en cuyo extremo se encuentra una pesada bola de metal que puede llevar aletas o púas metálicas engarzadas), ya que puede dañar tanto al que lo empuña como al objetivo al que va dirigido.

Esta clase refleja de forma bastante correcta lo que significa la nobleza en la guerra: su posición superior al resto de la población le permite un nivel de protección a los que los demás son incapaces de acceder.

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión se puede evidenciar la verosimilitud del armamento, tanto ofensivo como defensivo, de los soldados presentes en el juego, se demuestra el enorme trabajo tomado por parte de los creadores del juego ya que logran presentar una muestra muy variada (y como se ha podido ver, muy correcta) de la multitud de armas y armaduras empleadas en el Medioevo; por otro lado, también se puede vislumbrar la investigación y documentación previa que hay tras las misiones que el jugador debe completar. Sin embargo, todo queda destrozado, si lo miramos desde un punto de vista muy crítico, cuando se nos presenta el shock inicial de ver a la Masonería representada como una orden militar, deteriorando todos los logros relativos a la verosimilitud histórica del juego y degradándolo.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Barlozetti, U. y Matteoni, S. (2012). *Atlas Ilustrado de las Armas Blancas. Las armas cortantes y arrojadas desde la Prehistoria hasta el siglo xx en Europa y en todo el mundo*. Madrid, España: Susaeta.
- Contamine, P. (1984). *La guerra en la Edad Media*. Paris, Francia: Presses Universitaires de France.
- Jiménez Alcazar, J. F. (2014) El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego. *Roda da Fortuna*, 3(1), 516- 546.
- Mugueta, I. (2017). No esperes el mejor videojuego histórico. Murcia: *Historia y Videojuegos*. (Recuperado de <http://www.presura.es>)
- Pastoreau, M. (1994). *La vida cotidiana de los caballeros de la tabla redonda* (Armando Ramos García, trad.). Madrid: Ediciones Temas de Hoy. (Obra original publicada en 1976).
- Weland, G. (1998). *Espadas, Agadas e Alfanges*. Lisboa, Portugal: Editorial Estampa, Lda.
- Wilkinson, H. (coord.) (2017) *Armas. Historia visual de armas y armaduras*. Madrid, España: Akal.

Web gráfica

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>