
Armas en *Fire Emblem: Three Houses*, un Análisis Histórico
Weaponry in *Fire Emblem: Three Houses*, a Historical Analysis

Héctor Leonardo Pacheco Macías

Estudiante en la Licenciatura de Historia, UACH

a341662@uach.mx

Artículo recibido: 31/08/2023

Artículo aceptado: 03/11/2023

Resumen: De todos los juegos que se juegan en la actualidad, se ha elegido uno en particular para analizar sus instrumentos bélicos; se pretende mostrar las semejanzas y diferencias entre las armas empleadas en la realidad y el juego. Es por este motivo, que el presente ensayo buscará analizar la factibilidad de dicho armamento dentro de la obra de *Fire Emblem, Three Houses*. Evidentemente, todos los juegos de video se apoyan en acontecimientos, lugares o personajes de la realidad, pero eso no es limitante para los creadores y diseñadores, pues crean a partir de lo cotidiano, tal como lo hace un artista que genera una obra a partir de la observación de su contexto.

Palabras clave: armamentística; medieval; fantasía; diseño.

Abstract: Of all the games that are currently played, this paper chose a particular one to analyze its war instruments; it is sought to show the similarities and differences between the weapons used in real life and in the game. It is due to this reason that this essay will analyze the feasibility of said weaponry within the work of *Fire Emblem: Three Houses*. Evidently, all video games are based on events, places or characters from real life, but that is not a limitation for creators and designers, since they create from everyday life, just as an artist who generates a work from the observation of his context does

Keywords: weaponry; medieval period; fantasy; design.

Introducción

En el extenso universo de la multimedia de entretenimiento, especialmente en el género de fantasía, se busca la suspensión de la incredulidad. Este fenómeno representa el momento en el cual uno se sumerge completamente en los personajes y la trama, desplazando o relegando a un segundo plano la consideración del realismo de la situación. Es esencial destacar que esta suspensión de la incredulidad referida es, en su mayoría, inconsciente; aunque también puede ser consciente, no lleva consigo la misma carga. Si una obra solo puede ser disfrutada si se mantiene conscientemente esta suspensión, podría considerarse que la obra no es de gran calidad. Una verdadera obra destacada debería ser capaz de cautivar por sí misma, sin depender completamente de la necesidad de suspender la incredulidad (Tolkien 132).

Cabe destacar este concepto porque, a primera vista, podría sugerirse que este análisis podría quebrar la suspensión de la incredulidad al introducir armas reales en un entorno fantástico. Sin embargo, a pesar de que el objetivo central de esta investigación

se centra en la comparación entre armamento real y ficticio, no se propone socavar la suspensión de la incredulidad. Más bien, busca enriquecer la experiencia de sumergirse en el universo de *Fire Emblem: Three Houses* al ofrecer la certeza de que estas armas tienen fundamentos en la realidad. Esto no solo añade un matiz histórico a las batallas representadas, sino que también contribuye a una inmersión más completa y gratificante para el jugador.

Desarrollo

Fire Emblem es reconocido hoy en día como una excelente franquicia de estrategia por turnos, pero no siempre fue así. Los primeros juegos de la serie eran relativamente desconocidos e incluso algunos nunca fueron lanzados fuera de Japón, como es el caso *Fire Emblem: Genealogy of the Holy War* y *Fire Emblem: Thracia 776*, entre otros.

Aunque esté dentro de un videojuego y no sea considerado seriamente por la academia, para fines de análisis profesional, comparto la posición del escritor inglés Nigel Saul: “Although it can be argued that modern media such as video games may fall into the category of ‘reductive understanding’ due to their general emphasis on spectacle and fantasy, I believe they have the equal capacity to enrich our understanding of the past as a narrative medium due to their novel approaches to exploring and incorporating their inspirations. In that vein, I ultimately argue that the Blue Lions’ path offers a fresh perspective on the historical socio-political dimensions of knighthood, where chivalry is a system of power, while also addressing the conflicts between the chivalric system and one’s humanity” (Saul 3). Aunque él lo toma como un análisis de caballería y honor, en comparación con libros históricos, las armas tienen igual importancia que estos ideales.

Fire Emblem Three Houses, es una obra en la cual, los personajes son una pieza fundamental, pues estos presentan un desarrollo, que solo sería posible visualizar en un videojuego, pues su naturaleza del género RPG (Belli 159 – 179). te fuerza a tomar las mejores decisiones para mantener con vida al mencionado personaje, es decir, presenta un nivel de cuidado en la dicha interacción, que cumple con creces con su intención original, de presentar una experiencia lo más auténtica posible. Joleen Blom sostiene que “Dynamic game characters create friction in a ludo mix strategy consisting of primarily ludic media, disturbing the narrative coherency that trans- or cross-media strategies strive for. In particular, dynamic game characters, with a development structure that the player influences, cause narrative inconsistencies with the character’s transmedia appearances” (Blom 101).

El juego toma lugar en el continente ficticio de Fódland, donde después de un encuentro inevitable con estudiantes de la escuela de oficiales, ubicada en el monasterio de Garreg Mach, el jugador se ve forzado a abandonar la vida de mercenario y enrolarse como profesor en esta prestigiosa academia. A pesar de ser cercano en edad a sus alumnos, Byleth, el personaje que encarna el jugador logra ganarse el respeto y la amistad de estos, las cuales empleará en sus futuros conflictos.

En cualquier caso, a pesar de ser parte fundamental de la historia, las armas son dadas por sentado, a menos que se refiera a las reliquias de los héroes, lo cual es esperable

en un tiempo en el que son comunes, tiene paralelos con la vida real, las personas del medievo no necesitaban de las clasificaciones que se poseen en la actualidad para las espadas (espada larga, espada de mano y media, espadón, bracamarte, etc.) tanto en el juego como en época contemporánea a estas armas solo se referirían a ellas como espadas (Ringneck 4).

Aunque un análisis de este tipo sería esperable de juegos como *Kingdom Come: Deliverance* o *The Witcher 3 Wild Hunt*, debido a su naturaleza de Fantasía Épica, también cabe aplicarlo en *Fire Emblem*, pues se trata de una franquicia japonesa, sin contacto directo con marcas europeas, tal como es el caso de *The Legend of Zelda*, y consta de una ambientación de fantasía épica, se vuelve muy interesante explorar cómo las armas y armaduras son retratadas en el penúltimo juego a la fecha: *Fire Emblem: Three Houses*¹.

Debido a la gran cantidad de armas que posee el juego, se analizarán solamente las armas con semejanzas considerable a las históricamente empleadas en batalla. O bien los diseños que no serían prácticos para el mismo propósito. Cabe destacar que, en tiempos contemporáneos a estos objetos, no había las denominaciones que existen hoy en día para separar los diferentes tipos de armas y armaduras, por lo que se empleará un marco armamentístico contemporáneo para analizar con mayor detalle dichos instrumentos bélicos (Ringneck).

Diseños precisos o prácticos en combate real

En *Fire Emblem: Three Houses* existe una diversidad excepcional de armas y armaduras, que van desde copias perfectas de armas reales a otras que son completamente fantásticas. Se comenzará por analizar las reproducciones de espadas más precisas:

La espada de hierro tiene una similitud a una espada de mano y media, que podría encontrarse a finales del siglo XIV. Con una sección transversal de diamante sería útil en estocadas como en cortes.

Por otra parte, la espada de acero cuenta con un agarre y pomo más afín a una espada diseñada para su uso en una mano acompañada con un escudo, su pronunciada cresta central la volvería una excelente espada para uso contra enemigos ligeros, sin armadura de placas.

En el estoque las cosas se vuelven interesantes, para empezar, es una copia excepcional de un estoque del siglo XVII, aunque eran utilizados principalmente como armas civiles por su facilidad de uso, ya sea como arma de duelos o defensa personal, también eran utilizadas como armas secundarias en el campo de batalla (Swentnaw 186 - 190). Es considerada por muchos como una de las mejores armas a una mano gracias a su guardia que cubre toda la mano, aunque a costa de perder movilidad de la hoja. Su utilidad en el juego, cae en la idea equivocada de que podía atravesar armadura pesada, aun-

1 *Fire emblem three houses*, siendo la décimo sexta entrega de la franquicia, tiene sistemas de combate mucho más avanzados que la de sus antecesores, el sistema de “triángulo de armas” (principio en el que las espadas vencen a las hachas, hachas a las lanzas y lanzas a las espadas) aunque sigue presente, toma menor precedencia, y es en alguna medida, reemplazado por habilidades equipables, ganadas con experiencia de combate. Este sistema no es realista, y lo que realmente contrarresta las diferentes armas, son las unidades y estrategia, en los campos de batalla medievales, la moral era mucho más importante que las armas utilizadas.

que históricamente resultaría más útil que algo como una espada larga, esto se debe a que es más fácil dirigir la punta a los puntos débiles de la armadura, como los codos, cuello y debajo de las muñecas.

El machacacorazas, por otro lado, tiene muchas similitudes con el estoque, en apariencia y balance de la espada de nuevo tiene influencia europea, esta vez en un *tuck* inglés del siglo XV-XVI, se trata de un arma diseñada para el campo de batalla, es mucho más largo que el estoque y pierde su hoja cortante para tener más estabilidad en las estocadas, en el juego tiene una sección transversal hexagonal, aunque era posible que lo más común era que tuviera una forma de diamante, casi cuadrada, para reforzar aún más la hoja. Aún con estas características no podía penetrar armaduras y estaba diseñada para mantener distancia y como el estoque, aprovechar puntos débiles donde se unen las placas de la armadura (Talhoffer 327).

Asimismo, Mercurius es un buen ejemplo de una espada decorada y con una apariencia elegante sin perder aspectos prácticos que la volverían en decoración, en ese sentido, es parecida a la espada de Maximiliano I del Sacro Imperio Romano Germánico².

Por el lado de las armas medievales que dominaron el campo de batalla por siglos y fueron el arma preferida de los líderes por su facilidad de masificar y de los soldados por su facilidad de uso: lanzas (Oakeshott 56).

En esta categoría una de las más sobresalientes es la lanza de acero, por su similitud con una partesana del siglo XVI, con la punta teniendo una guardia, que no solo sería un diseño útil y práctico en un combate real, para atrapar armas enemigas, si no que era común en muchas de las lanzas a lo largo de los siglos XVI, XVII y XVIII (Oakeshott 62).

La Hoz Medialuna, es de nuevo inspirada en un arma real, pero con elementos fantásticos. Su contraparte histórica, es una especie de martillo de guerra, pero su tamaño lo pondría en la categoría de un *bec de corbin*. Esta arma resultaría útil si el gancho no tuviese la ligera curvatura, aun así, sería útil contra enemigos acorazados.

La anticaballo, por la forma de su forma de hacha es idéntica a una berdiche de origen eslovaco, aunque no sería más útil contra caballería que cualquier otra lanza, como su nombre en el juego lo indica. Es un arma que vio uso extensivo en los campos de batalla bálticos (Oakeshott 48–49).

A primera vista Gradivus y la lanza sagrada son una buena representación de alabardas, pero lo que las vuelve un menos útil que una alabarda real es el hecho de tener un hacha de ambos lados en lugar de tener un gancho o martillo en el otro extremo. Esto no solo las vuelve menos versátiles al tener una opción menos, sino que, al levantarlas, el cortar con el hacha se volvería más difícil por el peso extra que tiene el otro extremo, siendo un hacha en lugar de algo más ligero.

En la siguiente categoría, las hachas, la mayoría serían demasiado grandes para su uso en el campo de batalla. No solo por su peso si no que el punto de impacto

² Esta espada, puede ser encontrada en el palacio Hofburg en Viena. Es aún debatido el que haya sido usada en combate, la falta de relatos al respecto apunta a que solo fue de uso decorativo, aun así, podría ser empleada en batalla en caso de ser necesario.

sería demasiado ancho y terminaría causando menos daño que un hacha medieval. A pesar de esto, algunas de estas armas están bien balanceadas y son realistas.

La maza es una representación de una maza con bridas del siglo XII, pero con añadida protección de las manos, aunque hay algunos ejemplos de mazas con guardia en indo-persa, esto no pasó en Europa, aún está en debate por qué las mazas o martillos de guerra no tenían guardia, pero la más viable es porque estas armas no son usadas para parar ataques, el balance está opuesto al de las espadas, teniendo el peso en la punta en lugar del pomo, esto las vuelve excepcionales en transformar energía potencial en energía cinética, pero a costa de perder movilidad, no las convierte en armas menos ágiles que las espadas pero se usan de diferente manera, utilizando el impulso del ataque en lugar de poder cambiar de dirección con más facilidad con espadas (Talhoffer 337). Por lo tanto, una guardia sería peso innecesario.

Hauteclaire es una mejor representación de una alabarda que las antes vistas lanza sagrada y Gradivus. A pesar de también tener un hacha de ambos lados, el hacha posterior es mucho más pequeña y su forma es diferente, lo cual le permite ser más manejable y mantener un grado de versatilidad.

Diseños fantásticos

Al estar ambientado en un mundo de fantasía épica, *Fire Emblem: Three Houses* Tiene diseños armamentísticos únicos, algunos con elementos que los volverían inutilizables en combate real y otros con elementos útiles o históricos.

La espada demoníaca cuenta con algunos inconvenientes, primero, el mango es redondeado, lo cual es ineficiente en espadas porque vuelve más difícil alinear la hoja en el fragor del combate a diferencia de un mango con forma ovalada, alineado con la hoja. En segundo lugar, la hoja es demasiado gruesa y la falta de una punta pronunciada no solo la vuelve incapaz de estocadas, sino que es demasiado peso en la guardia, tan pequeña como es no logra hacer contrapeso, aunque el material sea de origen desconocido, y se puede argumentar más ligero, sería difícil usarla en combate por largos periodos de tiempo (con todos estos negativos se puede entender por qué quita vida al usuario al final de cada uso en el juego).

La espada trueno podría tener inspiración en las hojas de las Flamígeras alemanas del siglo XVI, pero las ondulaciones no tienen la forma requerida para causar laceración. La espada de Seiros, también presente en el juego, aunque no obtenible, tiene mucha más fidelidad a una Flamígera o *Zweihänder* alemana (Clements 2).

La pica de Indra, tiene forma de una lanza utilizada para justas a lo largo de la edad media. Aunque en el juego es de menor tamaño, su forma cilíndrica la vuelve óptima en combate a caballo, las lanzas de este tipo utilizadas en justas medievales eran huecas y hechas para romperse al impactar con el contrincante, de lo contrario era muy probable que el atacante terminara siendo lanzado fuera de su caballo. Su representación en el juego, al ser

más pequeña la vuelve menos potente en la carga, pero el peso le permite ser de un material más resistente para uso continuo, al igual que no sería tan problemático para el jinete.

De igual manera, el hacha de Zoltan padece las mismas complicaciones que las hachas discutidas anteriormente, también debido al tamaño, no obstante, a pesar de esto, la forma de su hoja la vuelve más realista y parecida a un hacha danesa, popular entre los siglos IX y XI.

Reliquias de los Héroeos

En esta categoría, como su nombre lo indica, se encuentran las reliquias de los héroes³, armas de poder divino que sobrepasan a las demás y proporcionan habilidades únicas a los personajes que tengan los emblemas en su sangre, compatibles con las armas asignadas.

Estas armas pertenecen al sector de lo fantástico y son producto de la imaginación de los creadores de la obra, pues sus diseños no son en su mayoría realistas y claramente tenían en mente el que provoquen júbilo al obtenerlas, sensación de poder el usarlas y temor al enfrentarlas. Debido a estar hechas de material “divino”. Dicho esto, es importante para un análisis de esta naturaleza el incluirlas y darles especial atención.

Empezando con la primera reliquia que se muestra al jugador, Filo de Trueno, reliquia de la casa Charon. Este mandoble es interesante, pues al carecer de sus respectivos ganchos en los costados de la hoja sería una espada con balance apropiado y eficaz, desafortunadamente estos limitan tremendamente su utilidad. Aparte de la durabilidad y el peso debido a su “composición celestial,” el hecho de realizar estocadas, los primeros dos ganchos se ensartarían en el oponente y volverían los otros cuatro inútiles. Aún peor en caso de realizar un corte, los ganchos se interpondrían y no están en el ángulo adecuado para causar el daño óptimo, lo que volvería el arma en una especie de hacha sin el balance necesario para ser un hacha.

Por otro lado, Blutgang, la “espada maldita,” está inspirada en los sables de caballería vistos entre los siglos XVII y XIX. La forma de su guardia, y en menor medida su hoja, tiene parentesco con los famosos sables de la caballería ligera británica de 1796. A primera vista, las hendiduras a lo largo de la hoja parecerían inconvenientes, pero tomando en cuenta su material y diseño, ayudarían a crear un tipo de corte menos agudo y por lo tanto provocaría que fuese más difícil que generase una hemorragia significativa, aunado a lo anterior, la punta de la espada la volvería capaz de realizar formidables estocadas.

La lanza de la ruina, perteneciente a la casa Gautier, la hoja de la lanza en sí, tiene buenas proporciones y sería útil como una especie de artesana, lo que la vuelve menos adecuada para el combate, son los huesos sobresaliendo al costado, por debajo de la hoja. Para empezar, todos están en ángulos diferentes y sería difícil causar daño significativo con ellos,

3 El material de estas armas, son huesos provenientes de la diosa Sothis, en su primera encarnación. Por lo mismo tienen un brillo rojo al usarlas y en caso de reliquias especiales como la espada de la creación, tienen estatus mítico y se dice que tienen el poder de enfrentar ejércitos completos.

asimismo estos se mueven de manera independiente, lo que podría ser útil como intimidación, aun así no sería recomendable, porque para que estos huesos puedan moverse, deberían comprometer la integridad del arma, por lo mismo, no vemos armas plegables en la Historia.

Lúin, un arma que era pasada de generación en generación en la casa Daphnel, y ahora perteneciente a la casa Galatea, tras la separación de la casa Daphnel, es una mejora considerable a la lanza de la ruina. Tiene cualidades muy parecidas, pero deshecha los huesos que causaban problema en la lanza de la ruina, además de añadir un gancho a un costado de la lanza, útil contra otras lanzas, lo que la volvería especializada en combate contra caballería.

En la categoría de hachas, se encuentran un par de reliquias, la primera de estas es Freikugel transmitida a través del linaje de Goneril. Esta arma debe su falta de utilidad a su peculiar diseño, el cual la volvería incómoda de usar debido a su balance y tamaño, lo cual podría ser compensado de alguna manera, si la forma de la hoja fuese letal, desafortunadamente su forma particular la volvería ineficiente tanto en cortes, gracias a las púas a lo largo de la hoja, como en estocadas, ya que los ganchos no son muy cortos para causar una herida letal y a la vez demasiado largos para causar hemorragia por corte. Lo único que logran estas púas es que sea fácil hacer armas a un lado con ellos.

La otra arma en esta categoría es el Triturador, perteneciente a la casa Dominic. Es un martillo con huesos saliendo de la parte posterior, en un primer análisis, esto parece una desventaja al igual que la lanza de la ruina, pero el posicionamiento de estas púas esqueléticas provee un ángulo que sería útil bloqueando ataques y atrapando el arma contrincante, el hecho de que sea un martillo significa que no causaría estragos al balance del arma por su forma de ataque, la única desventaja es el hecho de que se tendría que girar el arma para atacar y detener ataques.

Reliquias Dimitri, Edelgard, Claude y Byleth

Dentro de la categoría de reliquias de los héroes, hay algunas con especial poder y significado, siendo estas las armas usadas por los líderes de las casas representando a su nación y por el personaje principal.

Empezando con Dimitri Alexandre Blaiddyd, líder de los “leones azules” provenientes del reino sagrado de Faerghus, él utiliza la lanza Areadbhar, la es una representación de un Voulge francés del siglo XV, el único problema del que padece esta arma es la púa sobresaliente del lado cortante del hacha, esta no solo carece de propósito, si no que dificultaría los cortes y es redundante debido a que el arma ya cuenta con un pincho del otro lado.

El infalible, arco de Claude Von Riegan, quien representa a los “ciervos dorados” nacidos en territorio de la alianza Leicester. Este particular arco sería inutilizable, al igual que la mayoría de los arcos del juego, por lo cual se ha elegido no cubrirlos en este análisis. En una primera instancia, la forma del arco lo volvería mucho más difícil tensarlo, al contrario de los arcos largos o compuestos de la era medieval. Su composición es mejor, siendo en su mayoría material celestial, al contrario, a la de otros arcos vistos en el juego, los

cuales tienen demasiados componentes metálicos, lo que los volvería imposibles de tensar.

Amyr, arma de Edelgard, no es realmente una reliquia de los héroes, es un arma imbuida con el poder de una piedra emblema, creada especialmente para ella, como futura emperatriz del Imperio de Adrestia. Esta hacha padece de los mismos problemas de balance que Freikugel, anteriormente discutido. La única característica rescatable es el hecho de que los pinchos que posee al reverso de la hoja serían útiles, aunque se requeriría de la fuerza sobrehumana que posee Edelgard para lograrlo.

La espada de la creación, arma que solo Byleth puede utilizar, tiene inspiración en diferentes armas históricas, parte de su hoja, es parecida a una *zweihänder* alemana (S. XVI), mientras que la otra mitad tiene similitud con un espadón escocés de los siglos XIII-XVI, la guardia es semejante a la de un mandoble inglés del siglo XV (shore 5). Desafortunadamente, no es del todo perfecta, la guardia tiene un diseño que la volvería útil al chocar armas, pero solamente del lado atacante, el que tenga pinchos del lado opuesto, la vuelve simétrica, más a costa de que sea posible para el contrincante el empujar la espada hacia la mano del usuario, lo que podría causar heridas y forzarlo a soltar el arma.

Conclusiones

En este análisis, se busca poner de relieve el papel crucial que juega la suspensión de la incredulidad en una variedad de medios de comunicación y entretenimiento, entre los que destacan los juegos, las películas y los libros. Es particularmente relevante cuando estos medios se aventuran a representar armas de la era medieval, ya sean inspiradas en la fantasía o arraigadas en hechos históricos auténticos. Una representación meticulosa y precisa, tanto de las propias armas como de las técnicas de combate asociadas a ellas, es esencial para instigar y sostener esta suspensión de la incredulidad en la audiencia.

Dicha precisión y atención al detalle no solamente infunden un nivel más profundo de realismo a la obra en cuestión, sino que, además, crean una atmósfera que facilita que el espectador o jugador se sienta completamente envuelto en el mundo imaginario propuesto por el creador. Esta profunda inmersión se logra de manera efectiva, aún si la persona que interactúa con el medio carece de un conocimiento amplio o especializado sobre la armamentística y tácticas de combate medievales. Como resultado, la experiencia global para el jugador o espectador se ve potenciada y enriquecida, permitiéndole conectar de una manera más intensa y significativa con el contenido presentado.

Referencias

- Belli Simone y López R. Cristian. “Breve historia de los videojuegos”. *Athenea Digital*. Vol. 14, 2008.
- Bloom, Joleen. “Characters in Fire Emblem Three Houses A Ludo Mix Perspective”. *Digital Games Research Association*, Vol. 5, 2021.
- Hutton, Alfred. *Old sword-play, the systems of fence in vogue during the XVIth, XVIIth and XVIIIth centuries*, H. Grevel & co, 1892.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Genealogy of the Holy War*. Super Famicom. Nintendo, 1996.
- Sigmund, Ringeck. *An Anthology of Medieval German Fighting Arts*. Freelance Academy Press, 2010.
- Saul, Nigel. “Chivalry and Knighthood in the Past and Present; Contrasting “Gawain” and Fire Emblem Three Houses”. *Constellations*, Vol. 12, 2021.
- Swentnaw, Joseph. *The School Of The Noble, and Worthy Science of Defense*. Nicholas Okes, 1617.
- Talhoffer, Hans. *Fight Earnestly the fight book from 1459AD*. Det Kongelige Bibliotek, 1459.
- Tolkien, J. R. R. *The Monsters and the Critics, and Other Essays*. George Allen & Unwin, 1983, p. 132.
- Ringeck, Sigmund. *Sigmund Ringeck’s Knightly Arts of Combat: Sword-and-Buckler Fighting, Wrestling, and Fighting in Armor*. Paladin Press, 2006.
- Ringeck, Sigmund. *Sigmund Ringeck’s Secrets of German Medieval Swordsmanship*. Highland Village, Paladin Press, 2001.
- Ringeck, Sigmund. *Sigmund Ringeck’s Knightly Art of the Longsword*. Boulder. Paladin Press, 2003.
- Oakeshott, Ewart. *European Weapons and Armour*. Lutterworth Press, 1980.
- Oakeshott, Ewart. *European weapons and armour: From the Renaissance to the industrial revolution*. Lutterworth Press, 1980, p.48–49.
- Clements, J. *The Weighty Issue of Two-Handed Greatswords*. Journal of Western Martial Art, 2004.
- Shore, Anthony. *The Two-Handed Great Sword -Making lite of the issue of weight*. Journal of Western Martial Art, 2004