



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Des écoles encore des écoles > **Ecole de Spadassin : Blitzzen**



Ecole de Spadassin : Blitzzen

mercredi 1er mars 2006, par [Dominic Gugas](#)

Pays d'origine : Eisen

Description : Blitzzen ("éclair") est un style de combat enseigné par plusieurs académies militaires d'Eisen à leur aspirants officiers. C'est un style qui utilise une seule main, et l'escrimeur qui utilise ce style sur un champ de bataille porte généralement un pistolet dans l'autre main qui est utilisé avant d'arriver en corps à corps.

Il remplace la classique rapière par un sabre (une arme tranchante similaire à l'épée courte) et conserve l'autre main hors de portée des coups - généralement appuyée contre la hanche. Le style met l'accent sur de rapides coups tranchants et sur la prise de l'initiative, faisant remarquer que "celui qui contrôle le rythme de la bataille en contrôle aussi le dénouement". Ce principe s'est étendu également au commandement des troupes en bataille - le Blitzzen crée des officiers, pas des duellistes. La faiblesse du Blitzzen réside dans son offensive éclair ; un adversaire peut attirer une de ses attaques et la dévier, ce qui laissera le pratiquant du Blitzzen dans une position étendue avant le flanc ouvert à une contre-attaque.

Curriculum de base : Escrime, Commandement

Talents de duelliste : Coup puissant (escrime), corps à corps, riposte (escrime), exploiter la

faiblesse (Blitzen)

Technique d'apprenti : L'escrimeur Blitzzen peut frapper deux rapides coups tranchants (similaire au talent de pugilat de crochet), augmentant les dégâts à 3k3 ce qui augmente également le SD pour toucher de 10.

Technique d'adepte : L'adepte Blitzzen peut frapper l'adversaire au front, faisant couler du sang dans les yeux et aveuglant la cible, ce qui laisse une opportunité pour d'autres attaques. L'adepte doit dépenser un dé de drame, et si l'attaque touche, la victime verra son prochain dé d'action augmenté de 1 plus 1 par augmentation. Si l'action dépasse 10, le dé sera défaussé et l'action perdue.

Technique de maître : Un maître Blitzzen contrôle le rythme de la bataille - lorsqu'il utilise cette technique, au début de chaque round il peut choisir de relancer un de ses dé d'action dans le but d'obtenir un résultat qui le satisfera davantage - le nouveau résultat devra être conservé.

P.-S.

[Ecrire à Dominic](#)

Cette école se trouve dans [A la pointe de l'Epée](#)