



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



## Ecole de Spadassin : Keiferhund

dimanche 5 mars 2006, par [Gwilherm](#)

**Pays d'origine** : Eisen, dans la cité de Freiburg

**Spécialisations** : Panzerfaust, lutte

**Compétences** : Désarmer (Panzerfaust), Bind (Panzerfaust), Corps-à-corps (Lutte), exploit weakness (Keiferhund)

Dans une ville de 600 000 habitants où le credo est "aucune questions", il vaut mieux ne pas s'aventurer dans les quartiers les plus sordides. Face au chaos, deux groupes luttent pour assurer la sécurité du peuple. Le premier groupe étant les chevaliers de la rose et croix et l'autre les wachhunde ou "chiens de garde". ces derniers portent la casaque et s'arment d'une panzerfaust dans chaque main. Ayant vus nombres d'atrocités durant la guerre de la croix, leurs membres ne cherchent pas à tuer leur adversaires. Ils ont développé un style unique de combat pour neutraliser leur adversaire sans le tuer.

La plus grande faiblesse du Keiferhund, ou "machoire de chien" est sans doute sa retenue pour éviter de tuer l'adversaire. Un spadassin averti sera donc profiter de cet avantage, sachant qu'il ne pourra être tué.

Contrairement aux autres écoles d'escrime, un spadassin ne gagne pas l'avantage " appartenance dans une école d'escrime ". cependant, il gagne 1 point dans l'une des compétences de Keiferhund de son choix.

**Règle optionnelle** : Si vous utilisez le supplément Eisen. Le MJ peut décider qu'au lieu de gagner un point bonus dans l'une des compétences avancées, le joueur peut acheter l'avantage "Eisen iron guard"

pour 3 points de moins. Un spadassin de Keiferhund lui coûtera seulement 1 point pour faire partie des Freiburg guardmen. On peut appliquer la même règle pour les école Giligen et Drexel (pour en savoir plus, consultez le supplément Eisen.)

**Apprenti** : L'essentiel étant de ne pas tuer l'adversaire. Un apprenti ne peut pas tuer par accident, seulement le mettre hors de combat. Il peut bien sûr l'achever, mais un MJ saura le pénaliser justement. Le MJ doit dépenser un dé d' héroïsme s'il veut que le vilain ou l'adversaire du joueur utilisant cette technique meure sur le coup, que le joueur peut contrer avec l'un de ses dés d'héroïsme. Aucun malus quant à l'utilisation de deux panzerhands.

**Compagnon** : Les compagnons peuvent "charger" sur leur adversaire. S'ils réussissent une attaque de corps - à - corps, ils peuvent faire une prise automatiquement sans dépenser un dé additionnel d'action !. Il faut cependant que le compagnon puisse avoir de l'élan pour faire cette attaque. Ce qui est possible soit en dépensant une action pour faire du sprint ou soit en arrivant sur les lieux du combat en toute hâte. Le MJ est libre arbitre à savoir si la charge est possible.

**Maître** : Dans le coeur du combat, avec ses coups fulgurants et son style de combat particulier, un maître est impressionnant à voir : un maître gagne des dés d' héroïse par chaque adversaire mis hors de combat le round précédant. Ces dés d'héroïsme disparaissent à la fin du combat ( voir la compétence " marquer "). De plus, on ne peut avoir de dés d'héroïsme additionnel que son rang en résolve (détermination). Face à des brutes, la maîtrise du Keiferhund est dévastateur !



**P.S.** : Dans les règles optionnelles de combat, il est conseillé d'utiliser seulement un dé d'action pour faire une parade ou une esquive. Je préfère pour ma part la règle de base car les maîtres de l'école de spadassin desaix (voir les chevaliers de la rose et croix) gagnent cet avantage lorsqu'ils deviennent maître dans leur art. Ainsi, l'application de cette règle optionnelle rend l'avantage de Desaix

obsolète.

**P.-S.**

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