

## Ecole de Rogers

**Pays d'origine** : aucun (n'importe quel personnage peut l'apprendre pour 25 PP).

**Description** : L'école de Rogers est un style de combat qui s'est transmis de pirate à pirate au fil des ans. On dit que le capitaine Rogers en a inventé les techniques de base, mais elles ont connu tant de remaniements au cours du temps qu'elles ne ressemblent plus au style d'origine. Les vieilles feintes disparaissent pour être remplacées par de nouvelles après avoir fait leur temps.

Le style de Rogers repose sur des astuces destinées à l'emporter sur l'adversaire et à le plonger dans la plus grande confusion, mais il enseigne également à ses spadassins comment s'adapter au roulis d'un navire durant un combat. Pendant que le marin d'eau douce va s'écraser contre le bastingage, le pirate se rue à la curée.

La principale faiblesse du style de Rogers réside dans la technique d'équilibre enseignée aux étudiants. Efficace en temps normal, elle permet à un adversaire bien informé de prévoir le moment où le spadassin ne peut plus esquiver, en observant une flexion de jambes particulière. Ce fléchissement est si bien enraciné dans la technique qu'il se produit même sur la terre ferme.

**Apprentissage de base** : Combat de rue, Escrime

**Apprenti** : Vous pouvez utiliser votre compétence Equilibre à la place de n'importe quelle compétence de parade. En outre, vous apprenez une Feinte de pirate. Cependant, les apprentis de Rogers ne bénéficient pas automatiquement de l'avantage Appartenance (guilde des spadassins). A la place, ils gagnent 1 rang supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin.

**Compagnon** : Vous ajoutez +5 à votre ND pour être touché si vous êtes sur un bateau, à moins que vous ne soyez surpris. En outre, vous apprenez une nouvelle Feinte de pirate.

**Maître** : Vous gagnez un bonus de +2 à votre niveau de peur (voir le **Guide du Maître**, page 183). Si vous n'en disposez pas, vous avez désormais un niveau de peur de 2. Vous acquérez également deux nouvelles Feintes de pirate.

## Compétences de spadassin :

### Corps à corps :

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché à l'arme d'escrime. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 dé de dommages en attaque, mais votre adversaire tombe à terre.

### Désarmer (Escrime) :

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.

### Exploiter les faiblesses (Rogers) :

Après avoir appris une technique d'escrime dans une école donnée, vous en maîtrisez non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque vous affrontez un personnage qui utilise une technique dont vous connaissez les points faibles, et ce même si vous n'utilisez pas cette technique pour combattre, vous effectuez vos jets d'attaque et de défense active en lançant un nombre de dé supplémentaires égal à votre rang de compétence Exploiter les faiblesses. Ainsi, un spadassin qui a appris plusieurs techniques d'escrime connaît plus de points faibles...

### Lier (Escrime) :

On ne peut utiliser la compétence Lier que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer votre épée (ou bouclier ou encore Panzerfaust) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, vous immobilisez momentanément l'épée de votre adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée.

Pour tenter de se dégager, votre adversaire doit utiliser 1 dé d'action (souvenez-vous des règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis effectuez un jet d'opposition de Gaillardise + Parade (arme coincée) contre votre Gaillardise + Lier. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme. Dans le cas contraire, elle reste coincée. De votre côté, vous pouvez utiliser 1 dé d'action pour renforcer votre prise. Chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tente de dégager son arme. Votre adversaire peut également choisir de lâcher son arme mais vous en aurez alors deux.

## Les feintes de pirate

Les pirates qui apprennent le style de combat de Rogers emploient toutes sortes d'astuces et d'artifices pour surpasser leurs adversaires. Voici la liste de ces Feintes dans laquelle ils peuvent faire leur choix :

**A l'abordage !** : Durant les actions d'abordage, vous augmentez les jets d'abordage de votre camp de 1 point. Jusqu'à trois spadassins de l'école de Rogers peuvent modifier ensemble le jet d'abordage dans un même camp.

**Amarre donc ça !** : Vous lancez et gardez 1 dé de dommages supplémentaire (+1g1) lorsque vous attaquez votre adversaire à l'aide d'un cabillot d'amarrage (votre attaque inflige 2g2 dés de dommages, sans compter la Gaillardise). Vous ne souffrez pas de la pénalité de main non directrice lorsque vous maniez un tel instrument.

Deux mains droites : vous ne subissez pas de pénalité de main non directrice lorsque vous utilisez un pistolet.

**Embrasse le bastingage !** : Vous bénéficiez de 1 augmentation gratuite lorsque vous utilisez Corps à corps au moment où votre adversaire se sert d'Equilibre comme compétence de défense.

**La mort fond sur sa proie** : Si vous vous trouvez à au moins un niveau au-dessus de votre cible, vous pouvez utiliser 1 action pour vous balancer et l'attaquer dans le même mouvement en effectuant un jet de Panache + Acrobatie. Si vous réussissez votre attaque, elle inflige 3g1 dés de dommages et votre adversaire se retrouve dace contre terre. Si elle échoue, vous devez effectuer un jet de Panache + Acrobatie contre un ND de 15 ou vous affaler vous-même.

**Pied Marin** : Vous lancez et gardez 1 dé supplémentaire lorsque vous utilisez votre compétence Equilibre. Cela n'augmente pas votre ND pour être touché quand vous l'utilisez comme compétence de défense, mais améliore vos jets de défense active.

**Porté par la dague** : En utilisant 1 action, vous pouvez planter une dague dans une voile proche pour vous laisser descendre jusqu'au pont, évitant ainsi les dommages de chute. Ce faisant, il vous est possible d'attaquer quelqu'un qui se trouve au-dessous de vous en effectuant un jet de Dextérité + Equilibre. Si vous réussissez votre attaque, vous infligez 1 dé de dommages pour chaque tranche de deux niveaux descendus, en arrondissant à l'entier inférieur.

**Sabre au poing** : Vous pouvez vous saisir d'une épée tombée au sol et attaquer avec en 1 seule et même action, du moment que vous vous teniez près d'elle au début de ladite action.

**Tiens bon la bière !** : Vous recevez gratuitement l'avantage Grand buveur. En outre, vous bénéficiez de 1 augmentation gratuite lorsque vous attaquez avec une chope de bière (Arme improvisée : dommage de 0g1 dé).

**Tir éclair** : vous pouvez dégainer un pistolet et faire feu en 1 seule et même action.