

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LE PATROUILLEUR FRONTALIER DU SOMMERLUND

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
Une aide de jeu officielle proposée par Tower of the Sun
Traduit par Damien Thierry
Relecture : Emmanuel Luc, Eric Dubourg, zaoutir, Rodolphe
Leroy, Sébastien Boudaud

Illustrations : Gary Chalk, Rich Longmore

LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net
Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :
www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Le Patrouilleur Frontalier du Sommerlund

Le Sommerlund est la plus grande épine dans le pied des Maîtres des Ténèbres, ayant repoussé leurs incursions encore et encore. Partageant une frontière avec les Royaumes des Ténèbres à l'ouest, une vigilance constante est le prix à payer pour une telle victoire. Alors que les Chevaliers du Royaume sont la principale force du Sommerlund sur les champs de bataille, et les Kai sont sans égal pour ce qui est de lutter contre le mal caché parmi l'humanité, la tâche de garder les frontières du Sommerlund des infiltrations des rejetons de Naar retombent sur les épaules des Patrouilleurs Frontaliers.



Moins prestigieux que l'Ordre des Chevaliers Triomphants, et moins mystérieux que l'Ordre des Seigneurs Kai, les Patrouilleurs Frontaliers remplissent de multiples rôles parmi les forces armées du Sommerlund. Leur rôle principal est d'effectuer des missions de reconnaissance sur la frontière avec les Royaumes des Ténèbres, de traquer et d'abattre les petits groupes de Rejetons des Ténèbres et de les empêcher de prendre pied au Sommerlund. Ils doivent enfin rapporter tout indice de la constitution d'une large force d'invasion aux armées royales afin de mettre rapidement en place un plan de défense. En temps de guerre, ils sont utilisés comme éclaireurs et comme francs-tireurs. Leur mobilité et leurs aptitudes particulières aux combats en font des combattants idéaux pour harceler et tendre des embuscades aux troupes adverses, avant de disparaître et éviter les contre-attaques. Ils ont aussi l'habitude d'escorter les personnes et de transmettre les messages importants à travers des terrains très accidentés, empêchant les bêtes sauvages de nuire aux nobles du Sommerlund.

Aventures. Alors que la plupart des Patrouilleurs Frontaliers sont attachés à une certaine zone, accomplissant leur fonction de patrouille par paire ou par petits groupes, il est courant d'en trouver en train de poursuivre des créatures à travers le Sommerlund, ou accompagnant des nobles ou des chevaliers du Sommerlund en expédition dans les coins les plus sauvages du royaume. Ils peuvent avoir encore pour tâche de servir de messagers entre les divers camps de Patrouilleurs Frontaliers et les bastions de l'armée royale plus à l'intérieur du pays.

Profil. Ce qui caractérise d'abord un membre des Patrouilleurs Frontaliers, c'est la ténacité dans l'accomplissement de son devoir, que ce soit pour traquer une troupe de Gloks à travers les monts Durncrag pendant une semaine ou pour délivrer à tout prix un message important à un chevalier dans un avant-poste. Associé à ce mental, on trouve un physique solide qui permet au Patrouilleur Frontalier de survivre dans les environnements les plus sauvages et lui permettant de continuer à se mouvoir même aux portes de la mort. On dit qu'une fois qu'un Patrouilleur Frontalier a posé la main sur sa proie, même la mort ne le fera pas lâcher prise.

Religion. Alors qu'au Sommerlund, on révère Kaï et Ishir en tant que principales divinités, la plupart des Patrouilleurs Frontaliers n'ont que peu de temps à consacrer à un culte organisé. Leurs devoirs les gardant en permanence en mouvement et ne leur accordant que peu de temps libre. Aussi, certains Patrouilleurs développent un lien particulier avec la nature grâce au temps et à l'expérience, les amenant à garder une certaine révérence pour la nature elle-même.

Antécédents. Les Patrouilleurs Frontaliers proviennent de toutes les couches de la société Sommerlundoise. Ils sont habituellement recrutés dans les armées royales par les Patrouilleurs expérimentés, qui les sélectionnent à travers une série de tests. Les autres s'adressent directement aux Patrouilleurs Frontaliers où ils sont soumis à un examen consciencieux avant d'être admis à suivre l'entraînement de base. Parfois un jeune noble cherche une expérience plus enthousiasmante que d'être le page ou l'écuyer d'un Chevalier, et rejoint les Patrouilleurs Frontaliers, mais cela reste rare, car il y a moins de prestige à gagner de cette façon.



Autres Classes. Les Patrouilleurs Frontaliers ont l'esprit pratique, et coopèrent généralement avec quiconque possède des compétences adaptées à la tâche en cours. Il s'agit souvent de ceux qui sont comme eux au service du Sommerlund, les Chevaliers du Royaume et les Seigneurs Kaï, avec lesquels ils partagent le devoir de servir le royaume. Il est aussi courant qu'ils escortent un Frère de l'Étoile de Cristal à travers les contrées sauvages vers un obscur lieu de recherches. Ils éprouvent certaines difficultés à travailler avec un Boucanier Chadaki dont la façon de vivre survoltée et insouciance est totalement à l'opposé de la leur. Leur relation avec la nature les rend confiant envers ceux qui partagent ce lien comme les

Herboristes de Bautar ou les très rares Mystiques Kundi qui peuvent croiser leur chemin, alors qu'ils se méfient de tous ceux qui maltraitent ou abusent de la nature.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux Patrouilleurs Frontaliers du Sommerlund

Particularités raciales. Le Patrouilleur Frontalier est presque toujours d'origine Sommerlundoise. Il n'y a que de très rares cas où un postulant étranger est pris et entraîné, et seulement après avoir vérifié que sa loyauté soit totale envers le Sommerlund.

Caractéristiques. Bien que le Patrouilleur Frontalier soit une profession de combattant, ce n'est pas sa tâche principale, donc la Force, bien qu'utile en cas de combat, n'est pas la caractéristique principale de cette classe. La Dextérité aide pour le combat à distance et pour l'équitation, deux éléments importants du Patrouilleur Frontalier, pendant que la Constitution permet de résister aux privations causées par la vie sauvage et aux batailles. Un bon score de Sagesse est utile pour poursuivre une proie à travers les régions sauvages, tout comme pour y survivre.

Dé d'Endurance : d10

Vitesse de base. La vitesse de base est de 9m, quoique cela change pour chaque Patrouilleur Frontalier en fonction du choix de son Terrain Favori (pour plus de détails, voir la description de cette aptitude de classe).



COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du Patrouilleur Frontalier (et les caractéristiques qui leur sont associées) sont Artisanat (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Athlétisme (For), Connaissance (nature, art de la guerre) (Int), Bluff (Cha) Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Perception (Sag), Psychologie (Sag), Soin (Sag), Survie (Sag).

Points de compétence au 1^{er} niveau : (5 + Modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 5 + Modificateur d'Int

PARTICULARITÉS DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Patrouilleur Frontalier du Sommerlund.

Armes et Armures. Les Patrouilleurs Frontaliers du Sommerlund préfèrent la mobilité et la flexibilité à une meilleure protection et utilisent les armes adaptées aux milieux sauvages dans lesquels ils patrouillent. Ils peuvent porter des armures légères et intermédiaires mais ils ne peuvent utiliser de bouclier sauf la targe. Ils sont formés au maniement de toutes les armes à une main, tous les arcs ainsi que les lances.

Styles de Combat. Au fil du temps, les Patrouilleurs Frontaliers du Sommerlund ont développé certains styles de combat particuliers aux types d'arme qu'ils utilisent le plus souvent, et les ont incorporé dans leur entraînement de base. Ils représentent la préférence du Patrouilleur Frontalier du Sommerlund pour les armures légères et intermédiaires, la mobilité, et les tactiques de harcèlement.



Terrain Favori (Ext). Un Patrouilleur Frontalier du Sommerlund peut choisir un type de terrain dans la liste ci-dessous en tant que terrain favori, représentant son entraînement spécialisé et sa familiarité avec ce type de terrain. Il gagne un bonus de +2 à tous ses tests de Discrétion, de Perception et de Survie tant qu'il est dans son terrain favori, et cette capacité réduit aussi les malus de mouvement dans son terrain favori à la fraction supérieure (ainsi $\frac{1}{4}$ de la vitesse deviens $\frac{1}{2}$ de la vitesse, $\frac{1}{2}$ de la vitesse deviens $\frac{3}{4}$ de la vitesse et $\frac{3}{4}$ de la vitesse deviens vitesse normale). Au 6^{ème}, 12^{ème} et 18^{ème} niveau, le Patrouilleur Frontalier du Sommerlund peut choisir un nouveau terrain favori. De plus le bonus obtenu pour chaque terrain favori (y compris celui qu'il vient de choisir) augmente de 2, et le malus de vitesse est décalé d'une fraction supplémentaire.

Terrains favoris : arctique, colline, désert, forêt, jungle, marais, montagne, plaine et steppe.

En plus des bonus fournis par son terrain favori, le Patrouilleur Frontalier apprend comment utiliser celui-ci à son avantage, comprenant le terrain et pouvant communiquer avec les animaux sauvages qui s'y trouvent. Au 6^{ème} niveau et ensuite, à chaque fois que le Patrouilleur Frontalier choisit un nouveau Terrain Favori, il peut aussi choisir l'une des capacités suivantes. Ces capacités fonctionnent uniquement dans les terrains favoris du Patrouilleur Frontalier.

Embuscade (Ext) : Le Patrouilleur Frontalier sait comment utiliser le terrain de la meilleure façon possible, il peut alors tendre des embuscades lui permettant de frapper ses cibles quand elles sont le plus vulnérables. Si un Patrouilleur Frontalier réussit à ne pas se faire repérer jusqu'à ce qu'il attaque, il gagne un bonus de 1d6 points de dégât additionnel, sur chaque attaque réussie. Cette capacité requiert un test de Discrétion avant chaque attaque du Patrouilleur Frontalier, et elle devient inutile après sa première attaque. Si le Patrouilleur Frontalier porte une armure plus lourde qu'une intermédiaire, cette capacité ne fonctionne pas.

Calmer la Bête (Ext) : Les Patrouilleurs Frontaliers traquant leurs proies tombent souvent sur des animaux, et risquent d'être détectés, ou pire, d'être attaqués. Pour éviter cela, ils ont développé une technique spéciale qui leur permet de calmer des animaux en colère ou effrayés. Avec un jet de Dressage réussi opposé à un jet de sauvegarde de Volonté de l'animal, le Patrouilleur Frontalier peut calmer l'animal pendant un nombre de round égal à son score de Charisme, les empêchant de l'attaquer ou de le fuir.

Camouflage (Ext) : Une fois que le Patrouilleur Frontalier a maîtrisé cette capacité, il est pratiquement invisible dans son terrain favori, il peut se déplacer à sa vitesse normale en utilisant sa Discrétion sans malus. S'il se déplace au double de sa vitesse en utilisant sa Discrétion, il subit un malus de -5. C'est un challenge d'utiliser la Discrétion pendant qu'on court, qu'on attaque ou qu'on charge, on subit alors un malus de -15 sur ses jets.

Expert en Ravitaillement (Ext) : Ayant appris toutes les façons de survivre dans ses terrains favoris, un Patrouilleur Frontalier peut se déplacer à sa vitesse maximum quand il traverse un territoire tout en obtenant de la nourriture (voir la description de la compétence Survie pour plus de détail). Il réussit automatiquement sa recherche tant qu'il ne veut obtenir de la nourriture que pour lui-même. Il doit encore faire des jets de Survie s'il veut nourrir d'autres personnes en plus de lui, avec un DD10 + 1 par personne supplémentaire. S'il échoue à ce jet, il trouve quand même de la nourriture pour lui.



Suivre une Piste (Ext). Un Patrouilleur Frontalier est capable de suivre la trace laissée par des créatures, les poursuivant sur de longues distances. Pour chaque kilomètre et demi pendant lequel le Patrouilleur Frontalier suit la piste, il doit réussir un jet de Survie. Un test additionnel doit être fait à chaque fois que la piste devient plus difficile à suivre (par exemple quand le sol devient plus dur) afin de ne pas la perdre. Le Patrouilleur Frontalier peut se déplacer de la moitié de son mouvement de base pendant qu'il suit une piste sans malus, ou se déplacer à sa vitesse normale avec un malus de -5. Se déplacer à deux fois sa vitesse de base impose un malus de -20. Dans son terrain favori, un Patrouilleur Frontalier souffre de malus moins élevé quand il se déplace rapidement. Il peut bouger à sa vitesse normale sans malus, à deux fois sa vitesse avec un malus de -5 et courir avec un malus de -15. Le DD exact et les modificateurs pour les jets de Survie sont donnés dans l'Encyclopédie du Monde p.53-54.

Après un échec à un jet de Survie, un nouveau jet peut être retenté après une heure (s'il est à l'extérieur), après 10 minutes (s'il est à l'intérieur) de recherche, ajoutant un +1 au DD du jet. Trois échecs successifs font perdre la piste, une journée entière doit passer avant qu'un nouveau jet soit tenté.



Ennemi Juré (Ext). Au 2^{ème} niveau, un Patrouilleur Frontalier peut choisir un type de créatures parmi ceux de la liste du *tableau 1 : Ennemi Juré du Patrouilleur Frontalier*. Il est familier des habitudes, des méthodes de combat, des faiblesses et des forces de la créature sélectionnée. Le Patrouilleur gagne un bonus de +2 sur ses jets de Bluff, de Perception, de Psychologie et de Survie, quand il utilise ces compétences contre ses ennemis jurés. De plus, il gagne un bonus de +2 au jet d'attaque et des dégâts contre ces créatures. Ces dégâts affectent aussi les créatures habituellement immunisées aux coups critiques, représentant la connaissance approfondie du Patrouilleur sur ces créatures. Au 8^{ème}, 14^{ème} et 20^{ème} niveau, le Patrouilleur Frontalier peut choisir un nouvel ennemi juré. De plus, les bonus contre les ennemis déjà choisis (y compris celui déjà choisi si désiré) augmentent de +2. Si le Patrouilleur choisi un Humanoïde ou un Extérieur en tant qu'ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type, comme indiqué dans le tableau. Si une créature peut rentrer dans deux catégories différentes, les bonus du Patrouilleur Frontalier ne s'additionnent pas, seul le bonus le plus élevé est utilisé. Comme il y a de nombreux humains parmi les troupes des Maîtres des Ténèbres, comme les mercenaires

Drakkarim, un Patrouilleur Frontalier peut choisir sa propre race sans être d'allégeance maléfique.

tableau 1 : Ennemi Juré du Patrouilleur Frontalier	
Type (sous-type)	Type (sous-type)
Aberration	Humanoïde (aquatique)
Animal	Humanoïde (homme-bête)
Animal Magique	Humanoïde (ghagrim)
Dragon	Humanoïde (glok)
Elémentaire	Humanoïde (humain)
Extérieur (air)	Humanoïde (kundi)
Extérieur (maléfique)	Humanoïde (nain)
Extérieur (eau)	Humanoïde (reptilien)
Extérieur (feu)	Humanoïde (squall)
Extérieur (terre)	Humanoïde monstrueux
Extérieur (bien)	Mort vivant
Extérieur (natif)	Plante
Métamorphe	Vase
Géant	Vermine
Créature artificielle	



Vitesse du Loup (Ext). Au 3^{ème} niveau, un Patrouilleur Frontalier gagne la capacité de dépasser ses limites physiques, ce qui lui permet de se déplacer à une grande vitesse, comme un loup qui attaque sa proie. Quand il court, il se déplace jusqu'à 5 fois sa vitesse de base au lieu de seulement 4 fois.

Sauvetage Équestre (Ext). Un Patrouilleur Frontalier dépend de son cheval pour des déplacements rapides sur les frontières et entre les forts. Souvent la vitesse avec lequel un message est délivré peut faire la différence entre recevoir des renforts et voir mourir un groupe de Patrouilleurs des mains des Gloks. Ainsi au 4^{ème} niveau, un Patrouilleur sait comment protéger son cheval des attaques ennemies. Une fois par round, si son cheval est frappé par une attaque, un Patrouilleur Frontalier peut faire un jet d'Équitation. Si le résultat est plus élevé que le jet d'attaque, il permet à son cheval d'éviter l'attaque, l'annulant complètement.

Analyse de la Proie (Ext). Au 5^{ème} niveau, un Patrouilleur Frontalier a acquis tellement d'expérience dans la traque qu'il peut récupérer plus d'informations sur sa proie lorsqu'il suit sa piste. Avec un test de Survie, un Patrouilleur Frontalier peut déterminer les informations suivantes : espèce, poids, hauteur, blessure,

encombrement, armure, sexe, Dé d'Endurance. Pour chaque 5 points au-dessus du DD de Survie de base, il gagne l'un des détails déjà décrit sur sa proie. S'il échoue à un test de Survie, le Patrouilleur Frontalier peut réessayer seulement à son prochain test de Survie, un kilomètre et demi plus loin.

Énergie du Loup (Ext). Au 7^{ème} niveau, un Patrouilleur Frontalier a appris à pousser son endurance physique jusqu'à ses limites afin d'accomplir son devoir, de la même façon qu'un loup cours sur de longues distances pour poursuivre sa proie. Sa vitesse de base augmente de 3 m. De plus, lorsqu'il doit faire un test afin de continuer à pratiquer un exercice physique sur une longue période (courir, plonger sous l'eau, etc), il peut ajouter à son jet la moitié de son niveau de classe, arrondie à l'inférieur.

Archer Monté (Ext). Souvent, alors que le Patrouilleur Frontalier est en train de poursuivre quelqu'un, ou d'être poursuivi, il se trouve à cheval, et l'arc est la meilleure arme pour attaquer ou pour maintenir les ennemis à distance. Au 9^{ème} niveau, un Patrouilleur Frontalier a appris comment atténuer les problèmes causés par le fait de tirer à l'arc en chevauchant, tous les malus associés avec le tir monté sont divisés par deux. En revanche, il doit réaliser un test d'Équitation de DD 5 quand il veut tirer, afin de pouvoir diriger sa monture avec les genoux quand il tire.

Maître Traqueur (Ext). Au 10^{ème} niveau, le Patrouilleur Frontalier est tellement familier des différents types d'environnement naturel, que rien ne peut le distraire lorsqu'il suit une piste. S'il réussit le jet de Survie pour Suivre une Piste, il n'a besoin d'en refaire un que si le DD pour pister devient plus difficile ou s'il désire obtenir une information spéciale (comme avec la compétence Analyse de la Proie décrite ci-dessus).

Résistance du Loup (Ext). En atteignant le 11^{ème} niveau, le Patrouilleur Frontalier a augmenté sa résistance face aux différentes conditions naturelles qu'il peut rencontrer, ainsi il peut rajouter la moitié de son niveau de classe (arrondie à l'inférieur) au jet de sauvegarde de Vigueur contre les maladies et les poisons naturels tout comme pour éviter de perdre un point de Constitution s'il ne dort pas sous un abri. De plus, un Patrouilleur Frontalier peut résister deux jours sans prendre de repas avant de perdre un point de Constitution.

Pigeon Voyageur (Sur). Avec le temps, le Patrouilleur Frontalier développe un sixième sens pour repérer les directions dans la nature, même sans signe visible lui permettant de se repérer, comme les étoiles ou des paysages connus. Au 13^{ème} niveau, le Patrouilleur Frontalier peut trouver le chemin de tout les endroits dans lesquels il a séjourné au moins une semaine, quelque soit l'endroit où il est à présent, à l'exception des souterrains.

Tactique de Harcèlement (Ext). Au 14^{ème} niveau, un Patrouilleur Frontalier a été entraîné pour faire partie des troupes de choc montées, capable d'attaquer ses ennemis et de disparaître à toute vitesse. Avec cette technique, le Patrouilleur, tant qu'il est à cheval, peut se déplacer et attaquer, et se déplacer à nouveau. En

utilisant cette technique, son mouvement total pendant ce round ne peut pas dépasser le double de son mouvement de base.

Le Devoir Avant la Mort (Ext). Au 15^{ème} niveau, un Patrouilleur Frontalier sait que son devoir est plus important que la vie, et cette conviction est profondément ancrée en lui. Si son Endurance tombe sous 0, il peut encore effectuer une action simple par round au lieu d'être au sol inconscient. Dès qu'il atteint -10 points d'Endurance, il meurt normalement.

Absence de Traces (Sur). Étant l'un des meilleurs pisteurs du Sommerlund au niveau 17, un Patrouilleur Frontalier ne laisse aucune trace lorsqu'il se déplace à travers les régions sauvages, à condition qu'il ne porte pas d'armure plus lourde qu'une intermédiaire, qu'il ne soit pas encombré et ne saigne pas. Ce n'est pas un effort particulier du Patrouilleur Frontalier qui lui permet de ne pas laisser de trace mais plutôt une faveur de la nature qui refuse de montrer des signes de son passage. Cette capacité marche même sur les terrains neigeux ou boueux, ou sur tout autre surface où les traces sont facilement visibles. Les créatures qui pistent par d'autres moyens, comme l'odorat, peuvent encore suivre la piste du Patrouilleur.

Voyageur Inépuisable (Ext). Au 19^{ème} niveau, l'énergie du Patrouilleur Frontalier est suffisante pour lui permettre de se déplacer rapidement même sans cheval. A chaque fois que le Patrouilleur Frontalier se déplace en se dépêchant pendant plus d'une heure ou quand il effectue une Marche forcée, les dégâts non-létaux résultants sont divisés par deux (arrondi à l'inférieur), et il ne devient pas fatigué pour cela.

Pisteur Monté (Ext). Au 19^{ème} niveau, le Patrouilleur Frontalier a développé sa vision pour pouvoir pister facilement même quand il est à cheval. Il peut pister sans malus à la vitesse de base de sa monture.



STYLES DE COMBAT DU PATROUILLEUR

Au 1^{er} niveau, un Patrouilleur débute avec le premier Degré de l'un des styles de combat décrit ci-dessous. C'est son style de combat principal. En atteignant le niveau 4, 8, 12, 16 et 20, un nouveau Degré peut être choisi. Ce Degré peut être un nouveau dans le style choisi au 1^{er} niveau, ou dans l'un des autres avec les limitations suivantes : un Patrouilleur Frontalier doit avoir atteint le Degré III dans son style de combat principal avant de pouvoir s'entraîner dans un nouveau style de combat, et il doit avoir au moins un Degré de plus dans son style de combat principal.

Style à Deux Armes

Degré I : Combat à Deux Armes

Le Patrouilleur Frontalier est entraîné à utiliser une arme dans sa seconde main aussi efficacement qu'avec sa main principale. Aussi longtemps que les deux armes sont légères et à une main (- de 1 kg), le malus pour utiliser une seconde arme est réduit à -2.

Degré II : Parade Désinvolte

À la place d'utiliser sa seconde arme pour attaquer, un Patrouilleur Frontalier peut l'utiliser pour dévier les attaques le visant. Souffrant d'un malus de -2 pour l'utilisation de deux armes, le Patrouilleur Frontalier peut ajouter le bonus d'attaque de sa seconde arme comme bonus à sa Classe d'Armure pendant un round à la place.

Degré III : Déluge de Lames

Le Patrouilleur a développé son entraînement à deux armes à tel point qu'il gagne une deuxième attaque avec sa seconde arme avec un malus de -5 à son jet d'attaque.

Degré IV : Attaque Synchronisée

Déplaçant ses deux armes comme une seule, le Patrouilleur Frontalier multiplie son potentiel de dégâts par deux. En tant qu'action complexe, il peut réaliser une attaque avec son plus haut bonus de base à l'attaque (compter seulement le plus haut bonus pour attaquer avec ses armes). S'il touche, il lance les jets de dégâts pour ses deux armes et sélectionne le plus haut résultat, en le multipliant par deux. S'il confirme un critique, il l'applique avant de multiplier les dégâts.

Degré V : Tornade de Lames

À son plus haut niveau, le Patrouilleur Frontalier peut, en tant qu'action complexe, échanger toutes ses attaques avec ses deux armes pour faire à la place une attaque contre tous les adversaires à sa portée avec son plus haut bonus de base à l'attaque. Il réalise un seul jet d'attaque contre la plus haute Classe d'Armure adverse et les dégâts sont les mêmes pour tous les adversaires.

Style de Combat à l'Arc

Degré I : Tir à Courte Portée

Dans les régions sauvages, un Patrouilleur peut se retrouver dans un espace restreint et doit être capable d'utiliser efficacement son arc même à courte portée. Spécialisé dans ce type d'attaque, cette capacité donne au Patrouilleur un bonus de +1 à tous les jets d'attaque lorsqu'il utilise un arc pour chaque 4 niveaux de classe, aussi longtemps que la cible est dans le facteur de portée de l'arc.



Degré II : Frapper et Disparaître

Les tactiques de harcèlement font partie de l'entraînement du Patrouilleur Frontalier, et cela inclut les attaques à l'arc. Cette capacité permet au Patrouilleur d'effectuer un mouvement avant et après une attaque à distance. La distance totale de déplacement ne doit pas dépasser le mouvement de base autorisé pour un round.

Degré III : Tir en Cloche

Après que cette partie de l'entraînement est terminée, un Patrouilleur Frontalier a appris à ignorer dans une certaine mesure le camouflage fourni par les branches, le feuillage et les rochers. Il peut ignorer 10% de Camouflage ou 2 points de CA dû au camouflage pour chaque point de modificateur de Sagesse sur la cible d'une attaque à distance.

Degré IV : Pluie de Flèches

Sacrifiant la précision à la quantité, un Patrouilleur Frontalier peut, en tant qu'action complexe, envoyer une pluie de flèches sur un groupe de cibles proche de lui. Il peut attaquer plus d'un adversaire dans le round, tant que les adversaires sont dans un rayon de 9m et dans le facteur de portée de son arc. Pour chaque adversaire dans le groupe, le Patrouilleur souffre d'un malus de -2 à son jet d'attaque.

Degré V : Tir Handicapant

En tant qu'action complexe, le Patrouilleur Frontalier peut faire une attaque contre une cible avec son plus haut bonus de base à l'attaque. S'il touche, il inflige un point de dégât à la Constitution de l'adversaire pour chaque point de modificateur de Sagesse (avec un minimum de 1 point) en plus des dégâts normaux.

Style de Combat à la Lance

Degré I : Lancer Puissant

Cette technique basique augmente la portée de la lance. Le Patrouilleur Frontalier augmente son allonge avec une lance de 3m, menaçant les ennemis à distance tout en gardant la possibilité d'utiliser son arme en combat rapproché.

Degré II : Défense du Lancier

La meilleure chance du lancier pour ne pas se faire frapper est de maintenir son ennemi à distance. A chaque fois que son attaque frappe un ennemi qui vient vers lui, il peut l'obliger à faire un jet opposé de Force. Si le Patrouilleur réussit, son ennemi s'arrête à l'endroit où il était quand il a reçu l'attaque. De plus, s'il n'a pas encore agit pendant le round, il peut annuler l'action qu'il avait prévu dans le round pour utiliser sa lance afin de recevoir une charge.

Degré III : Une Lance a Deux Extrémités

Cette technique permet au combattant à la lance d'enchaîner un coup avec le côté perforant de la lance puis un coup avec le côté contondant avec un malus de -4 à son attaque, provoquant 1d6 de dégâts contondant supplémentaire à sa cible. Si le Patrouilleur bénéficie de plusieurs attaques grâce à son haut bonus de base à l'attaque, il peut utiliser cet enchaînement pour chacune de ses attaques en appliquant à chaque fois le malus de -4.



Degré IV : Lance Frénétique

En utilisant une multitude de frappes sur les parties vulnérables de l'ennemi en tant qu'attaque à outrance, le Patrouilleur Frontalier peut forcer son adversaire à s'écarter de lui. Sur un jet d'attaque réussi, l'adversaire est forcé de réussir un jet de Force avec un DD égal au jet de l'attaque réussie, ou être forcé de reculer de 3m + 1,5m par point de modificateur de Force du Patrouilleur.

Degré V : Immobilisation de la Proie

Cette technique permet au combattant à la lance de garder son adversaire à distance, sous son contrôle, et de le blesser en même temps. En tant qu'attaque à outrance, le Patrouilleur Frontalier peut forcer son adversaire à réaliser un jet de Force après une attaque réussie, contre un DD équivalent au jet d'attaque total. S'il échoue, le Patrouilleur l'a bloqué et rendu incapable de s'enfuir. L'adversaire bloqué peut tenter un jet opposé de Force en tant qu'action simple une fois par round pour se libérer contre le même DD que précédemment. Tant que l'adversaire est bloqué, le Patrouilleur provoque automatiquement les dégâts de son arme au moment où il peut attaquer. Cela compte comme une attaque à outrance pour ce round.

Le Patrouilleur Frontalier du Sommerlund						
Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Rang	Spécial
1	+1	+2	+1	+0	Maraudeur	Style de Combat, Terrain Favori I, Suivre une Piste
2	+2	+3	+1	+0	Éclaireur	Ennemi Juré I
3	+3	+3	+2	+1	Coureur	Vitesse du Loup
4	+4	+4	+2	+1	Escorteur	Style de Combat, Sauvetage Équestre
5	+5	+4	+3	+1	Maître Éclaireur	Analyse de la Proie
6	+6/+1	+5	+3	+2	Éclaireur Lancier	Terrain Favori II
7	+7/+2	+5	+3	+2	Sergent Lancier	Énergie du Loup
8	+8/+3	+6	+4	+2	Patrouilleur	Style de Combat, Ennemi Juré II
9	+9/+4	+6	+4	+3	Sergent Patrouilleur	Archer Monté
10	+10/+5	+7	+5	+3	Lieutenant Patrouilleur	Maître Traqueur
11	+11/+6/+1	+7	+5	+3	Capitaine Patrouilleur	Résistance du Loup
12	+12/+7/+2	+8	+6	+4	Maître Patrouilleur	Style de Combat, Terrain Favori III
13	+13/+8/+3	+8	+6	+4	Factionnaire	Pigeon Voyageur
14	+14/+9/+4	+9	+6	+4	Sentinelle Frontalier	Tactique de Harcèlement, Ennemi Juré III
15	+15/+10/+5	+9	+7	+5	Gardien Frontalier	Le Devoir Avant la Mort
16	+16/+11/+6/+1	+10	+7	+5	Seigneur Patrouilleur	Style de Combat
17	+17/+12/+7/+2	+10	+8	+5	Seigneur Factionnaire	Absence de Traces
18	+18/+13/+8/+3	+11	+8	+6	Seigneur Sentinelle	Terrain Favori IV
19	+19/+14/+9/+4	+11	+9	+6	Seigneur Gardien	Pisteur Monté, Voyageur Inépuisable
20	+20/+15/+10/+5	+12	+9	+6	Seigneur Général	Style de Combat, Ennemi Juré IV