

Voici un profil spécial, non original car très connu et apprécié, tiré du "Manuel complet des elfes" de Ad&d 2ème édition.
Le chantelameur est un profil spécial car il est présenté comme guerrier, mais devient un multiclassé guerrier/mage après la création.

Profil multiclassé Guerrier/mage (elfe) : CHANTELAMEUR

CHANTELAMEUR : De tous les combattants elfes, peu sont aussi dangereux que les chantelameurs. Ceux-ci ont passé leur vie entière à étudier leur arme de prédilection, et en sont devenus les maîtres absolus. Ils ont aussi appris à lancer des sorts au cœur du combat, ce qui les rend doublement puissants.

Les pas assurés du chantelameur ne font pas seulement de lui un créateur de toute beauté lorsqu'il combat, ils lui permettent surtout de se placer dans les meilleures positions. Il sait instinctivement saisir les flux de la bataille et en tirer les manœuvres avisées qui lui permettent d'optimiser sa frappe. Il sait aussi attirer le flux de la magie environnante et la convertir à son avantage. Bien qu'il ne puisse pas attaquer en même temps qu'il lance un sort, il peut grâce à elle se défendre contre les attaques de mêlée.

Défenseur inébranlable de la foi elfique, non seulement le chantelameur doit en toute circonstance se consacrer à faire avancer la cause elfique, mais il doit de plus porter assistance à tout elfe dans le besoin. A moins qu'il ne soit prouvé que cet elfe soit un ennemi de la foi elfique, le chantelameur doit tout faire pour le sauver, y compris si cela nécessite de donner sa vie.

Avantages :

- Utilisation instinctive des meilleurs placements : +1 au facteur de vitesse, +1 tous les 4 niveaux ensuite.
- Maîtrise supérieure de son arme : Il peut progresser librement dans les compétences d'armes longues à une main, et lorsqu'il en devient grand maître (5 étoiles), il gagne un bonus exceptionnel de +1 au toucher et aux dégâts.
- Utilisation défensive des flux de magie : bonus à la CA égal à la moitié de son niveau +1. Ce bonus ne s'applique pas contre les missiles.
- Formation au combat : il peut porter une armure sans que cela ne l'empêche de lancer des sorts.

Inconvénients :

- Apprentissage focalisé sur un type d'arme : ce ne peut être que les lames longues à une main.
- Apprentissage focalisé sur le combat au corps à corps : il ne se sert pas d'armes à projectiles.
- Apprentissage focalisé sur le combat à une main : s'il tient un bouclier ou une deuxième arme, il perd son bonus de maîtrise exceptionnelle et ne peut pas lancer de sorts.*
- Magie prioritairement défensive : s'il tient une arme, il souffre d'une pénalité de -2 au temps d'incantation. Cette pénalité disparaît s'il a les mains libres.*
- Style de combat requérant de la souplesse : il ne porte jamais d'armure plus lourde que celle de cuir clouté.

Spécial : après la création du personnage, le chantelameur devient automatiquement un multiclassé guerrier/mage.

Notes :

Le personnage Chantelameur est créé en créant un guerrier elfe. C'est après le début du jeu qu'il devient automatiquement un multiclassé guerrier/mage et obtient quelques sorts, dont certains aléatoires.

L'installation du profil ajoute également une armure spéciale dans BGT (partie BG1), BGEE et IWDEE trouvable tard dans l'aventure et uniquement si le groupe intègre un

chantelameur.

Note sur la version p&p du profil :

Normalement, suivant la version p&p du profil, le chantelameur qui à sa deuxième main occupée (arme ou bouclier) perd son bonus à la CA en plus du reste. Mais j'ai été incapable de finaliser ça sur le profil. En modifiant les fichiers, cela créait une possibilité de tricher pour avoir de la CA bonus permanente en passant les niveaux ; en modifiant le script, cela donnait un script extrêmement long qui ralentissait le jeu. Je n'ai donc pas implémenté cet inconvénient.

Le profil p&p dispose aussi d'un avantage de +1 tous les 4 niveaux d'expérience pour toutes les techniques spéciales de combat (désarmement, renversement, blocage, etc...). Aucune d'elle n'est implémentée dans le jeu, malheureusement. Alors j'ai remplacé par +1 à l'initiative, ce qui est tout autant utile.

Astuce de jeu :

Pour annuler l'inconvénient "pénalité de -2 au temps d'incantation", il y a une astuce très simple : vous avez deux emplacements d'armes. Mettez votre arme dans le premier emplacement et laissez le deuxième vide. Avec cette configuration, un clic sur le deuxième emplacement vous fait ranger votre arme et annule la pénalité à l'incantation pour vous passer en mode incantateur. Pour vous remettre en mode combattant, cliquez sur le premier emplacement, ce qui vous fait reprendre votre arme. En jonglant ainsi avec les deux emplacements, vous pouvez supprimer complètement la pénalité de -2 au temps d'incantation.

Option :

L'installation du kit propose une option pour rendre le profil plus plaisant à jouer : si elle est installée, les inconvénients marqués d'une astérisques ne sont plus plus en compte : son bonus de maîtrise supérieure devient automatique au niveau 9, et le script qui vérifie s'il porte une arme en main secondaire ne tourne plus.