

Voici le Chantelame en version 7 qui inclut les corrections, les améliorations, la compatibilités avec les versions Enhanced et la traduction anglaise :)

Kit de guerrier elfe : CHANTELAME :

Dans la communauté haut elfe, la magie est prépondérante. Rares sont les hauts elfes qui n'en maîtrisent pas au minimum quelques bribes dès leur plus jeune âge. La caste des Chantelames est constituée de guerriers surentraînés, maîtrisant parfaitement leur arme et sachant de plus améliorer leur puissance au combat par l'ajout de rites arcaniques tirés de l'essence de la magie.

Le chantelame sait manipuler les flux de magie qui l'entourent pour se protéger et se rendre plus fort. Il connaît la gestuelle et le verbe capable de plier la magie à sa volonté pour en tirer des sorts.

Au combat, il sait mêler les deux pour améliorer sa frappe et sa défense.

Il doit cependant respecter quelques règles pour avoir accès à cette puissance. Premièrement, il doit garder une main libre pour manipuler les forces. La magie nécessite des gestes somatiques pour être transformée selon le bon vouloir du manipulateur.

Deuxièmement, il ne doit pas porter d'autre armure que celle reçue lors de sa formation. Elle est faite sur mesure pour lui et est la seule capable de lui assurer de faire ses manipulations arcaniques sans gêne. Elle représente aussi son appartenance à sa caste, et il ne doit jamais s'en séparer.

Avantages :

- Renforcement magique : +1 en force.
- Bouclier de force : -1 à la classe d'armure tous les deux niveaux.
- Il peut lancer des sorts à la manière d'un sorcier. Il gagne des sorts en moyenne tous les deux niveaux :

niveau 1 : Sorts druidiques 1

niveau 3 : Sorts d'enchantement 1

niveau 5 : Sorts d'évocation 1

niveau 8 : Sorts druidiques 2

niveau 10 : Sorts d'enchantement 2

niveau 12 : Sorts d'évocation 2

niveau 15 : Sorts druidiques 3

niveau 18 : Haute magie

- Au niveau 21, il accède à l'ultime arcane, secret réservé aux plus hauts membres de sa caste. Une utilisation supplémentaire est gagnée aux niveaux 23, 25, 28, 31, 35 et 38.

Désavantages :

- Sa formation ne concerne que les épées à lame longue. Il ne sait pas manipuler les autres armes.
- Il ne peut pas porter d'autre armure que sa côte de maille elfique.
- Il doit garder sa seconde main libre pour pouvoir lancer des sorts.

ULTIME ARCANE : Cette capacité améliore considérablement les dons de combattant incantateur du chantelame. En lançant cette arcane, pendant 2 tours :

- Il passe à 5 attaques par round.
- Il gagne +3 à l'attaque, +2 aux dégâts et +2 à la classe d'armure.
- Il peut enchaîner les sorts et voit sa vitesse d'incantation augmentée de 4.

Liste des sorts que le chantelame peut lancer :

(les sorts marqués d'une astérisque ne correspondent forcément au jeu sur lequel ils sont installés ou aux mods que vous avez installé. Ils sont basés sur la version BG2 TOB non modifiée.)

Sorts druidiques 1 (reçus x3 au niveau 1, x1 au niveau 2 et x1 au niveau 3)

Enchevêtrement

Peau d'écorce*

Lame enflammée*

Ralentissement du poison

Fatalité

Baies nutritives**

Sorts d'enchantement 1 (reçus x3 au niveau 3, x1 au niveau 4 et x1 au niveau 5)

Amitié*

Sommeil*

Chance

Rayon débilitant*

Charme néfaste

Immobilisation des personnes

Sorts d'évocation 1 (reçus x3 au niveau 5, x1 au niveau 6 et x1 au niveau 7)

Orbe chromatique*

Projectile magique*

Bouclier

Toile d'araignée

Éclair*

Incinérateur d'Agannazar

Sorts druidiques 2 (reçus x3 au niveau 8, x1 au niveau 9 et x1 au niveau 10)

Appel de la foudre*

Fourvoisement magique

Appel des créatures des bois

Guérison des maladie

Convocation d'insectes

Convocation d'animaux**

Sorts d'enchantement 2 (reçus x3 au niveau 10, x1 au niveau 11 et x1 au niveau 12)

Grande malédiction*

Arme enchantée

Chaos*

Domination

Débilité

Émotion*

Sorts d'évocation 2 (reçus x3 au niveau 12, x1 au niveau 13 et x1 au niveau 14)

Bouclier de feu*

Tempête glaciale

Feu solaire*

Chaîne d'éclairs*

Sphère glaciale (version IWD)*

Sorts druidiques 3

Fléau d'insectes

Beauté de la nature

Invocation d'araignée**

Appel de la Wyverne*

Haute magie (reçus x3 au niveau 18, x1 au niveau 19 et x1 au niveau 20)

Convocation de Djinn (corrigé)*

Mot de pouvoir, Cécité

Sort d'assaut

Piège à sorts

Liberté

Emprisonnement

Notes sur les sorts modifiés : (marqués d'une double astérisque)

Baies nutritives : crée 1D4+2 baies qui rendent chacune 1 pv par 3 niveaux du lanceur.

Convocation d'animaux : peut appeler tous les animaux des sorts de convocations I et II, pour une moyenne de 18 DVS d'animaux.

Invocation d'araignée : convoque une araignée sabre (20% de chance d'une deuxième).

Historiques des versions :

Chantelame : création de Misdra'al Hymmet

Chantelame Weidu : weiduisation, par Deratiseur

Chantelame V2 : correction du script de retrait d'objets au début de BG2, par Isaya

Lame arcanique : intégration dans le DUKP, réécriture du nom et du texte, correction des points suivants :

- L'objet invisible en main droite imposé : supprimé. Le kit gagne le code qui empêche de porter un bouclier. La compétence "arme à une main" redevient fonctionnelle :)

- Les sorts : corrigés (ils sont maintenant évolutifs avec le niveau) et modifiés (les doublons, cléricaux & transmutation sont remplacés).

- Avantage "Il gagne des sorts en moyenne tous les deux niveaux" : ajout d'un petit décalage pour simuler une progression.

Chantelame V3 : réécriture du texte pour recoller le plus possible à l'original, retour de l'armure elfique qui avait disparu lors de l'intégration dans le DUKP, compatibilité avec BGEE ajoutée.

Chantelame V4 : Amélioration de la compatibilité avec BGEE/BG2EE, retour complet à l'état de module indépendant.

Chantelame V5 : Ajout de la traduction anglaise par Nightfarer & Gertwenger .

Chantelame V6 : Ajout de la compatibilité avec IWDEE, ajout de précision sur les sorts dans ce fichier, léger changement du nom interne du kit pour éviter les conflits.

Chantelame V7 : Ajout de la compatibilité avec EET, mise à jour du Lisez_moi.

Chantelame V7.1 : Correction de la compatibilité avec EET, par JohnBob.