

Chantelameur

(Source : "Par l'Encre et le Sang" D&D® 3, adapté pour mieux respecter le profil du "Manuel Complet des Elfes" AD&D®) Les chantelameurs sont des Elfes qui ont su mélanger l'art, l'escrime, et la magie profane en un tout harmonieux. Au combat, les mouvements agiles et les tactiques subtiles du chantelameur sont magnifiques, cachant leur mortelle efficacité martiale.

Les chantelameurs sont appelés ainsi pour deux raisons : tout d'abord, leur expertise du maniement de leur lame fait que cette dernière produit un sifflement caractéristique en fendant l'air pendant les combats. De plus, les chantelameurs ont pour habitude de fredonner une entêtante musique sans paroles quand ils combattent.

Les multiclassés guerriers/mages sont les candidats les plus logiques pour cette classe de prestige, bien que tout Elfe sachant manier une arme de guerre et lancer des sorts profanes puisse devenir chantelameur. Les chantelameurs rôdeurs/magiciens, roublards/magiciens, et même bardes ne sont pas inconnus, même s'ils sont bien plus rares. Certains ensorceleurs ou multiclassés ensorceleurs choisissent également de devenir chantelameurs.

Les chantelameurs sont quasi-exclusivement des Elfes. Les Demi-Elfes chantelameurs sont très rares. Différentes raisons à ceci. Premièrement, les maîtres chantelameurs, qui sont donc presque tous Elfes, rechignent souvent à enseigner à des Demi-Elfes, car ils craignent parfois que ces derniers, qui fréquentent plus les Humains, ne leur dévoilent cette technique qui pourrait devenir redoutable pour le Tel'Quessir entre des mains ennemies. Autre raison, plus pragmatique : l'apprentissage du chantelame demande beaucoup de temps (cela se chiffre en dizaines d'années pour n'en acquérir que les premières bases), ce qui fait qu'un Demi-Elfe choisissant cette voie passera une bonne partie de sa courte vie. Et de plus, les Demi-Elfes vivant moins longtemps que les Elfes, ils n'ont souvent pas la patience de "perdre" une telle part de leur existence à apprendre une seule technique.

Les chantelameurs sont grandement respectés dans la plupart des communautés elfiques, et les chantelameurs PNJ jouent généralement le rôle de gardiens itinérants et de champions du Tel'Quessir dans son ensemble. On les reconnaît à leur arme de prédilection, qui est toujours magnifiquement ouvragée. Ils s'habillent souvent de couleurs vives et ornent fréquemment leurs vêtements et cheveux de perles, plumes, cailloux et autres décorations naturelles. Chaque chantelameur porte au moins un tatouage d'animal symbolisant de façon imagée son arme et sa guilde, et souvent d'autres tatouages ou peintures symboliques ou juste décoratives.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir chantelameur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : Elfe ou Demi-Elfe.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Acrobaties : degré de maîtrise de 3.

Concentration : degré de maîtrise de 4.

Représentation (chant, danse) : degré de maîtrise de 3.

Dons : Arme de prédilection (selon l'arme choisie), Esquive, Expertise du combat, Incantation statique, Magie de guerre.

Sorts : Faculté de lancer des sorts profanes de niv. 1.

Spécial : Savoir manier l'arme choisie.

Compétences de classe

Les compétences du chantelameur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des mystères (Int), Connaissance des sorts (Int), Équilibre (Dex), Représentation (Cha), Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chantelameur :

Armes et armures. Le chantelameur ne manie pas d'autre arme que celle qu'il a choisie ; s'il doit toutefois le faire, il subit le malus habituel de -4 sur son jet d'attaque. Il est habitué à porter une armure légère, mais n'utilise jamais de bouclier, qui interférerait avec ses techniques de combat.

Style chantelame. Quand il manie son arme d'une main (et n'a rien dans l'autre), le chantelameur gagne un bonus d'esquive à la CA égal à son niveau de chantelameur divisé par deux, arrondi à l'inférieur, +1 (ce qui fait $6/2=3$; $3+1=4$ pour un chantelameur de niveau 6, et $7/2=3,5 \rightarrow 3$; $3+1=4$ au niveau 7).

Ce bonus peut être utilisé différemment. Au lieu de le mettre à la CA, le chantelameur peut choisir de le mettre au jet d'attaque. Il bénéficie alors d'un bonus supplémentaire de +1 au niveau 1, de +2 au niveau 2, de +3 au niveau 4, etc.

Le chantelameur peut choisir l'un ou l'autre bonus d'un round à l'autre, ou répartir les bonus entre la CA et l'attaque (par exemple, un chantelameur de niveau 8, qui possède donc un style chantelame +5, et qui choisit de se mettre +3 à la CA et +2 à l'attaque), mais il doit mener toutes les attaques d'un même round de la même façon (pas question de faire sa première attaque en bonus CA, sa seconde en bonus attaque, etc, par exemple). Généralement, le chantelameur se met du bonus à la CA au premier round, pour jauger son adversaire, puis du bonus à l'attaque aux rounds suivants pour profiter pleinement de ses possibilités offensives.

S'il porte une armure intermédiaire ou lourde, il perd ce bonus.

Style chantelame à deux armes. Les chantelameurs ayant acquis les dons Ambidextrie et Combat à deux armes (soit normalement soit en ayant fait des niveaux de rôdeur) ont accès à cette variante du style chantelame. Les chantelameurs ambidextres sont des maîtres du combat à deux armes qui se sont entraînés toute leur vie à manier deux armes précises ensemble, et ne subissent qu'un malus de -4 à chaque main en utilisant deux armes (-2 en utilisant une arme légère).

Le chantelameur choisissant le style chantelame à deux armes voit ses malus réduire au fur et à mesure qu'il progresse dans la classe ; à chaque fois qu'il gagne un point de bonus à la CA/attaque, réduisez la pénalité au combat à deux armes d'un point. Ainsi, un chantelameur de niveau 2 utilisant deux armes non légères n'a plus que -2 de malus (0 s'il utilise une arme légère), et n'aura plus que -1 au niveau 4.

C'est également leur seul et unique cas où le chantelameur peut utiliser une arme autre que son arme choisie sans malus (mais il doit cependant prendre une nouvelle fois le don Arme de prédilection sur cette deuxième arme) ; en fait, un chantelameur ambidextre utilisant deux armes différentes s'est entraîné à les manier ensemble jusqu'à pouvoir les utiliser en parfaite harmonie.

Si le chantelameur utilise dans sa deuxième main une arme différente de celle à laquelle il est habitué, il subit un malus de -4 supplémentaire sur chaque main, car il ne sait pas utiliser cette arme différente avec l'arme de sa première main.

Un chantelameur utilisant une arme légère dans sa deuxième main se sert souvent d'une épée courte, d'une dague, ou d'une dague coup de poing, même si certains affectionnent les armes plus exotiques comme le kukri, par exemple.

De même que pour le style chantelame à une lame, le fait de porter une armure intermédiaire ou lourde fait perdre ce bonus.

Un chantelameur à deux armes peut aussi utiliser les bonus du style chantelame standard ; il s'en sert généralement quand il a besoin de sa deuxième main pour lancer ses sorts.

Parade. À partir du 2^e niveau, le chantelameur peut sacrifier sa première attaque du round pour parer celle de son adversaire (si l'adversaire a plusieurs attaques ou s'il y a plusieurs attaquants, le chantelameur peut sacrifier d'autres attaques) ; il effectue un jet d'attaque opposé à celui de l'adversaire, et s'il le réussit, il pare l'attaque et gagne un bonus de moral de +2 sur sa prochaine attaque.

Chantesort. À partir du 3^e niveau, le chantelameur apprend à mêler combat et sorts ; il peut "faire 10" sur ses jets de Concentration visant à incanter sur la défensive, et réduit ses chances d'échec aux sorts, qui vont de pair avec son évolution de chantelame : pour chaque point de style chantelame, il réduit son échec des sorts de 5% ; ainsi, au niveau 3, ayant un style chantelame +2, il a un échec des sorts réduit de 10%.

Sort et lame. À partir du 5^e niveau, le chantelameur peut lancer un sort à la place de sa première attaque et faire une attaque normalement au cours du même round ; il doit alors faire un jet de Concentration DD 15 + niveau du sort (incantation sur la défensive, sur laquelle il peut "faire 10").

Requiem. À partir du 7^e niveau, si l'adversaire du chantelameur se trouve dans une position lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA, ou s'il rate toutes ses attaques du round sur le chantelameur, ce

dernier gagne une attaque supplémentaire avec son meilleur bonus contre cet adversaire.

Maîtrise de l'épée. Au 10^e niveau, le chantelameur maîtrise tellement bien son arme de prédilection qu'il est capable d'infliger plus de dégâts avec. À condition d'avoir le don Spécialisation martiale, il gagne un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme. Pour un chantelameur à deux armes différentes, le bonus s'applique aux deux armes si le personnage a le don Spécialisation martiale sur les deux armes.

Don supplémentaire. Aux niveaux 1, 5 et 9, le chantelameur gagne un don supplémentaire. Il doit s'agir d'un don de métamagie, ou d'un don de guerrier, Spécialisation martiale compris.

Un chantelameur ayant choisi le style chantelame à deux armes peut également prendre le don Science du combat à deux armes quand il satisfait aux conditions pour le prendre.

Sorts. Le chantelameur continue d'évoluer dans son répertoire de sorts habituel. Il gagne donc un niveau de lanceur de sorts profanes tous les niveaux pairs de chantelameur, sans toutefois gagner les autres bénéfices de ce niveau supplémentaire (dés de vie, bonus aux jets de sauvegarde, dons supplémentaires, etc) ; en revanche, ces niveaux supplémentaires sont pris en compte pour son niveau de lanceur de sorts (et pour son familier s'il s'agit d'un niveau de magicien ou d'ensorceleur).

Dans le cas d'un personnage ayant plusieurs classes de lanceurs de sorts, il devra choisir le niveau de lanceur de sorts qu'il veut ajouter (sorts profanes uniquement). Il ne pourra en aucun cas prendre un niveau de lanceur de sorts profanes d'une classe où il n'a pas au moins un niveau (à moins de faire réellement un niveau dans cette classe, puis de revenir à ses niveaux de chantelameur).

La liste de sorts du chantelameur est celle de la classe de lanceur de sorts du personnage.

Niv. classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	Style chantelame +1, don supplémentaire	
2	+1	+3	+0	+3	Style chantelame +2, parade	+1 niveau de la classe de lanceur de sorts
3	+2	+3	+1	+3	Chantesort (10%)	
4	+3	+4	+1	+4	Style chantelame +3 (chantesort 15%)	+1 niveau de la classe de lanceur de sorts
5	+3	+4	+1	+4	Don supplémentaire, sort et lame	
6	+4	+5	+2	+5	Style chantelame +4 (chantesort 20%)	+1 niveau de la classe de lanceur de sorts
7	+5	+5	+2	+5	Requiem	
8	+6	+6	+2	+6	Style chantelame +5 (chantesort 25%)	+1 niveau de la classe de lanceur de sorts
9	+6	+6	+3	+6	Don supplémentaire	
10	+7	+7	+3	+7	Style chantelame +6 (chantesort 30%), maîtrise de l'épée	+1 niveau de la classe de lanceur de sorts

La classe de prestige de chantelameur, disponible officiellement pour D&D[®] 3 dans "Par l'Encre et le Sang" (manuel des magiciens et ensorceleurs) sous le nom de chantelame, a ici été légèrement modifiée, en reprenant certains aspects du profil de chantelameur du "Manuel Complet des Elfes" AD&D[®] et d'autres sources. Ces modifications portent sur quatre points :

- Le premier est le fait qu'un chantelameur ne manie pas forcément l'épée longue (alors que "Par l'Encre et le Sang" dit que si), mais peut aussi utiliser la rapière, l'épée courte, ou le cimeterre. Toute lame utilisable à une main est susceptible d'être utilisée par un chantelameur, même si la préférence va souvent à l'épée longue.
- Le deuxième point est l'évolutivité du style chantelame. Si on utilise la règle du "Par l'Encre et le Sang", qui veut que le modificateur d'Intelligence soit ajouté à la CA du chantelameur, ce dernier ne progressera pas dans cette capacité, à moins que le joueur ne dépense ses points de caractéristiques en Intelligence quand il en a la possibilité tous les 4 niveaux. La règle du profil du "Manuel Complet des Elfes" est elle évolutive, puisqu'elle permet d'augmenter le bonus d'un point tous les deux niveaux ; en contrepartie, le chantelameur débutant est moins avantage, car il n'a qu'un bonus de +1 (en général, un personnage lanceur de sorts pouvant prendre une classe de prestige est déjà bien avancé, avec un bonus Intelligence souvent supérieur à 1). J'ai également ajouté la possibilité d'utiliser le bonus soit à la CA soit à l'attaque, comme avec le style de combat chantelame du "Manuel Complet des Elfes", pour là encore refléter la parfaite maîtrise que le chantelameur a de son arme. J'ai également ajouté un certain nombre de capacités au cours de son évolution, qui sont notamment inspirées de celles de "The Quintessential Elf", supplément 20, ou encore des variantes de celles proposées par la classe de prestige officielle (par exemple lechantesort, dont l'ai modifié la version majeure, pour rendre là encore la capacité évolutive).
- Le troisième point est le style chantelame à deux armes. De nombreux joueurs utilisant des chantelameurs dans AD&D[®] les faisaient combattre à deux armes, le profil ne l'empêchant pas, et ce style de combat très visuel, s'apparentant un peu à celui des bretteurs, convenant très bien au profil du chantelameur. J'ai donc créé cette règle pour la classe de prestige de chantelameur de D&D[®] 3, afin de préciser les conditions et possibilités du style chantelame à deux armes.
- Le quatrième point concerne les sorts du chantelameur. Le "Par l'Encre et le Sang" annonce que n'importe quel lanceur de sorts profanes peut devenir chantelameur, mais ne précise pas comment cela fonctionne en fonction de la classe de lanceur de sorts d'origine. J'ai donc corrigé ce problème en utilisant le système de progression tous les deux niveaux existant pour beaucoup d'autres classes de prestige de combattants/lanceurs de sorts. De plus, la liste de sorts du chantelameur du "Par l'Encre et le Sang" est réduite à une peau de chagrin qui ne peut pas manquer de frustrer le joueur désireux de faire un chantelameur. Le profil AD&D[®] n'ayant pas de limitation à ce sujet, j'ai décidé d'adopter la même logique, en laissant au personnage la liste de sorts de sa classe de lanceurs de sorts. Dans le cas d'un personnage ayant plusieurs classes de lanceurs de sorts, il doit choisir le niveau de lanceur de sorts qu'il veut ajouter.