

KELTIA



*Jouer à
Keltia
avec*

Fantasy Craft



Conversion du système Keltia vers Fantasy Craft

Nicolas Feld



Keltia est un jeu de rôle fantastique basé sur les Légendes Arthuriennes. Les règles d'Yggdrasil lui ont été adaptées pour vous permettre de passer aisément d'un jeu à l'autre, sans avoir à ré-apprendre tout un système.

Mais si vous êtes plutôt un adepte du système d20, vous préférerez peut-être motoriser vos parties à l'aide de Fantasy Craft. Ce système de jeu étant adaptable à tout jeu de rôle médiéval-fantastique, il semblait naturel de l'adapter également à Keltia. Vous trouverez donc, à travers ce chapitre disponible exclusivement sur Internet, des conseils, des équivalences entre concepts et de nouvelles règles afin de jouer à Keltia avec Fantasy Craft.

Conseils généraux

D'une façon assez étonnante, le choix d'un Âge et de quelques Options de Campagne (voir ci-dessous) suffiront largement à refléter le niveau technologique et l'ambiance générale d'une campagne de Keltia. En effet, vous constaterez que les autres parties de ce chapitre consistent, pour la plupart, à établir des équivalences entre les règles de Keltia et celles de Fantasy Craft, ce qui revient essentiellement à limiter vos options pour ce dernier.

Pourquoi ? Parce que Fantasy Craft est un système de règles complet et *dense*. Joueurs, ne vous sentez pas obligés de tout exploiter, et à ce titre, les conseils et équivalences sont là pour vous aider à créer votre personnage. Maîtres du Jeu, c'est à vous que revient la tâche d'arbitrer et de simplifier cette création autant que possible. Pour le reste, libre à vous de modifier ce qui vous plaît pour que votre campagne reste avant tout *la vôtre*.



Âge

Antique. Les Légendes Arthuriennes telles que racontées par Chrétien de Troyes respirent la chevalerie et l'héroïsme propres à l'époque médiévale. Mais Keltia replace les événements dans leur contexte historique, bien avant l'apparition de la noblesse très hiérarchisée du Moyen-âge, d'un quelconque code de chevalerie et de bien des évolutions technologiques telles que le fameux harnois. Les personnages de Keltia sortent à peine de la terrible récession économique qui a suivi l'effondrement de Rome et traversent ce qu'on appelle vulgairement un "âge de ténèbres". C'est pourquoi seuls l'équipement et les options de personnage Primitifs et Antiques sont disponibles.

Options de campagne

Les options de campagne apparaissant entre parenthèses sont conseillées pour rendre l'ambiance de Keltia. *Pour plus d'informations sur les options de campagne, voir Fantasy Craft, page 362.*

Keltia est un univers de légende, où des héros hors du commun (*héros légendaires*) forgent leur propre saga à la pointe de l'épée. C'est un univers de dangers et de conflits sanglants (*du sang et des larmes*), où seuls survivent les plus vaillants (*héros courageux*) et les plus chanceux (*roue de la fortune*). Des créatures d'un autre âge complotent contre les hommes (*contrées sauvages, voire monstres dangereux* si vous possédez le Guide de l'Aventurier) qui n'ont pour la plupart comme seule occupation que de se déchirer entre eux, pour l'or, les dieux ou d'anciennes querelles. Il appartient aux héros de relever les plus grands défis, à l'aide d'une magie ancestrale et puissante (*sorcellerie : magie oubliée (toutes les Ecoles sauf Enchanteur et Mystificateur) et sauvages*), du soutien versatile de dieux anciens (*miracles : univers colérique*) ou par la seule force de leur bras.



Personnages prêtirés

Cinq personnages prêtirés sont proposés pages 84 à 93 de Keltia, afin de vous lancer dans le jeu sans attendre si vous le souhaitez. Vous retrouverez ces mêmes personnages ci-dessous, adaptés aux règles de Fantasy Craft, avec les options de campagne suggérées plus tôt. Pour ceux qui souhaitent créer eux-mêmes leur personnage, rendez-vous à la section Création de personnage.

Guerrier des clans

Origines

Guerrier Imprévisible, Capitaine 3
Humanoïde de taille M (Allonge 1)

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 12

Dés d'action initiaux : 5d6
Vitesse : 9 m au sol (6 cases)

Combat

Initiative : +3

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaques/Armes : épée courte acérée sanglante (+6 corps-à-corps : dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 8, sanglante*), pavois (+5 corps-à-corps : dég 1d4+3 non-létaux ; crit - ; propriétés : *garde +3*), arc de chasse + 40 flèches normales (+5 distance : dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; portée : 12 m x 6 ; propriétés : *empoisonnées, PA 2*)

Défense : 12

RD/Résistances : armure partielle de cuir bouilli (RD 3, Résist feu 3 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1,5 m ; Déguisement -2)

Vitalité/Blessures : 33/14

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +4

Savoir-faire

Compétences : Athlétisme 3 (+6), Détection 3 (+4), Détermination 6 (+8), Diplomatie 3 (+4), Équitation (montures terrestres) 3 (+4), Fouille ° 6 (+8), Intimidation 6 (+7), Psychologie ° 6 (+7), Survie 3 (+4), Tactiques 9 (+11)

Intérêts : *Langues :* brythoned ; *Études :* le royaume de Goddodin, la politique, les Pictes ; *Savoir :* +5

Dons : Champ de mines, Compagnon d'armes, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I, Maîtrise du bouclier I, Réflexes surhumains

Faiblesse : Impétueux

Maniements d'armes : arcs, armes contondantes, combat à mains nues, lames *, projectiles

Manœuvres : Blocage au bouclier, Coup d'épaule, Parade, Surprise ! (Bousculade)

Postures : Esprit du guerrier, Phalange

Prestige

Argent en poche/Réserve : 13 pa/50 pa

Équipement : bourse, carte grossière de Goddodin

Train de vie : 3 ; *Panache :* 2 (Apparence +1, Revenus 20 pa) ;

Prudence : 1 (Gain 20 %)

Réputation : 0

Renommée : Militaire 1

Légende : +3

° Compétence d'Origine

* Spécialisation

Cymbrog

Origines

Cavalier Agile, Chevalier 3

Humanoïde de taille M (Allonge 1)

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 14

Dés d'action initiaux : 5d6

Vitesse : 9 m au sol (6 cases)

1. Combat

Initiative : +7

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaques/Armes : claymore (+7 corps-à-corps : dég 1d12+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), écu en acier (+7 corps-à-corps : dég 1d4+4 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*), lance (+7 corps-à-corps : dég 1d8+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, cavalerie, massive, PA 4*)

Défense : 14





RD/Résistances : cotte de mailles partielle avec bottes, gantelets et heaume (RD 3, Résist tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1,5 m ; Déguisement -8)

Vitalité/Blessures : 39/12

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Savoir-faire

Compétences : Acrobaties ° 1 (+4), Athlétisme 1 (+4), Détection 1 (+1), Détermination 9 (+10), Diplomatie 2 (+4), Équitation ° (montures terrestres, véhicules terrestres) 6 (+9), Intimidation 1 (+1), Survie 3 (+3), Tactiques 6 (+7)

Intérêts : *Langues* : brythoned ; *Études* : le royaume de Powys, les chevaux, l'Histoire d'Ynis Prydein ; *Savoir* : +4

Dons : Combat monté ^{GdA}, Équipement favori (monture), Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de la charge I, Maîtrise de la lance I

Faiblesse : Sang chaud

Maniements d'armes : armes contondantes *, combat à mains nues, lames *

Manœuvres : Charge, Engagement total, Parade, Surprise ! (Bousculade, Renversement)

Postures : Grande poigne

Prestige

Argent en poche/Réserve : 8 pa/0 pa

Équipement : bourse, bottes polaires, couverture, sacoches de selle

Train de vie : 5 ; *Panache* : 5 (Apparence +3, Revenus 50 pa) ; *Prudence* : 0 (Gain 15 %)

Réputation : 10

Renommée : Héroïque 1

Légende : +1

° Compétence d'Origine

* Spécialisation

^{GdA} voir le Guide de l'Aventurier (à défaut, choisissez une autre option de personnage)

Barde

Origines

Barde Eduqué, Sage 3

Humanoïde de taille M (Allonge 1)

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 12, Int 16, Sag 14, Cha 14

Dés d'action initiaux : 5d6

Vitesse : 9 m au sol (6 cases)

Combat

Initiative : +2

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaques/Armes : épée courte perforante de qualité (+5 corps-à-corps : dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *accérée* 4, *PA* 2), arc de chasse + 30 flèches normales (+2 distance : dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; portée 9 m x 6 ; propriétés : *empoisonnées*, *PA* 2)

Défense : 11

RD/Résistances : armure de cuir partielle (RD 1, Résist feu 3 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit - ; Déguisement +0)

Vitalité/Blessures : 30/12

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +4

Savoir-faire

Compétences : Acrobaties 2 (+2), Artisanat (inscriptions, pharmacie) 4 (+7), Athlétisme 2 (+4), Bluff ^S 2 (+4), Camouflage 2 (+2), Déguisement 6 (+8), Détection 2 (+4), Détermination ^S 2 (+3), Diplomatie ° 6 (+8), Discrétion ^S 2 (+4), Équitation (montures terrestres) 2 (+2), Fouille 2 (+5), Intimidation 2 (+4), Investigation 2 (+4), Médecine 2 (+5), Négociation ° 6 (+9), Prestidigitation 2 (+2), Psychologie 6 (+8), Survie ^S 6 (+8), Tactiques 2 (+5)

Intérêts : *Alignement* : l'Ancienne Religion ; *Langues* : brythoned, langue des druides, latin ; *Études* : faits d'armes célèbres, l'Histoire d'Ynis Predeyn, la musique, poèmes et élégies, le royaume de Powys ; *Savoir* : +13

Dons : Béni, Dilettante, Sourire de Dame Fortune

Maniements d'armes : arcs, combat à mains nues, lames *

Manœuvres : Attaques incessantes

Magie : Niveau de Lanceur 3 ; DD de sauvegarde 12

Voies : Héroïsme I

Prestige

Argent en poche/Réserve : 20 pa/0 pa

Équipement : bourse, lyre galloise, matériel d'escalade, outils de pharmacien, outils de scribe, outils de voleur, trousse de déguisement, trousse de secours, trousse de toilette

Train de vie : 4 ; *Panache* : 2 (Apparence +1, Revenus 20 pa) ; *Prudence* : 2 (Gain 25 %)

Réputation : 7

Renommée : -

Contacts : Noble (voir *Fantasy Craft*, page 280) à la cour du roi de Powys

Légende : +3

° Compétence d'Origine

^S Compétence de classe de Sage supplémentaire

* Spécialisation



Personnages prêtirés

Mage

Mage

Origines

Aristocrate Futée, Mage 3

Humanoïde de taille M (Allonge 1)

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 17, Cha 14

Dés d'action initiaux : 5d6

Vitesse : 9 m au sol (6 cases)

Combat

Initiative : +4

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaques/Armes : poignard (+1 corps-à-corps : dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, finesse*)

Défense : 13

RD/Résistances : armure matelassée intermédiaire (RD 1, Résist froid 5 ; MD -0 ; MAJ -0 ; Vit - m ; Déguisement +0)

Vitalité/Blessures : 21/12

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +6

Savoir-faire

Compétences : Artisanat (chimie, inscriptions) 6 (+8), Bluff 6 (+10/19-20), Déguisement ° 3 (+5), Détection 3 (+6), Détermination 6 (+7), Diplomatie 6 (+10/19-20), Discrétion ° 3 (+5), Équitation 3 (+5), Fouille 3 (+5), Incantation 6 (+10/19-20), Intimidation 3 (+6), Investigation ° 3 (+6), Médecine 3 (+5), Prestidigitation 3 (+5), Psychologie 3 (+6)

Intérêts : *Alignement :* l'Ancienne Religion ; *Langues :* brythoned, grec, latin ; *Études :* culture d'Eiriu ; *Savoir :* +8

Dons : Conversion de sorts : temps d'incantation, Maîtrise des compétences I (actrice), Maîtrise des incantations I

Maniements d'armes : combat à mains nues, lames, projectiles

Magie : Niveau de Lanceur 3 ; DD de sauvegarde 14

Points de Magie : 6

Sorts connus : (maximum 27)

Niveau 0 : Détection de l'Alignement, Détection des passages secrets, Lecture de la magie, Lumière I, Marche sur londe, Murmures

Niveau 1 : Charme-personne I, Détection de la magie, Injonction I †, Intuition, Perception de la mort, Scrutation I

Niveau 2 : Détection des émotions †, Encyclopédie vivante I, Localisation d'objet, Statut, Terreur II †

Prestige

Argent en poche/Réserve : 48 pa/0 pa

Équipement : bourse, outils de chimiste, outils de scribe, potion de mana, sacoche à composantes, trousse de secours, trousse de déguisement

Train de vie : 6 ; *Panache :* 5 (Apparence +2, Revenus 50 pa) ;

Prudence : 1 (Gain 20 %)

Réputation : 10

Renommée : Noble 1

Légende : +3

° Compétence d'Origine

* Spécialisation

† Sort affecté par *puissance profane*

Druide

Origines

Druide Dévoué, Prêtre 3

Humanoïde de taille M (Allonge 1)

Caractéristiques : For 13, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 18, Cha 10

Dés d'action initiaux : 5d6

Vitesse : 9 m au sol (6 cases)

Combat

Initiative : +2

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaques/Armes : bâton (+2 corps-à-corps : dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; propriétés : *allonge +1, faucheur*), épée longue (+2 corps-à-corps : dég 1d12+1 létaux ; crit 20)

Défense : 15

RD/Résistances : armure de cuir intermédiaire (RD 2, Résist feu 5 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit -1,5 m ; Déguisement +0)

Vitalité/Blessures : 33/14

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +9

Savoir-faire

Compétences : Artisanat (inscriptions, pharmacie) 6 (+8), Camouflage 3 (+4), Détection 3 (+7), Détermination 6 (+8), Diplomatie 3 (+3), Équitation (montures terrestres) 3 (+4), Intimidation 3 (+7), Médecine ° 6 (+8), Prestidigitation ° 6 (+7), Psychologie 3 (+7), Survie ° 6 (+15)

Intérêts : *Alignement :* l'Ancienne Religion ; *Langues :* brythoned, langue des druides ; *Études :* traditions druidiques ; *Savoir :* +3

Dons : Béni, Compagnon animal, Soins d'urgence, Terrain de prédilection I (forêt), Volonté de fer

Maniements d'armes : armes contondantes, armes tranchantes, combat à mains nues, projectiles

Mancœuvres : Frappe triomphale

Magie : Niveau de Lanceur 3 ; DD de sauvegarde 10

Voies : Nature II, Vie I

Sorts divins : Enchevêtrement (1/scène), Passage sans trace (1/scène)





Prestige

Argent en poche/Réserve : 48 pa/0 pa

Équipement : bourse, outils de pharmacien, runes oghamiques (livre saint), trousse de secours

Train de vie : 2 ; *Panache* : 2 (Apparence +1, Revenus 20 pa) ; *Prudence* : 0 (Gain 15 %)

Réputation : 0

Renommée : Héroïque 1

Légende : +3

° Compétence d'Origine

* Spécialisation

Création de personnage



Si vous souhaitez vous attaquer à la création d'un personnage de Fantasy Craft pour l'univers de Keltia, deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez vous référer aux Options de personnage courantes et y piocher ce qui vous intéresse en suivant l'approche suggérée dans le livre de base de Fantasy Craft. C'est l'approche la plus rapide, décrite ci-dessous. Autre possibilité, vous pouvez partir d'un personnage existant pour Keltia et le convertir étape par étape aux règles de Fantasy Craft. Cette approche est décrite dans la section suivante.

Options de personnage courantes

Voici une courte liste des options de personnage les plus en phase avec l'ambiance de Keltia. Bien entendu, rien n'empêche votre personnage de sortir de la norme. (Les options marquées d'un astérisque apparaîtront dans le Guide de l'Aventurier.)

Origines

Races : Humain

Talents : Adaptable, Astucieux, Dévoué, Endurci, Fort, Futé, Impitoyable, Imprévisible, Malin, Obstiné, Robuste, Sagace, Sauvage, Sévère, Vigilant

Spécialités : Adepté, Archer, Artisan, Bandit *, Barbare, Barde, Cavalier, Clerc, Druide, Frontalier, Guerrier, Guerrier tribal, Marchand, Milicien, Mystique, Porteur de bouclier, Rôdeur, Sorcier

Classes

Classes de base : Capitaine, Chevalier, Eclaireur, Erudit, Mage, Prêtre, Sage, Soldat

Classes d'expert : Belluaire, Guerrier runique, Paladin, Pourfendeur de monstes (Adventure Companion)

Classes de maître : Cymbrog (voir page XX), Voie des Esprits *

Dons

Bases du Combat : Combat à deux armes, Combat monté *, Concentration martiale, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Robustesse, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Combat en mêlée : Attaque en puissance, Maîtrise de l'épée, Maîtrise de la hache, Maîtrise de la masse, Maîtrise du bouclier, Maîtrise du marteau

Combat à distance : Dans le mille, Maîtrise de l'arc, Tir rapide

Combat à mains nues : Maîtrise de la lutte, Rage de berserker

Chance : Bille en tête, Coup de chance, De justesse

Secrets : Féroce, Mobilité, Science de l'embuscade

Équipement : Collectionneur, Equipement favori, Maître artisan

Compétences : Dilettante, Études approfondies *, Je sais nager !, Maîtrise des compétences (acteur, athlète, cavalier, commerçant, investigateur, officier), Mémoire eidétique *, Prodiges

Ethniques : Destin prometteur, Héritage féérique, Tripes

Magie : Béni, Le Don, Maîtrise des incantations, Puissance magique

Style : Charmant, Fou dangereux, Marque, Sens de la répartition

Terrain : A un cheveu, Champ de mines, Compagnon animal, Terrain de prédilection (aquatique, cavernes/montagnes, forêt/jungle, plaines, marais)

Intérêts

Les Intérêts constituent sans doute l'un des meilleurs moyens pour les joueurs de personnaliser leurs personnages et de les adapter au monde de campagne. Voici donc quelques suggestions.



Création de personnage

Convertir un personnage de Keltia

Alignements

Dans Keltia, l'Awen, source de toute magie vient des Anciens Dieux, vénérés par les druides et les bardes, craints et respectés par les mages. Malgré leur puissance, les dieux disparaissent petit à petit du monde, alors que de nouvelles religions se répandent et s'approprient leurs ouailles. D'ailleurs, ces religions ne sont qu'écrans de fumée et prosélytisme. La seule réelle source de vie et de mort restera, jusqu'à sa disparition, celle de l'Ancienne Religion.

En termes de règles, chaque religion possède un Alignement propre, mais seuls les Anciens Dieux dispensent un réel pouvoir divin et possèdent donc les attributs nécessaires à l'interprétation des classes de Prêtre, de Paladin ou de Sage (avec les aptitudes adéquates). Si vous incarnez un fidèle d'une nouvelle religion, vous pouvez prendre son Alignement, mais devrez vous contenter de classes sans mysticisme aucun, comme le Courtesan ou l'Erudit.

L' Ancienne Religion

Arme rituelle : épée longue

Compétences d'Alignement : Artisanat, Camouflage, Équitation, Survie

Voies : Bêtes, Eau, Malédiction, Mort, Nature, Terre, Vie

Avatar : dragon des mers

Alignement opposé : toutes les nouvelles religions

Etudes

Parmi les sujets d'Etude les plus courants d'Ynis Prydein, on compte notamment : l'herboristerie, l'écriture oghamique, un royaume au choix, une culture au choix, les Pictes, les Saxons, les traditions druidiques, les poèmes et élégies, les grandes batailles, la musique, l'art divinatoire, l'awen, les dragons, l'empire romain, la politique d'Ynis Prydein, la géographie d'Ynis Prydein, les artefacts légendaires, l'agriculture et l'élevage, les mines, les forêts, les personnalités, etc.

Langues

La plupart des héros d'Ynis Prydein parlent le brythoned, la langue du royaume, mais certains sont également versés dans des langages plus obscurs.

Convertir un personnage de Keltia

Dans cette section, nous vous proposons de partir d'un personnage prêt à jouer pour Keltia, comme les prêtirés du livre de base, et de le convertir étape par étape à Fantasy Craft en suivant le cheminement de Keltia. Attention, l'ordre sera forcément un peu plus décousu que ce dont vous avez peut-être l'habitude.

Archétypes

Dans Keltia, les Archétypes illustrent des origines typiques des héros d'Ynis Prydein. Dans Fantasy Craft, ceci est déterminé par vos Origines. Celles-ci couvrent le choix d'un Talent, d'une Spécialité, d'au moins 2 compétences d'origine et d'au moins 4 Intérêts. Des suggestions d'Origines vous sont proposées dans la section précédente. Mais si vous souhaitez convertir directement un Archétype donné, vous trouverez dans le tableau suivant la Spécialité correspondante.

Pour plus d'informations sur les Spécialités, voir Fantasy Craft, page 22. Celles marquées d'un astérisque apparaîtront dans le Guide de l'Aventurier et celles marquées d'une croix sont décrites à la suite.

Archétype de Keltia	Spécialité(s) de Fantasy Craft
Artisan	Artisan
Barde	Aventurier ou Barde
Chef de clan	Aristocrate
Chef de guerre	Seigneur
Conseiller du seigneur	Bouffon *, Conseiller † ou Savant *
Cymbrog	Cavalier ou Nomade
Druide	Chaman ou Druides
Emissaire	Héraut †
Espion	Criminel, Escroc ou Roublard
Fermier	Paysan *
Forestier	Frontalier ou Rôdeur
Forgeron itinérant	Forgeron †
Guerrier des clans	Archer, Barbare, Guerrier, Guerrier tribal ou Porteur de bouclier





Mage	Magicien, Mystique ou Sorcier
Marchand	Marchand
Mercenaire	Mercenaire * ou Milicien
Mineur	Mineur
Prêtresse d'Avalon	Clerc ou Sectateur *
Soigneur	Médecin

Crac ! : Vos jets de dégâts basés sur la Force infligent 1 point de dégâts supplémentaires.

Forge : Vous obtenez le domaine Forge de la compétence Artisanat.

Increvable : Vous encaissez exactement 1 point de dégâts par dé lorsque vous subissez des dégâts non-létaux suite à un jet d'Athlétisme/Dépassement (les dés ne sont pas lancés).

Maniement des armes contondantes : Vous obtenez le maniement des armes contondantes

Nouvelles Spécialités

Conseiller

Vous avez l'oreille de votre seigneur et influencez, dans l'ombre, le destin de votre clan et du royaume.

Don supplémentaire : Maîtrise des compétences I (Investigateur)

Camouflage urbain : Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion en terrain intérieur ou urbain.

Curieux : Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.

Encouragement : Une fois par scène, vous pouvez encourager vos coéquipiers pendant 1 minute pour leur conférer un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la scène.

Psychologie aguerrie : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Psychologie et que vous échouez malgré tout, vous récupérez ce dé une fois l'action résolue. Contre plusieurs cibles, vous ne récupérez votre dé que si le jet échoue contre chacune d'entre elles.

Héraut

Vous êtes un fin négociateur et un diplomate, habitué aux situations explosives et maître dans l'art de les désamorcer... quand c'est dans l'intérêt de votre suzerain.

Don supplémentaire : Sens de la répartie I

Charmant : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-ennemi de 5.

Compétences liées : A chaque fois que vous gagnez un rang de Diplomatie, vous obtenez un rang de Négociation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Négociation au-delà de son rang maximal.

Exubérant : Votre Panache augmente de 2.

Linguiste : Vous obtenez 2 Langues supplémentaires.

Forgeron

Vous maniez le marteau mieux que bien des hommes brandissent leur épée et vos oeuvres sont prisées par tous les guerriers d'Ynis Prydein.

Don supplémentaire : Maîtrise du marteau I

Compétences liées : A chaque fois que vous gagnez un rang d'Artisanat, vous obtenez un rang d'Athlétisme. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Athlétisme au-delà de son rang maximal.

Classes



Les Archétypes de Keltia permettent de choisir ses Origines dans Fantasy Craft, mais n'imposent d'aucune façon le choix d'une classe de personnage particulière. Pour trouver la classe qui vous convient, fiez-vous davantage à votre style de jeu et à ce que vous souhaitez que votre personnage soit capable de faire, plutôt qu'à ses occupations passées et futures.

Prenez un barde par exemple, même s'ils ont tous peu ou prou la même fonction dans l'Ancienne Religion, certains sont plus diplomates que d'autres et la classe de Courtisan leur est toute indiquée. Quelques-uns se sentent naturellement attirés par la bataille et préfèrent soutenir les guerriers que les chefs de clan, ouvrant la voie de la classe de Capitaine. Enfin, un certain nombre se montrent d'une grande piété et méritent au moins quelques niveaux de Prêtre.

Vous trouverez ci-dessous une classe de maître propre au monde de Keltia. Très martiale, elle est dédiée aux combattants aguerris les plus valeureux d'Ynis Prydein.

Cymbrog (maître)

Pour plus d'informations sur les classes de maître, voir Fantasy Craft, page 30.

Peu de héros ont autant inspiré les poètes que les chevaliers de la table ronde. Et même si leur description tient plus du mythe que de l'histoire, les puissants *cymbrogi* dont sont nées les légendes n'ont pas à rougir de leurs exploits.



Classes

Cymbrog (maître)

Tableau : Le Cymbrog

Niv	BAB	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+0	+1	+2	+0	+1	+0	+1	Cavalerie lourde I, quête sacrée
2	+2	+0	+2	+3	+1	+1	+0	+2	Beau parleur
3	+3	+1	+2	+3	+1	+2	+1	+3	Né pour se battre +2
4	+4	+1	+2	+4	+2	+2	+1	+3	Cavalerie lourde II, démonstration
5	+5	+1	+3	+4	+2	+3	+1	+4	Figure de légende

Rôle au sein du groupe : Combattant/soutien. Le Cymbrog est avant tout un redoutable combattant monté, mais c'est aussi un paragon de vertu, un exemple qui servira d'inspiration à l'idéal de chevalerie pendant des siècles... Ce qui ne l'empêche pas d'en faire un peu trop de temps à autre.

Propriétés de classe

Conditions : Légende +5 ou supérieure, BBA +7 ou supérieur, au moins 10 rangs d'Equitation, le don Combat monté

Caractéristiques privilégiées : Force, Charisme, Constitution

Aptitudes de classe : Athlétisme, Détection, Détermination, Diplomatie, Equitation, Intimidation

Continuité : Au Niveau 1, choisissez 2 compétences qui sont des compétences de classe pour une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe de Cymbrog pour vous.

Points de compétence : 4 + mod Int par niveau

Vitalité : 12 + mod Con par niveau

Aptitudes de classe

Cavalerie lourde I : Vous n'envisagez pas la vie autrement qu'à dos de monture. Au Niveau 1, lorsque vous êtes monté, vous êtes toujours le personnage qui lance les jets d'Initiative et vous infligez +2 points de dégâts supplémentaires avec les armes de *cavalerie*.

Cavalerie lourde II : Au Niveau 4, lorsque vous êtes monté, vous êtes toujours le personnage qui lance les jets de Volonté et vous infligez encore +2 points de dégâts supplémentaires avec les armes de *cavalerie* (total +4).

Quête sacrée : Servir en tant que cymbrog, c'est servir un idéal plus grand que soi-même. Vous entamez une Intrigue Secondaire de Quête confiée par les dieux (ou leur Très Saint représentant à la table, le MJ). A chaque fois que vous accomplissez un objectif lié à la réussite de cette Quête au cours d'une aventure, votre récompense totale de Réputation augmente de 2. Si vous parvenez à achever cette Intrigue Secondaire, vous obtenez 1 rang de Renommée de votre choix (en plus de toute autre récompense prévue) et les dieux vous confient une nouvelle Quête la prochaine fois que vous montez de niveau.

Aucun personnage ne saurait gagner plus de 5 rangs de Renommée au total de cette manière.

Beau parleur : Vous savez mettre en valeur vos exploits et ceux de vos alliés. Au Niveau 2, vous profitez de l'option de campagne *héros triomphants* (voir *Fantasy Craft*, page 366). Si le MJ l'introduit par ailleurs, le gain de Réputation sur un coup ou une réussite critique augmente de 1.

Né pour se battre : Au Niveau 3, vous obtenez un bonus de +2 aux jets de Second Souffle. Si vous êtes monté, ce bonus passe à +4 et votre monture en bénéficie aussi.

Démonstration : Au Niveau 4, vous pouvez inspirer l'excellence à vos alliés. Au début de votre Tour d'Initiative, vous pouvez accepter un malus allant jusqu'à -4 à un jet d'attaque ou d'Equitation. Si le jet est réussi, vous conférez un bonus moral équivalent au prochain jet d'attaque ou d'Equitation d'un allié capable de vous voir et de vous entendre, à condition qu'il agisse avant le début de votre prochain Tour d'Initiative. Si votre jet échoue, le bonus est perdu et vous êtes *pris au dépourvu* à la fin de votre Tour d'Initiative.

Figure de légende : Vos exploits vous survivront et votre légende ne fera que croître à travers les siècles. A chaque fois que vous obtenez un coup ou une réussite critique, la Disposition des témoins de la scène augmente de 5, vous perdez une condition de votre choix (ou 1 Degré s'il s'agit d'une condition chiffrée) et vos adversaires standards sont *étourdis* pour un nombre de rounds égal au nombre de dés d'action dépensés pour activer le critique.



Caractéristiques Fureur celtique



La conversion des caractéristiques du système de Keltia vers Fantasy Craft est extrêmement simple. Vous pouvez estimer qu'une valeur de 1 dans Keltia correspond environ à un 7 dans Fantasy Craft, 2 à un 10, 3 à un 13, 4 à un 16 et 5 à un 19. Bien entendu, rien ne vous empêche de choisir des valeurs intermédiaires. Quant à savoir quelle caractéristique correspond à quoi, vous pouvez vous baser sur le tableau suivant.

Pour plus d'informations sur les caractéristiques, voir *Fantasy Craft*, page 8.

Caractéristique(s) de Keltia	Caractéristique de Fantasy Craft
Puissance	Force
Agilité	Dextérité
Vigueur	Constitution
Intellect, Perception	Intelligence
Instinct, Ténacité	Sagesse
Charisme, Communication	Charisme

Caractéristiques secondaires



A ce niveau de la création de personnage, avant de parler des d'actions, compétences et dons, vous pouvez déjà calculer un certain nombre de "caractéristiques secondaires" de votre personnage. Elles dérivent de vos caractéristiques, Origines et classe(s). Choisissez tout d'abord vos Intérêts, puis calculez votre Bonus à l'Attaque en Mêlée, à Mains Nues et à Distance, vos bonus de sauvegarde aux Réflexes, de Vigueur et de Volonté, votre Défense, votre bonus d'Initiative et votre Réputation (voir *Fantasy Craft*, page 67). Attention toutefois, ces valeurs peuvent être ultérieurement modifiées, notamment par votre choix de dons.

Le principe de la *furor* de Keltia est de permettre à un héros de se dépasser en puisant dans ses réserves de volonté pour accomplir des actions extraordinaires ou échapper à un funeste destin. Ce concept existe aussi dans Fantasy Craft, sous la forme de dés d'action (voir *Fantasy Craft*, page 68). Vous pouvez les dépenser de bien des manières, mais la plus proche de l'esprit de la *furor* est *l'amélioration d'un jet*, ce qui correspond à votre personnage qui se surpasse. Afin de renforcer la disponibilité et l'efficacité des dés d'action, les options de campagne *héros courageux* et *roue de la fortune* sont préconisées.

Dons et faiblesses

Fantasy Craft vous donne le choix entre une pléthore de dons divers et variés, très différents des dons de Keltia. Vous trouverez dans le tableau suivant quelques correspondances entre les uns et les autres. Mais il ne s'agit en aucun cas d'une limitation dans vos choix, d'autant que votre personnage disposera de plus de dons avec Fantasy Craft qu'avec Keltia.

Pour plus d'informations sur les dons, voir *Fantasy Craft*, page 92. Les dons marqués d'un astérisque apparaîtront dans le *Guide de l'Aventurier*.

Don de Keltia	Equivalent de Fantasy Craft
Adroit	Maître artisan I (un domaine lié à la fabrication)
Agile	Mobilité I
Ambidextre	Combat à deux armes
Avenant	Charmant
Bagarreur	Maîtrise de la lutte I
Bénédiction du Destin	Coup de chance
Brave	Volonté de fer
Cavalier supérieur	Maîtrise des compétences I (écuyer)
Colosse	Vigueur surhumaine
Corps de fer	Robustesse
Don de Rhiannon	Maîtrise des compétences I (acteur)
Discret	Maîtrise de l'anonymat I *
Eloquent	Sens de la répartie I
Elu de Llyr	Terrain de prédilection (aquatique)
Empathie	Marque
Erudit	Etudes approfondies *
Esprit avisé	Je sais nager !
Guidé par Bel	Attaque en puissance
Homme des bois	Terrain de prédilection (forêt/jungle)

Compétences Dons et faiblesses

Sang des anciens	Béni ou Le Don
Inspiré	Maître artisan I (un domaine lié à l'art)
Mille visages	Maîtrise des compétences I (espion)
Mémoire parfaite	Mémoire eidétique *
Meneur d'hommes	Maîtrise des compétences (officier)
Montagnard	Terrain de prédilection (cavernes/montagnes)
Réfléchi	Maîtrise des compétences (investigateur)
Robuste	Tripes
Sens aiguisés	Réflexes surhumains

A l'inverse des dons, les faiblesses n'ont pas de réel équivalent dans Fantasy Craft. Toutefois, elles peuvent être introduites avec pour objectif d'encourager une bonne interprétation de la part des joueurs, à condition de ne pas devenir une règle qui viendrait complexifier davantage le jeu. Leur rôle est essentiellement ludique, en offrant une plus grande profondeur au personnage.

Si c'est là ce que vous souhaitez, chaque joueur choisit une Faiblesse lorsqu'il crée son personnage (voir *Keltia*, pages 112 à 113). En tant que MJ, vous pouvez et devez inciter à l'interprétation des faiblesses pendant la partie. Votre meilleur outil dans ce but sont les dés d'action : lorsqu'un joueur interprète sa faiblesse avec conviction et qu'elle met son personnage d'une façon ou d'une autre en difficulté, vous pouvez le récompenser avec 1 dé d'action.

Compétence de Keltia	Equivalent de Fantasy Craft
Acrobatie	Acrobaties
Artisanat	Artisanat
Forge	Artisanat (forge)
Arts	Artisanat ou Diplomatie
Attelage	Equitation
Chercher	Fouille
Chevaucher	Equitation
Commerce	Négociation
Discretion	Camouflage ou Discretion
Eloquence	Bluff ou Diplomatie
Empathie	Psychologie
Escalade	Athlétisme
Esquive	Sans équivalent ; inclus dans la Défense
Herboristerie	Artisanat (herboristerie)
Intimidation	Intimidation
Jeux	Jet de Savoir + Etude (jeux)
Langues	Acquisition de Langues par les Intérêts
Larcins	Prestidigitation
Légendes	Jet de Savoir + Etude (légendes)
Médecine	Médecine
Mouvement	Acrobaties ou Athlétisme
Navigation	Equitation ou jet de Savoir + Etude (navigation)
Natation	Athlétisme
Négociation	Négociation
Savoir	Jet de Savoir + Etudes appropriées
Séduction	Diplomatie
Superstition	Sans équivalent ; le personnage peut dépenser un dé d'action pour recevoir un Indice du MJ, dont l'origine peut parfaitement être mystique
Survie	Survie
Tactique	Tactiques
Traditions	Jet de Savoir + Etude (traditions)
Vigilance	Détection

Compétences

Les systèmes de compétence de Keltia et de Fantasy Craft sont assez différents, d'autant que ce dernier fait aussi appel aux Intérêts pour gérer la connaissance et les langues connues par le personnage. En ce qui concerne leur nivellement, les échelles de progression sont proches, et on pourra estimer qu'un niveau de compétence dans Keltia équivaut grosso modo à un rang dans Fantasy Craft. Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulatif des correspondances existantes entre les compétences de Keltia et celles de Fantasy Craft.

Pour plus d'informations sur les Intérêts et les compétences, voir *Fantasy Craft*, respectivement pages 67 et 69.



Prouesses martiales

Dans Fantasy Craft, les manoeuvres sont l'équivalent des prouesses martiales de Keltia. Ce sont des options de personnage qui viennent modifier le fonctionnement d'une attaque ou d'une autre action, en lui ajoutant un effet spécial ou en améliorant son efficacité. Les manoeuvres sont normalement acquises en sacrifiant des maniements d'armes (voir *Fantasy Craft*, page 250).

Toutefois, il n'y a pas égalité stricte entre prouesses et manoeuvres. Certaines prouesses martiales de Keltia offrent des effets qui sont déjà accessibles à n'importe quel personnage de Fantasy Craft, ou qui s'acquiescent via un don ou une option de personnage autre qu'une manoeuvre. Ainsi, vous trouverez ci-dessous un tableau de correspondance entre les prouesses martiales de Keltia et différentes options de personnage de Fantasy Craft, la nature de chacune (manoeuvre, don, action, etc.) étant précisée au préalable. La page où trouver l'option est indiquée dans la colonne de droite.

Note : Certaines des options de personnage ci-dessous apparaissent dans le Guide de l'Aventurier, à paraître très bientôt, mais puisqu'il n'est pas encore publié alors que nous écrivons ces lignes, nous ne pouvons indiquer de numéro de page, seulement la référence "GdA". D'autres options sont entièrement nouvelles et sont décrites ci-après ; elles sont indiquées par un astérisque.

Nouvelles manoeuvres

Brise-murailles

Manoeuvre d'Attaque à Distance (Spécialisation) : Le personnage attaque un élément de décor dont sa véritable cible se sert comme abri. Si l'objet rate son jet de Résistance, le projectile le traverse de part en part et a une chance de frapper la cible. Si le résultat du jet d'attaque est supérieur à sa Défense, sans compter le bonus lié à l'abri, elle subit la moitié des dégâts de l'attaque originelle (arrondis au supérieur).

Charge montée

Manoeuvre de Course Montée (don Maîtrise de la charge I) : Cette manoeuvre est similaire à une Charge (voir *Fantasy Craft*, page 95), mais les dés de dégâts de l'arme utilisée pour l'attaque libre augmentent d'une catégorie (d4 à d6, d6 à d8, d8 à d10, d10 à d12, d12 à 2d6, etc.).

Coincement

Manoeuvre de Blocage au bouclier : Si le personnage réussit son Blocage au bouclier, il coince l'arme de l'attaquant dans un repli ou un défaut de son bouclier. Ni l'arme ni le bouclier ne peut plus servir pour attaquer ou se défendre tant qu'ils ne sont pas séparés, ce qui nécessite une action complexe.

Feinte de corps

Manoeuvre de Parade (Spécialisation) : Le personnage dévie la trajectoire de l'arme ennemie pour déséquilibrer son adversaire. Si sa Parade est réussie, l'attaquant est *pris au dépourvu*.

Par le bras de Beli Mawr !

Manoeuvre d'Attaque (Spécialisation) : Le personnage invoque le nom du dieu du tonnerre et foudroie son ennemi. Pour cette attaque uniquement, le personnage peut convertir ses dégâts en dégâts électriques (voir *Fantasy Craft*, pages 236 et 238).

Maladies et poisons



Le livre de base de Keltia propose une liste de quelques poisons et maladies courantes dans ce monde de campagne. Bien que les maladies soient essentiellement un outil dévolu au MJ, certains joueurs peu scrupuleux peuvent parfois avoir recours au poison.

Prouesses martiales

Nouvelles manoeuvres

Prouesse martiale	Equivalent de Fantasy Craft	Page
Aucun abri sûr	Manoeuvre Brise-murailles	*
Charge impétueuse	Don Maîtrise de la charge I	FC 95
Coup de bouclier	Sans équivalent nécessaire ; un bouclier est considéré comme une arme et peut aussi servir pour attaquer	FC 196
Renverser	Action Renversement ; un personnage monté est plus efficace car de Taille supérieure	FC 244 et 250
Sonner	Action Epuiser	FC 250
Assommer	Action Tabasser	FC 249
Bras de Lugh	Sans équivalent nécessaire ; une arme d'hast avec l'amélioration <i>lancer</i> peut déjà être lancée de la sorte	FC 197
Briser le bouclier	Don Maîtrise du marteau II	FC 102
Centaure	Don Combat monté	GdA
Chacun son tour !	Don Enchaînement I	FC 96
Charge montée	Manoeuvre Charge montée	*
Coup de tête	Don Maîtrise de la lutte III	FC 104
Désarçonner	Action d'attaque Renversement ; utilisation spéciale contre un personnage monté	FC 244 et 250
Prise de l'ours	Bénéfice de Lutte Frapper	FC 248
Soumets-toi !	Manoeuvre Frappe dévastatrice	GdA
Trancher les jarrets	Manoeuvre Coup bas	FC 250
Venez à moi !	Don Maîtrise de l'épée à deux mains III	FC 97
Vider les mains	Action Désarmer	FC 248
Fendre le casque	Manoeuvre Frappe déstabilisante	GdA
Franchir la ligne ennemie	Manoeuvre Coup d'épaule	FC 252
Impact !	Sans équivalent nécessaire ; une arme de jet avec l'amélioration <i>massive</i> a déjà un tel effet	FC 197
Projectile humain	Bénéfice de Lutte Projection	FC 249
Tir éclair	Don Tir rapide	FC 103
Tir monté	Don Combat monté	GdA
Entre les yeux	Don Dans le mille	FC 102
Charge de Lugh	Don Mobilité II	FC 106
Coups multiples	Don Frappe rapide	FC 96
Grêle mortelle	Don Maîtrise de l'arc III	FC 102
La charge du sanglier	Don Maîtrise de la charge III + manoeuvre Frappe dévastatrice	FC 95 et GdA
Les crocs du loup	Don Déluge de frappes	FC 96
Saut du saumon	Manoeuvre Tir de précision	FC 250
Par le bras de Beli Mawr !	Manoeuvre Par le bras de Beli Mawr !	*
Feinte de corps	Manoeuvre Feinte de corps	*
Saut du lynx	Jet de compétence Cascades	FC 76
A toi !	Don Parade à mains nues III	GdA
Défense de fer !	Action Défense totale	FC 250
Monture bouclier	Don Combat monté	GdA
Mur de fer	Action Parade	FC 251
Ni d'estoc, ni de taille	Don Parade à mains nues I	GdA
Blocage	Manoeuvre Coincement	*
Hurlement sanguinaire	Action d'attaque Menace	FC 250
Rapide comme la foudre	Don Pointe de vitesse	FC 95
Ralliez-vous à moi	Aptitude de classe <i>plan de bataille</i>	FC 37
Hurlement du loup	Don Fou dangereux	FC 121
Pas encore mort !	Manoeuvre Sursaut vengeur	GdA
Inspiré par Ludd	Aptitude de classe <i>droit au coeur</i>	FC 54

Maladies

Pour plus d'informations sur les maladies, voir Fantasy Craft, pages 244 et 384.

Nom	Effet	Incubation
Arthrose	-2 For, -2 Dex	1d6 ans
Dysenterie	Nauséux pendant 1 Période d'Incubation	1d6 jours
Gangrène	-6 Con	1d6 jours
Peste jaune	Secoué, -4 For	1d6 jours
Scorbut	Fatigué, -2 Cha	1d6 semaines
Trichinellose	Nauséux pendant 1 Période d'Incubation, -2 Sag	1d6 jours
Tuberculose pulmonaire	Désorienté, -2 Con	1d6 mois

Poisons

Pour plus d'informations sur les poisons, voir Fantasy Craft, pages 184 et 244.

Poison de Keltia	Equivalent de Fantasy Craft
Aconit	Poison paralysant (persistant, puissant)
Amanite phalloïde	Poison débilitant (puissant)
Amanite tue-mouches	Poison innervant (concentré, persistant)
Arsenic	Poison nécrotique (concentré, persistant)
Belladone	Poison létal (puissant)
Gui	Poison nauséux (concentré, persistant)
Somnifère	Poison anesthésiant (persistant)
Toxines naturelles	Tout poison du Tableau 4.12 : Poisons

L'Awen



L'Awen ou la magie est une source de pouvoir mystérieuse jadis détenue par l'Ancien Peuple, le peuple des fées. Sous l'influence des romains et de la christianisation d'Ynis Prydein, la magie est en voie de disparition. Mais sa puissance n'est pas encore éteinte et le sang de l'Ancien Peuple coule encore dans les veines de certains mortels. Seuls quelques élus pratiquent

encore l'Art ancien, certains étudiant des traditions millénaires, d'autres expérimentant dans le plus grand secret. Ce sont les awenyddion.

Une partie des awenyddion suit l'éducation rigoureuse des derniers collèges druidiques de l'île. Ceux-là deviennent druides ou, s'ils consacrent l'essentiel de leurs études aux arts, bardes. Dans les deux cas, ils apprennent à maîtriser à la perfection ces pouvoirs dont ils sont légataires. En pratique, cela veut dire qu'ils empruntent le chemin du Prêtre et explorent les Voies de l'Ancienne Religion, dont ils sont les représentants. Les druides se dévouent exclusivement à cette classe, tandis que les bardes ont tendance à n'y consacrer que quelques niveaux, avant de se tourner vers une autre occupation, ou à préférer la classe de Sage, qui présente moins de restrictions.



Équipement

Afanc

D'autres awenyddion n'ont pas l'occasion de rejoindre un ordre druidique. L'art de la magie leur est parfois enseigné par un parent ou un mentor. Ceux qui empruntent cette voie périlleuse ont accès à un pouvoir sans limite, mais aussi sans aucun contrôle. On les appelle mages et sorciers, et nombre d'entre eux connaissent une fin tragique, à force de flirter sans restriction avec des puissances qui les dépassent. En pratique, ceux-là empruntent le chemin du Mage. Il est toutefois rare qu'un mage ou un sorcier développe toute l'étendue de son pouvoir et la plupart sont des Enchanteurs ou des Mystificateurs (voir *Fantasy Craft*, page 125).

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, le sang de l'Ancien Peuple est présent chez de nombreuses personnes. Mais la plupart ne réalisent jamais le potentiel qu'ils ont en eux ou, s'ils le font, tentent parfois de fuir le destin qui est le leur. Toutefois, le destin aime jouer des tours, et il restera toujours une part de magie innée chez ces élus malgré eux. En pratique, ils possèdent le don Béni ou Le Don.

On a brièvement évoqué que le sang du peuple des fées coulait dans les veines des awenyddion et de quelques élus. Est-ce à dire que tous possèdent le don Héritage féérique ? Pas forcément. Ce don ethnique est réservé à ceux chez qui cet héritage est visible, presque ostensible. La plupart des lointains descendants du Peuple Ancien ont perdu leur grâce surnaturelle et leur lien profond avec la nature, même si leur sensibilité à l'Awen a été sauvegardée. Seuls de très rares individus présentent encore cette aura indescriptible qui est l'apanage du peuple des fées.

Équipement

Votre personnage perçoit une somme de départ pour s'équiper qui dépend de son Niveau de Carrière (voir *Fantasy Craft*, page 169), et l'équipement qui lui est accessible est limité aux âges Primitif et Antique.

Toutefois, l'ère correspondant à Keltia se situe à la fin de l'ère antique et toute proche du début du Moyen-âge. Aussi, certaines options de l'Âge Féodal peuvent être disponibles, à la discrétion du MJ. Par exemple, les Celtes fabriquaient et portaient la cote de mailles bien avant qu'elle ne rencontre son succès retentissant au Moyen-âge.

A l'inverse, les Elixirs sont plutôt rares et les Parchemins complètement inexistant dans ce monde de campagne.

Créatures et monstres

Voyez ce bestiaire non seulement comme un avant-goût des horreurs que le MJ a à sa disposition pour vous faire transpirer, mais aussi comme une source d'inspiration pour vos propres montures et autres compagnons animaux.

Afanc

Créature unique et légendaire, l'Afanc est le plus redoutable prédateur des profondeurs.

Afanc (Gigantesque Bête Nageante – 180 PX) : For 28, Dex 24, Con 32, Int 14, Sag 16, Cha 10 ; Tai Gig (3×12, Allonge 4) ; Vitesse 18 m à la nage ; Init V ; Att VII ; Déf III ; JS V ; Santé VIII ; Comp II ; CS : Athlétisme IV ; Options : *amphibie II, impact, réduction des dégâts 10, repoussant III, robuste I, seul contre tous, terrifiant, vision dans le noir II*
Attaques/Armes : Morsure III (dég 2d12+9 létaux ; crit 17-20), Engloutissement I (dég 2d8+9 acide ; crit - : notes : bénéfique de Lutte), Piétinement II (dég 1d12+9 létaux ; crit 19-20), Lame de fond (attaque renversante IV : cône de 15 m ; Vig DD 25 ou renversé)
Trésor : 4V, 2T

Caroigne

Cette créature de cauchemar est réputée pour être la source des mauvais rêves.

Caroigne (Esprit Volant – 70 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 12 m en vol ; Init II ; Att I ; Déf VI ; JS V ; Santé III ; Comp II ; CS : Détection IV, Incantation V ; Sorts : Assassin imaginaire, Démence II, Injonction II, Sommeil II, Terreur II ; Options : *effrayante, impressionnante, magie illimitée, terrifiante, vision dans le noir II*





Attaques/Armes : Chevaucher le dormeur (attaque dévoreuse d'âme II ; Vig DD 15 ou mort (personnage standard), perte de 1 dé d'action et 10 de Vitalité maximale (personnage spécial))
Trésor : –

Équipement : armure d'écailles intermédiaire (RD 4 ; Résist tranchant 4 ; MD -2 ; MAJ -1 ; Vit -1,5 m ; Déguis évident), potion de mana, sacoche à composantes
Trésor : 2E, 1V, 1B, 1M

Ceffyl Dwr

Les chevaux des brumes sont des créatures aussi mystérieuses que méfiantes.

Ceffyl Dwr (Grande Bête Esprit Marchante/Volante – 120 PX) : For 20, Dex 20, Con 20, Int 10, Sag 16, Cha 16 ; Tai G (1×2, Allonge 1) ; Vitesse 15 m au sol, 15 m en vol ; Init III ; Att VI ; Déf VIII ; JS V ; Santé VI ; Comp III ; CS : Athlétisme V, Détection IV ; Options : *amphibie II, grand nageur III, robuste I, stabilité, sort naturel (Contrôle du climat III), vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Sabot III (dég 2d8+5 létaux ; crit 19-20), Piétinement I (dég 1d10+5 létaux ; crit 20 ; Taille M et inférieure uniquement, Vig (DD égal aux dégâts) ou *renversé*)
Trésor : 2T

Coblynau

Ces créatures repoussantes sont les gobelins d'Ynis Prydein. Pour leurs statistiques, appliquez l'Archétype de Figurant Gobelin à un PNJ de votre choix dans la Galerie de Figurants (voir *Fantasy Craft*, pages 279 et 277).

Coraniaid

Les nains d'Ynis Prydein sont des créatures sournoises et malfaisantes, versées dans l'occulte.

Coraniaid (Petit Humanoïde Marchant – 70 PX) : For 18, Dex 10, Con 18, Int 14, Sag 14, Cha 10 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init III ; Att VIII ; Déf VII ; JS IV ; Santé V ; Comp IV ; CS : Camouflage VI, Fouille V, Incantation VII ; Sorts : Arme magique II, Camouflage naturel II, Désintégration, Image illusoire V, Malédiction, Mise à mal, Ténèbres II ; Options : *don (Créature des ténèbres), sens aiguisé (ouïe), sensibilité à la lumière, talon d'Achille (poison), vision dans le noir II*
Attaques/Armes : marteau de guerre (dég 1d12+4 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : PA 2)

Cyhyraeth

Ces êtres désincarnés sont les esprits des morts qui hantent les vivants. Pour leurs statistiques, appliquez l'Archétype Fantôme à un PNJ de votre choix dans la Galerie de Figurants (voir *Fantasy Craft*, pages 324 et 277).

Griffon

Les griffons sont des créatures de légende qui peuplent davantage les contes que les contrées d'Ynis Prydein. Pour leurs statistiques, référez-vous à la page 303 de *Fantasy Craft*.

Llamhigyn Y Dwr

Ce prédateur aquatique des plus vicieux est une menace constante pour les pêcheurs et les marins.

Llamhigyn Y Dwr (Très Petit Animal Marchant – 45 PX) : For 12, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf II ; JS I ; Santé II ; Comp – ; CS : Camouflage I, Détection II ; Options : *amphibie II, caméléon (aquatique) I, grand nageur II, grand sauteur II, nuée, sang froid, vision dans le noir I*
Attaques/Armes : Crocs (Morsure III : dég 2d4+3 létaux ; crit 17-20 ; améliorations : *finesse*)
Trésor : 1T

Twrch Tryth

Le légendaire sanglier géant est une bête redoutable dont on murmure qu'elle est immortelle.

Twrch Tryth (Très Grande Bête Marchante – 160 PX) : For 24, Dex 20, Con 30, Int 10, Sag 18, Cha 10 ; Tai TG (2×4, Allonge 2) ; Vitesse 15 m au sol ; Init VI ; Att VIII ; Déf X ; JS VI ;



Renommée Twrch Trwyth

Santé IX ; Comp I ; CS : Athlétisme III, Détection II ; Options : *attaque en charge, défense monstrueuse I, éventration, férocité, impact, incassable, réduction des dégâts 6, robuste II, stabilité*
Attaques/Armes : Défenses V (dég 3d10+7 ; crit 17-20 ; propriétés : *sanglantes*), Piétinement III (dég 2d12+7 létaux ; crit 19-20)
Trésor : 3T

La Réputation de votre personnage peut aussi servir à acquérir des Contacts, à réclamer des Faveurs ou à s'octroyer des Propriétés. Dans une moindre mesure, elle permet de se voir confier un Objet Magique, en récompense d'un service rendu ou pour accomplir une quête autrement impossible. Toutefois, le MJ est seul juge de l'importance qu'il souhaite accorder aux Objets Magiques dans sa campagne. Il peut les interdire s'il le souhaite, leur faire jouer un rôle de premier plan ou les rendre aussi rares que puissants à l'aide d'options de campagnes adaptées (voir *Fantasy Craft*, page 361).

Renommée

La Renommée de Keltia est à mi-chemin entre la Réputation et la Renommée de *Fantasy Craft*. Par son acquisition, elle ressemble plus à la Réputation. D'ailleurs, n'hésitez pas à user et abuser des conseils pages 211 à 213 du livre de base de Keltia pour déterminer comment acquérir ou perdre de la réputation dans le monde de Keltia. Par le fait qu'elle permet au personnage d'être reconnu, elle est plus proche de la Renommée (voir *Fantasy Craft*, page 209). Si votre personnage est célèbre, pensez donc à investir une partie de votre Réputation dans sa Renommée, qu'elle soit Héroïque s'il est loué par le peuple, Noble s'il est respecté par les clans ou Militaire s'il est célébré pour ses exploits guerriers.

Conclusion

Vous êtes (enfin) parvenu à la fin du processus de création de personnage. Ajoutez les dernières touches, remplissez les blancs qui persistent sur votre fiche, et lancez-vous dans l'aventure !

KOLINA

