

KALDEA

Règles du
jeu



Introduction au Jeu de Rôle

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle (**JDR**) est une forme de **jeu narratif coopératif**, dans lequel plusieurs personnes incarnent des personnages fictifs dans un monde imaginaire, sous la direction d'un ou d'une Maître·sse du Jeu (**MJ**).

Ensemble, les joueurs racontent une histoire : combats épiques, énigmes anciennes, explorations périlleuses, choix moraux, alliances ou trahisons...

Mais contrairement à un roman, ici, **vous êtes les héros.**

Vous décidez. Vous agissez.

Le cœur du jeu repose sur l'**interprétation de votre personnage** (ses décisions, son comportement, sa voix, ses pensées), la résolution d'actions par des dés, et la création collective d'un récit vivant, parfois imprévisible, souvent **inoubliable**.



Les rôles autour de la table

- Les joueurs incarnent chacun un personnage. Ils parlent en son nom, prennent des décisions, évoluent dans l'univers du jeu, et vivent une aventure.
- Le Maître du Jeu (**MJ**), décrit le monde, incarne les personnages non-joueurs (**PNJ**), pose les défis et arbitre les règles. Il ou elle est le lien entre la fiction et le système de jeu.

Que fait-on dans une partie de JDR ?

Une partie peut inclure :

- **Explorer** des lieux anciens, mystérieux ou dangereux ;
- **Discuter et négocier** avec des personnages fictifs ;
- **Combattre** des ennemis, monstres ou armées ennemis ;
- **Résoudre** des énigmes ou contourner des pièges ;
- **Faire des choix** lourds de conséquences ;
- **Écrire une légende, ensemble.**

Chaque partie est différente, selon les personnages, le scénario, et les décisions prises.

Comment ça fonctionne ?

Le jeu est une conversation encadrée par des règles. Un joueur dit ce que son personnage veut faire, le **MJ** décrit le résultat ou demande un jet de dé pour déterminer l'issue si l'action est risquée.

Exemple :

Joueur : « Je grimpe la falaise pour atteindre la tour en ruine. »

MJ : « C'est glissant. Fais un jet d'Agilité. »

(le joueur lance un dé, ajoute un bonus)

MJ : « Tu t'agripes à temps à une pierre. Tu atteins la crête. »

Le dés introduisent de l'imprévu. Même le plus fort guerrier peut trébucher. Même le plus timide barde peut convaincre un roi.



Ce qu'il faut pour jouer

- Un groupe (souvent 3 à 6 joueurs + 1 MJ)
- Des dés
- Ce livre des règles
- Des feuilles de personnage
- De quoi écrire ou enregistrer (papier, appli, etc.)
- (Facultatif) Une carte, des figurines, un écran de MJ

Et Kaldea dans tout ça ?

Kaldea est un monde unique, forgé pour accueillir des histoires de grandeur, de magie ancienne, de ruines oubliées, de trahisons et de peuples en lutte.

Ce livre vous donne tout ce qu'il faut pour :

- **Créer des personnages** issus de royaumes aussi différents que les forêts de **Sylvanor**, les dunes de **Meridar**, ou les profondeurs de **Thalasséa** ;
- **Plonger dans un monde** peuplé de créatures étranges, de divinités vivantes, de secrets interdits ;
- **Participer** à des campagnes qui mêlent politique, exploration, guerre, foi, et surnaturel ;
- **Et surtout : raconter votre propre légende.**



Pourquoi jouer à un jeu de rôle ?

Parce que c'est **créatif, stimulant, amusant, et social.**

Le **JDR** développe l'imagination, la coopération, la narration, l'improvisation, parfois même les maths ou l'histoire !

Il ne s'agit pas de **gagner ou perdre**, mais de **vivre une aventure collective où chaque choix compte.**

KALDEA

Une dernière chose...

N'ayez pas peur de ne pas tout comprendre au début. **Vous apprendrez en jouant.** Comme votre personnage, vous commencez avec peu... et vous évoluez.

L'essentiel est de respecter vos camarades, écouter le MJ, et vous amuser.

Bienvenue en Kaldea.

Votre aventure commence maintenant.



Sommaire du Livre des règles de Kaldea

Chapitre I – Création de Personnage page 7

- Étape 1 : Choisir une Terre Natale
- Étape 2 : Choisir une Race
- Étape 3 : Apparence et détails physiques
- Étape 4 : Enfance et Rang social
- Étape 5 : Métier
- Étape 6 : Alignement
- Finalisation de la fiche de personnage

Chapitre II – Règles de Base page 13

- Jet de dés et tests
- Résolution d'actions
- Attributs et compétences
- Avantages et désavantages
- Points de vie, blessures, guérison
- Équipement et objets

Chapitre III – Le Combat page 15

- Structure d'un tour
- Résolution d'action et attaques
- Défenses et manœuvres
- Effets spéciaux et conditions
- Morts, stabilisation, et conséquences

Chapitre IV – La Magie page 17

- Origines de la magie en Kaldea
- Types de magie
- Lancer un sort
- Rituels et invocations
- Corruptions et prix occultes

Chapitre V – Races page 19

- Elfes et Haut-Elfes
- Nain des Montagnes et Nain des Collines
- Humains
- Démons
- Aquatiques
- Demi-Elfes
- Pravitas (Demi-Nains)
- Impis (Demi-Démons)
- Aequors (Demi-Aquatiques)

Chapitre VI – Voies page 23

- La voie que vous tracez
- Structure des Voies
- Les 3 statistiques fondamentales
- Rangs et Capacités Débloquées
- Progression et Maîtrise

Chapitre VII – Roleplay et Exploration page 25

- Interaction sociale
- Énigmes et interactions environnementales
- Systèmes de réputation et d'influence
- Voyage, exploration, survie

Chapitre VIII – L'Univers de Kaldea page 27

- Histoire du monde
- Grandes puissances et royaumes
- Panthéon divin et cultes
- Lieux légendaires et secrets interdits
- Chronologie simplifiée

Chapitre IX – Ennemis et Créatures page 41

- Types d'Ennemis
- Créatures par Région
- Comportements
- Le Codex des Créatures

Chapitre X – Aide au MJ page 42

- Créer une aventure
- Gérer une campagne
- Adapter les règles à son style
- Équilibrer les rencontres
- Gestion du rythme et improvisation
- Le codex spécial du MJ

Chapitre XI – Ressources & Savoirs Utiles page 44

- Grimoire des Sorts
- Armurerie
- Alchimie
- Pierres Runiques & Enchantement
- Économie et Valeurs

Chapitre I – Création de Personnage

Étape 1 : Choisir une Terre Natale

Choisir une région d'origine. Cela influence la culture, l'éducation, et parfois une affinité magique ou martiale.

Solaris – Centre de l'empire. Marbre, or, éducation savante. +2 rang en connaissance.

Sylvanor – Forêts elfiques, nature sacrée. +1 rang en nature et +1 rang en perception.

Boréalis – Montagnes et forges naines, climat rude. +1 rang en résistance naturelle et +1 rang en endurance physique.

Valdaran – Plaines humaines riches, terres fertiles. +1 rang dans 2 compétences au choix.

Meridar – Désert démoniaque, chaleur, traditions guerrières. +1 rang en enchantement et +1 rang en une main.

Thalaséa – Marais et mers. Aquatiques et cités semi-submergées. +1 rang en alchimie et +1 rang en nature.

Étape 2 : Choisir une Race

Chaque personnage commence par le choix de sa race. Cela détermine ses attributs de départ, ses capacités raciales, et son lien avec le monde. (voir **Chapitre V** p.19 à 23)

Races Jouables :

Haut-Elfe: +2 SAG, DéTECTEUR magique, Un sort mineur au choix, 8 PV +1D8, 12 Mana (1D8)

Elfe des Bois: +2 DEX, Tire double, Sens des plantes, 10 PV +1D8, 10 Mana (1D8)

Nain Montagne: +2 FOR, Peau coriace, Température, 15 PV +1D10, 4 Mana (1D4)

Nain Collines: +1 FOR, +1 DEX, Persuasion, Négociation R1, 12 PV +1D10, 5 Mana (1D4)

Humain: +1 dans toutes les rangs, progression rapide, 10 PV +1D8, 8 Mana (1D6)

Démon: +1 FOR, +1 SAG Température, un sort de feu ou malédiction, 12 PV +1D12, 6 Mana (1D6)

Aquatique: +1 DEX, +1 SAG, respiration aquatique, communication par ondes, 8 PV +1D10, 10 Mana (1D8)

Demi-Elfe: +1 SAG, +1 DEX, DéTECTEUR magique, Sens des plantes, un sort mineur au choix, 9 PV +1D8, 8 Mana (1D8)

Pravitas: +1 DEX, +1 FOR, Peau coriace, Éloquence +2 rang, 10 PV +1D10, 8 Mana (1D4)

Impis: +1 FOR, +2 SAG, un sort de feu, 10 PV +1D12, 8 Mana (1D4)

Aequor: +1 DEX, +1 SAG, Négociation R1, respiration aquatique, communication par ondes, 8 PV +1D10, 10 Mana (1D8)



Étape 3 : Apparence et détails physiques

Votre personnage ne vit pas que dans les chiffres : son apparence, sa prestance, et ses particularités visuelles contribuent à son identité et à la manière dont les autres le perçoivent dans Kaldea.

À cette étape, vous définissez librement les aspects suivants :

- Âge – Êtes-vous un jeune aventurier intrépide, un vétéran buriné par les batailles, ou un sage au crépuscule de sa vie ?
- Taille et Poids – Cela peut refléter votre origine (un nain trapu, un elfe élancé...) ou votre mode de vie (un forgeron robuste, un érudit frêle...).
- Couleur de Peau – Toutes les teintes sont envisageables selon les races : bronze doré des humains de Valdaran, pâleur lunaire des elfes de Sylvanor, bleu profond des aquatiques de Thalasséa...
- Yeux – Leur couleur, leur éclat ou leur étrangeté peuvent raconter une histoire : pupilles fendues ? Iris changeant de couleur ? Regard perçant ou voilé ?
- Cheveux et Barbe – Longs et nattés, rasés rituellement, flamboyants, crépus ou serpentinés : exprimez la culture de votre peuple ou votre originalité.
- Marques particulières – Cicatrices, tatouages rituels, symboles gravés dans la chair, traces de magie, etc.

Note importante :

Ces choix sont purement narratifs. Ils n'ont aucun impact mécanique sur vos statistiques de jeu, mais peuvent influencer les interactions sociales ou l'ambiance de la partie. Ils permettent de mieux incarner votre personnage et de nourrir l'imaginaire collectif autour de la table.

N'hésitez pas à illustrer ou décrire votre personnage en quelques lignes pour l'aider à prendre vie dès la première scène de jeu.

Étape 4 : Enfance et Rang social

Les premières années de vie façonnent l'âme d'un personnage. Son passé, ses origines sociales et les circonstances de son enfance influencent ses talents naturels, sa vision du monde et ses ressources initiales. C'est ici que vous déterminez les fondations sociales et émotionnelles de votre héros.



Origine de l'enfance (choisir une seule option)

Chacune de ces origines apporte un bonus d'attribut et un trait de caractère lié à l'expérience de vie.

- **Orphelin** : +1 SAG – A appris à survivre seul.
+ 2 rang en éloquence.
- **Élevé dans la noblesse** : +1 SAG – Manières raffinées et éducation privilégiée.
+ 1 rang en connaissance, + 1 rang en éloquence.
- **Villageois** : +1 FOR – Vie simple, travail des champs.
+ 2 rang en endurance physique.
- **Nomade** : +1 DEX – En mouvement constant depuis l'enfance.
+ 1 rang en perceptioin, + 1 rang en connaissance.
- **Enfant des rues** : +1 DEX – Vie de larcins et de survie.
+ 1 rang en crocheting, + 1 rang en vol à la tire.
- **Initié religieux** : +1 SAG.
+ 1 rang en médecine, + 1 rang en alchimie.

Rang Social (choisir une seule option)

Détermine vos ressources, vos contacts et parfois votre réputation au départ de l'aventure.

- **Noblesse** : (or de départ 5D8)
 - Commencez avec +10 pièces d'or supplémentaires.
 - Gagnez un contact haut placé (au choix ou défini par le MJ).
- **Classe moyenne** : (or de départ 4D8)
 - Votre équipement de départ est complet (armes, armure).
- **Pauvre** : (or de départ 3D8)
 - Choisissez 1 rang supplémentaire dans laquelle vous êtes formé(e)..
- **Esclave affranchi** : (or de départ 1D6)
 - Gagnez 1 niveau en FOR , DEX ou SAG.
 - Mais vous portez une réputation fragile : mépris ou méfiance de certaines classes sociales.

Astuce MJ : Vous pouvez autoriser les joueurs à tirer aléatoirement ces éléments, ou leur offrir des options supplémentaires selon leur terre natale, leur race ou un passé défini ensemble.



Étape 5 : Métier

Avant de devenir aventurier, votre personnage avait un métier, un rôle ou une fonction dans la société. Ce passé professionnel lui a conféré un savoir-faire, façonné son corps et son esprit, et peut encore influencer ses compétences, ses ressources ou sa réputation.

Choisissez un métier parmi ceux proposés ci-dessous (ou inventez-en un avec votre MJ). Il vous accorde un ou deux bonus de caractéristiques, selon la spécialisation du rôle. Certains métiers à deux bonus impliquent un engagement plus rude ou une spécialisation physique/intellectuelle, sans forcément entraîner de malus mais en limitant parfois vos choix futurs (à la discrétion du MJ).

Marchand	+1 DEX	+ 3 rang en négociation.
Garde	+1 FOR	Choisir une compétence d'arme rang 5 acquis.
Chasseur	+1 DEX	+ 3 rang en archerie.
Druide	+1 SAG	+ 3 rang en nature.
Prêtre	+2 SAG	Doit être affilié à une divinité.
Paysant	+1 FOR +1 DEX	
Voleur	+2 DEX	Réputation douteuse possible.
Mercenaire	+2 FOR	Conflits passés peuvent vous poursuivre.
Aristocrate	+1 DEX +1 SAG	N'est accessible qu'à la noblesse.



Étape 6 : Alignement

Le concept

L'alignement d'un personnage représente sa morale personnelle (**Bien/Neutre/Mal**) et son relation au pouvoir, à la loi, à l'ordre (**Loyal/Neutre/Chaotique**).

Il ne dicte pas chaque action, mais donne une direction générale à ses valeurs, décisions, réactions face à l'autorité ou à la souffrance.

On distingue donc 9 alignements répartis sur deux axes :

Axe 1 : Moralité

Bien : cherche à aider autrui, défendre les faibles, faire preuve d'empathie.

Neutre : agit selon sa conscience ou ses intérêts, sans pencher vers l'altruisme ou la cruauté.

Mal : égoïste, cruel, ou simplement amorphe ; ses besoins passent avant ceux des autres.

Axe 2 : Rapport à la loi

Loyal : respecte les règles, les traditions, la hiérarchie (même si elle est mauvaise).

Neutre : adapte son comportement à la situation.

Chaotique : défie l'ordre établi, suit ses propres règles.

Alignement	Description	Exemples
Loyal Bon	Héros droit, agit pour le bien dans le respect des lois.	Superman, Aragorn, Ned Stark
Neutre Bon	Fait le bien selon sa morale, peut contourner les règles pour aider.	Batman, Jim Hopper, Jon Snow
Chaotique Bon	Héros rebelle, défie les règles injustes pour faire le bien.	The Punisher, V (de V pour vendetta), Robin des bois
Loyal Neutre	Fidèle à la loi, qu'elle soit bonne ou mauvaise.	Judge Dredd, Katsumoto, Lord Varys
Neutre Neutre	Équilibré, suit ses intérêts ou convictions personnelles.	Dr Manhattan, Bronn, Geralt de Riv
Chaotique Neutre	Fait ce qui lui plaît, libre, imprévisible mais pas forcément cruel.	Jack Sparrow, Deadpool, Catwoman
Loyal Mauvais	Suit des lois cruelles ou un ordre oppressif pour le pouvoir.	Darth Vader, Mélisandre, Dolores Ombrage
Neutre Mauvais	Opportuniste froid, agit selon ses intérêts sans compassion.	Littlefinger, Walter White, Barbossa
Chaotique Mauvais	N'a ni règles ni morale, aime semer la destruction.	Le Joker, Joffrey Baratheon, Bellatrix Lestrange

L'alignement peut évoluer selon les actions du joueur.

Il n'interdit rien, mais implique des conséquences sociales, divines ou magiques (certains sorts interagissent avec l'alignement).

Certains dieux refusent d'aider un fidèle dont l'alignement diverge trop.

Finalisation de la fiche de personnage

Votre héros prend enfin forme. Il ne vous reste plus qu'à lui donner une identité complète : **un nom, une histoire personnelle, et un défaut marquant.** Ce sont ces éléments qui rendront votre personnage vivant, cohérent et attachant, bien au-delà de ses statistiques.

Nom:

Choisissez un nom en accord avec votre origine, votre race ou votre culture.

Histoire personnelle: (Backstory)

Quelques lignes suffisent pour commencer.

Réfléchissez à :

- Ce que votre personnage a vécu avant le début de l'aventure.
- Pourquoi il a quitté sa vie d'avant.
- Ce qu'il recherche ou fuit.
- Ses relations, ses pertes, ses vœux, ses fautes.

Une bonne backstory donne du poids narratif aux choix du joueur, et du matériel au MJ pour enrichir la campagne.

Défaut:

Personne n'est parfait. Chaque personnage a un travers, un comportement excessif, une peur, ou une faiblesse morale qui peut créer du jeu, des conflits, ou des dilemmes.

Exemple de défauts classiques:

1. **Orgueilleux** – Se croit supérieur aux autres ; difficilement critiquable.
2. **Craintif** – Se replie ou panique face à certains dangers (ex : feu, magie noire...).
3. **Cupide** – Très attiré par l'or, les trésors ou le pouvoir matériel.
4. **Méfiant** – Doute constamment des intentions d'autrui, même des alliés.
5. **Colérique** – Réagit violemment sous pression ou frustration.
6. **Idéaliste naïf** – Refuse d'accepter certaines réalités dures du monde.
7. **Sadique** – Trouve une forme de plaisir dans la souffrance ou la domination.
8. **Manipulateur** – Utilise le mensonge ou le charme à outrance.
9. **Loyal jusqu'à l'aveuglement** – Ne remet jamais en question une autorité qu'il respecte.
10. **Superstitieux** – Influencé par des croyances étranges ou absurdes (refuse de toucher de l'or maudit, ne combat pas les corbeaux, etc.).

Conseil: Un défaut n'est pas une punition, c'est un levier de rôleplay ! Il est là pour nourrir les scènes, les décisions difficiles, et les moments mémorables. Choisissez-en un qui vous inspire !



Chapitre II – Règles de Base

Jet de dés et tests

Kaldea utilise principalement un dé à 20 faces (d20) pour déterminer la réussite ou l'échec des actions incertaines. Quand un joueur tente quelque chose de difficile, dangereux ou dont l'issue n'est pas évidente, le MJ lui demande de faire un test.

Test standard :

1d20 + Attribut(1point pour 2 niveaux) + Compétence (1point par rang)
à comparer à une Classe de Difficulté (CD) fixée par le MJ.

Difficulté	CD typique
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Héroïque	25

Si le résultat atteint ou dépasse la CD, l'action réussit. Sinon, elle échoue – parfois avec des conséquences.

Résolution d'actions

Chaque action hors combat (convaincre, grimper, crocheter...) se résout via un test de compétence. Le MJ peut demander des tests simples (1 jet) ou étendus (plusieurs jets successifs), selon l'enjeu. Le joueur décrit l'intention, le MJ décrit la difficulté et le risque, puis appelle au test.

Attributs et compétences

Votre personnage est défini par 3 Attributs de base :

- **FOR** (Force)
- **DEX** (Dextérité)
- **SAG** (Sagesse)

À cela s'ajoutent des Compétences qui représentent des domaines spécifiques (Furtivité, Athlétisme, Nature, Alchimie...).

Chaque compétence est liée à un attribut.

Avantages et désavantages

Quand une situation donne un fort bénéfice narratif (bonne préparation, surprise, environnement favorable), le MJ peut accorder un Avantage : le joueur lance 2d20 et garde le meilleur.
Inversement, en cas de conditions difficiles, peur, blessure, etc., il peut y avoir un Désavantage : lancer 2d20 et garder le moins bon.

Avantage et désavantage ne se cumulent pas : ils s'annulent.

Points de vie, blessures, guérison

Les Points de Vie (PV) représentent la capacité d'encaisser des coups, des douleurs ou du stress. Lorsqu'un personnage subit des dégâts, il perd des PV.

- 0 PV = inconscient et perd 1 pv par tours.
- En dessous de -5 PV = **mort permanente** (le joueur perd son personnage définitivement).
- Un personnage peut mourir plus vite selon les circonstances (feu, poison, décapitation...).

Guérison:

- Repos court (1h) : récupération modeste.
- Repos long (8h) : récupération complète ou partielle, selon conditions.
- Soin magique ou médical : accélère la guérison, selon sources disponibles.

Le MJ adapte la gravité des blessures selon l'univers. Certaines armes, maladies ou magies peuvent laisser des séquelles.

Équipement et objets

Chaque personnage commence avec un équipement de départ adapté à son métier, sa race, et son statut social. Ce matériel comprend souvent :

- Une arme de base en bois ou en fer (page 50-51)
- Un vêtement (une tenue de voyage page 53)
- Des outils ou instruments (page 53) selon le métier choisi
- Une bourse d'or

Objets Spéciaux

Certaines régions (comme Sylvanor ou Meridar) peuvent contenir des objets rares ou magiques, mais leur acquisition est toujours narrative.

Le poids, la taille et la gestion précise de l'inventaire sont optionnels selon le style du MJ (réaliste vs. narratif).



Chapitre III – Le Combat

Structure d'un tour

Un combat se déroule en rounds.

Chaque round dure environ 6 secondes dans le monde de jeu.

- Les PJ agissent tous ensemble, dans l'ordre de leur choix (souvent selon l'initiative, ou selon logique narrative).
- Ensuite, les PNJ et ennemis agissent à leur tour.
- Ce cycle se répète jusqu'à la fin du combat.

Résolution d'action et attaques

Pour toute action (attaque, esquive, saut...), le MJ peut demander un jet de d20 modifié par les compétences ou caractéristiques du personnage.

Attaque physique :

Jet d'attaque = $1d20 + \text{FOR ou DEX} + \text{bonus éventuel}$
à comparer à la CA (Classe d'Armure) de la cible

- Si le jet \geq CA, l'attaque touche.
- Puis, lancez les dégâts de l'arme (ex. épée : 1d8, dague : 1d4, arc : 1d6...).

Défenses et manœuvres

Défense et Armure (CA)

- CA = $5 + \text{DEX ou bonus d'armure} + \text{de compétence}$

La CA peut être affectée par :

- le mouvement rapide sans défense (-2 temporaire),
- la couverture (+2 à +4),
- un effet de terrain (glace, feu, etc.)

Certains talents permettent d'esquiver automatiquement ou de parer une attaque avec un jet opposé.

Coups critiques et échecs

- 20 naturel : coup critique → double les dégâts OU effet spécial au choix du MJ.
- 1 naturel : échec critique → l'arme se coince, un déséquilibre, chute ou ouverture à une riposte.

Manœuvres spéciales

Au lieu d'une attaque directe, un joueur peut :

- Tenter une bousculade
- Désarmer un adversaire
- Tirer un allié en danger
- Créer une diversion
- Se mettre en garde / couvrir un allié (donner CA bonus)

Le terrain a un rôle crucial :

Élément de terrain	Effet en combat
Hauteur	+1 à l'attaque si dominant
Obscurité/ombre	bonus à la furtivité, malus à la visée
Terrain instable	test de DEX requis (boue, glace)
À couvert	+2 ou + 4 à la CA

Effets spéciaux et conditions

Voici les effets les plus fréquents pouvant affecter un personnage ou une créature :

Étourdi: Perd son prochain tour ou agit en dernier

Empoisonné: Perd 2 PV/tour, désavantage sur les jets physiques

Paralysé: Incapable d'agir, CA réduite de moitié

Brûlure: 1d4 dégâts/tour, désavantage aux tests de concentration

Aveuglement: Impossible de viser, désavantage en combat

Vision troublee: -2 à tous les jets nécessitant précision

Saignement: Perd 1 PV/tour tant que non stabilisé

Peur: Ne peut pas s'approcher de la source, désavantage aux jets

Morts, stabilisation, et conséquences

- Les personnages et ennemis ont des Points de Vie (PV).
- Quand un personnage descend à 0 PV, il tombe inconscient.
- À chaque round suivant, il perd 1 PV par tour jusqu'à -5 PV.
- À -5 PV, mort définitive (à moins d'un miracle).

Malus liés aux PV faibles

Plus un personnage se rapproche de 0 PV, plus il subit de pénalités :

- À moins de 25 % de PV : -1 à tous les jets
- À moins de 10 % de PV : désavantage sur les jets
- À 0 PV : inconscient, intervention nécessaire

Guérison

- En combat : soins magiques, potions, bandages rapides (action d'un allié)
- Hors combat : repos court ou long, soins magiques, potions, compétence médecine



Chapitre IV – La Magie

Origines de la magie en Kaldea

Au commencement, il n'y avait rien.

Rien, sauf deux entités primordiales : **Luminus**, la Lumière créatrice, et **Ombrus**, l'Ombre éternelle. Ensemble, ils façonnèrent les Sept Mondes, chacun peuplé de leurs enfants : les nains, les elfes, les humains, les démons, les aquatiques, les Divins et les Morts.

Mais un jour, surgit un phénomène cosmique : **L'Éclair Pourpre**.

Un cataclysme arcanique qui brisa les frontières entre les plans et fusionna les Sept Mondes en un seul : **Kaldea**.

De cette fusion naquit un champ magique unifié, à la fois instable et fécond, où les lois naturelles furent altérées.

La magie coule désormais dans le monde comme un fleuve invisible : elle est dans l'air, dans la roche, dans le sang même de certaines lignées.

Principes magiques

- La magie est une ressource limitée : elle demande du mana.
- Tout le monde peut l'utiliser.
- Il existe plusieurs formes de magie, souvent liées à des éléments ou fonctions précises.

Types de magie

Feu: Destruction, lumière, chaleur (page 45)

Glace: Blocage, ralentissement, protection (page 45)

Foudre: Choc, paralysie, vitesse (page 45)

Soin: Guérison, purification, restauration (page 45)

Poison: Décomposition, affaiblissement, corrosion (page 45)

Altération: Invisibilité, métamorphose, silence, etc. (page 46)

Chaque lanceur peut se spécialiser dans un ou plusieurs types, selon son métier ou son origine.

Lancer un sort

Utilisation de la Mana

- Chaque sort, miracle, compétence magique ou activation magique d'objet a un coût en PM (Points de Mana), précisé dans sa description.

Quand un personnage n'a plus de mana :

- Il ne peut plus lancer de sort à moins de sacrifier sa santé :
→ 1 PV perdu = 1 PM temporaire (optionnel, à valider par le MJ).
- Il peut méditer (repos calme de 1h) pour regagner 1d4 PM.
- Un repos long (nuit ou repos complet) régénère tous les PM.

Récupération de la mana

Repos court (1h): 1d4 PM

Repos long (nuit complète): Tous les PM

Lieu sacré ou nexus: +2d4 bonus

Potion / cristal magique: Variable selon rareté

Surcharge magique (optionnelle)

Quand un lanceur tente d'utiliser un sort sans avoir assez de PM, il peut forcer une surcharge.

Lance 1d20 :

Résultat et effet:

1-5: Le sort échoue et le lanceur perd 1d6 PV

6-15: Le sort réussit, mais le lanceur subit une fatigue mentale (désavantage sur les tests pendant 1h)

16-20: Le sort réussit sans malus, mais le lanceur perd 1 PM permanent jusqu'au prochain repos.

Sorts mineurs & objets magiques

- Certains sorts très simples coûtent seulement 1 PM (étincelle, souffle givrant...).
- Certains objets magiques possèdent leur propre réserve de mana.
- Les objets enchantés peuvent :
 - utiliser la réserve de leur porteur,
 - ou être rechargés via des cristaux ou nexus.

Exemple : une amulette de soin peut permettre 1 soin léger par jour ou consommer 2 PM du porteur pour un soin immédiat.

- Certains sorts passifs (comme lumière) consomment 1 PM par heure s'ils sont maintenus activés.

Rituels et invocations

Les rituels sont des formes de magie lente, souvent puissantes, nécessitant des préparations spécifiques, des composantes, et parfois des sacrifices.

Idées de rituels :

- Protection d'un village contre les morts-vivants
- Ouverture de portail vers un autre plan
- Invocation d'un esprit ancien
- Appel de pluie sur un territoire en sécheresse

Corruptions et prix occultes

Certains pouvoirs interdits, pactes démoniaques ou artefacts corrompus laissent des séquelles.

Conséquences possibles :

- Malus sociaux (voix étrange, yeux brillants, odeur de souffre...)
- Instabilité magique (échec critique explosif)
- Perte d'humanité (transformation partielle, mutations)
- Dettes envers des entités surnaturelles



Chapitre V – Races

Elfes et Haut-Elfes

Haut-Elfes

Taille & poids : 1m80–2m, 65–85 kg

Apparence : Peau pâle, yeux clairs brillants (argent, bleu ou or), cheveux blancs, blonds ou argentés. Traits fins et élégants.

Alignement moyen : Loyal Bon ou Neutre Bon

Relations : Supérieurs, respectent les cultures savantes, méprisent les races barbares.

Religion : Dévotion à Aquilae, parfois à Saltus ou Luminus

Style de vie : Vie dans des cités lumineuses, marbre et or. Éducation rigoureuse.

Particularités : Très axés sur la connaissance, l'étude de la magie, la diplomatie.

Descriptif culturel : Les Hauts-Elfes vivent dans des cités marbrées à l'esthétique divine. Leur société valorise la connaissance, la méditation et l'art mystique.

Ils organisent souvent des cérémonies astrales et des duels magiques pour former leurs jeunes.

Stats : +2 SAG, Détecteur magique, Un sort mineur au choix, 8 PV +1D8, 12 Mana (1D8)

Elfes des Bois

Taille & poids : 1m70–1m90, 60–75 kg

Apparence : Peau légèrement dorée ou verte, yeux ambrés ou verts, cheveux bruns, auburn ou mousseux.

Alignement moyen : Neutre Bon ou Chaotique Bon

Relations : Méfiants envers les étrangers, respectent les peuples liés à la nature.

Religion : Culte de Saltus, tolèrent Aquilae

Style de vie : Vie harmonieuse avec la forêt. Logements dans les arbres ou fusionnés à la nature.

Particularités : Chasse sacrée, arts, musique, magie druidique.

Descriptif culturel : Les Elfes des Bois vivent dans des villages fusionnés avec les arbres.

Leur culture repose sur le respect de la forêt et des anciens rites druidiques.

La chasse est sacrée, la musique et la danse rythment leur quotidien.

Stats : +2 DEX, Tire double, Sens des plantes, 10 PV +1D8, 10 Mana (1D8)



Nain des Montagnes et Nain des Collines

Nains des Montagnes

Taille & poids : 1m30–1m50, 80–110 kg

Apparence : Trapu, peau pâle ou grisâtre, barbe épaisse (hommes et femmes).

Alignement moyen : Loyal Neutre ou Loyal Bon

Relations : Bons commerçants, méfiants envers les démons et aquatiques.

Religion : Malleator, parfois Aquilae

Style de vie : Vie troglodyte, cités-forges souterraines. Maîtrise de la forge et de l'architecture.

Particularités : Artisans inégalés, mémoire historique développée.

Descriptif culturel : Ils vivent dans d'immenses citadelles souterraines, bâties à la main dans les entrailles de la montagne.

Leur culture honore le travail, la famille et la guerre. Le chant de la forge rythme leur quotidien.

Stats : +2 FOR, Peau coriace, Température, 15 PV + 1D10, 4 Mana (1D4)

Nains des Collines

Taille & poids : 1m30–1m55, 70–100 kg

Apparence : Barbe plus courte, peau bronzée, teint rustique.

Alignement moyen : Loyal Bon

Relations : Plus ouverts que leurs cousins montagnards.

Religion : Malleator, parfois Saltus ou Brutus

Style de vie : Artisans, fermiers, mineurs de surface.

Particularités : Endurants, très sociables et attachés à la communauté.

Descriptif culturel : Ils habitent de charmants bourgs sur les collines, développant une culture de commerce, de fête et de traditions orales.

Bons vivants, ils tiennent des foires réputées dans tout Kaldea.

Stats : +1 FOR, +1 DEX, Persuasion, Négociation +1 rang, 12 PV +1D10, 5 Mana (1D4)



Humains

Taille & poids : 1m60–1m90, 60–90 kg

Apparence : Très variée, selon région de naissance.

Alignement moyen : Toute la palette morale possible

Relations : Généralement ouverts, très commerciaux. Souvent médiateurs.

Religion : Grand culte à Granora, certains honorent d'autres dieux.

Style de vie : Fermiers, citadins, érudits, soldats... peuple très diversifié.

Particularités : Adaptabilité, croissance rapide, réceptifs aux alliances.

Descriptif culturel : Les Humains sont les bâtisseurs d'empires. Adaptables, ils changent de mode de vie selon les régions.

Leur force réside dans leur diversité et leur ambition.

Ils fondent villes, armées, guildes et routes.

Stats : +1 rangs dans toutes les compétences, progression rapide, 10 PV +1D8, 8 Mana (1D6)

Démons

Taille & poids : 1m70–2m, 60–90 kg

Apparence : Peau rouge, violette ou sombre, cornes, yeux brillants, parfois queues ou griffes.

Alignement moyen : Neutre ou Chaotique, pas toujours mauvais

Relations : Mal vus dans l'empire, respectés par crainte.

Religion : Messorem pour les érudits, Brutus pour les guerriers

Style de vie : Hiérarchie matriarcale, éducation militaire ou spirituelle.

Particularités : Ville en adobe, désertique. Culture riche et complexe.

Descriptif culturel : Dans les déserts, les Démons vivent selon des lois strictes. Leur peuple élit une Reine parmi les femmes.

Malgré leur marginalisation, ils se sont forgé une culture riche en rites guerriers, poésie et alchimie.

Stats : +1 FOR, +1 SAG Température, un sort de feu ou malédiction, 12 PV + 1D12, 6 Mana (1D6)

Aquatiques

Taille & poids : 1m70–2m, 55–80 kg

Apparence : Peau bleutée ou turquoise, branchies, yeux luisants, chevelure flottante.

Alignement moyen : Neutre ou Neutre Bon

Relations : Rejetés par peur, mais peu rancuniers.

Religion : Abyssus

Style de vie : Vie semi-aquatique, dans lagunes, marais, cités sous-marines.

Particularités : Pacifiques mais terribles en groupe. Culture musicale et ancestrale.

Descriptif culturel : Ils vivent dans des cités semi-immergées dignes d'Atlantide. Leur culture valorise le silence, les rituels marins, l'art aquatique.

Ils communiquent par ondes et considèrent l'eau comme sacrée.

Stats : +1 DEX, +1 SAG, respiration aquatique, communication par ondes, 8 PV +1D10, 10 Mana (1D8)



Demi-Elfes

Taille & poids : 1m65–1m85, 60–80 kg

Apparence : Traits elfes adoucis, oreilles semi-pointues, mélange harmonieux.

Alignement moyen : Neutre Bon

Relations : Bien vus par les humains, tolérés par les elfes.

Religion : Aquilae ou Saltus selon culture dominante

Style de vie : Vagabonds, artistes, souvent guides ou diplomates.

Particularités : Très adaptables, capacités sociales marquées.

Culture : Ils s'adaptent partout mais cherchent souvent leur place.

Ils sont des médiateurs naturels entre les peuples, dotés de charisme et de finesse.

Stats : +1 SAG, +1 DEX, DéTECTEUR magique, Sens des plantes, Un sort mineur au choix, 9PV + 1D8, 8 Mana (1D8)

Pravitas (Demi-Nains)

Taille & poids : 1m40–1m60, 70–90 kg

Apparence : Corps trapu mais moins que les nains, cheveux denses, bras musclés.

Alignement moyen : Loyal Neutre

Relations : Respectés comme artisans, parfois ignorés par les deux races parentes.

Religion : Malleator ou Aquilae

Style de vie : Souvent forgerons, bâtisseurs, marins ou ingénieurs.

Particularités : Gens pragmatiques, travailleurs et discrets.

Culture : Les Pravitas vivent souvent dans les plaines humaines mais conservent un amour de la pierre et du métal.

Leur humour sec et leur ténacité sont célèbres.

Stats : +1 DEX, +1 FOR, Peau coriace, Éloquence + 2 rang, 10PV +1D10, 8 Mana (1D4)

Impis (Demi-Démons)

Taille & poids : 1m60–1m90, 60–85 kg

Apparence : Traits humains sombres, yeux brillants, cicatrices ou marques magiques.

Alignement moyen : Neutre à Chaotique

Relations : Rejetés dans l'empire, bienvenus à Dun Moraz ou Skal.

Religion : Messorem ou Brutus

Style de vie : Mercenaires, érudits interdits, hors-la-loi ou prêtres occultes.

Particularités : Aura magique, ténacité rare, détermination.

Culture : Souvent orphelins ou abandonnés, les Impis vivent dans les marges de la société.

Ils excellent dans les arts interdits ou les métiers de l'ombre.

Stats : +1 FOR, +2 SAG, un sort de feu, 10 PV + 1D12, 8 Mana (1D6)



Aequors (Demi-Aquatiques)

Taille & poids : 1m60–1m85, 55–75 kg

Apparence : Peau légèrement nacrée, branchies discrètes, yeux irisés.

Alignement moyen : Neutre

Relations : Mieux intégrés que les aquatiques purs, bons médiateurs.

Religion : Abyssus

Style de vie : Aventuriers marins, navigateurs, pêcheurs ou éclaireurs.

Particularités : Amphibies discrets, liés aux fleuves et estuaires.

Culture : Les Aequors se sentent à l'aise sur terre comme dans l'eau.

Ils développent des talents de communication, de navigation, et de soins liés à l'élément aquatique.

Stats : +1 DEX, +1 SAG, Négociation + 1 rang, respiration aquatique, communication par ondes, 8 PV + 1D10, 10 Mana (1D8)



Chapitre VI – Voies

La voie que vous tracez

Dans Kaldea, il n'existe **ni classes** rigides, **ni rôles** imposés. Chaque personnage forge **sa propre Voie** au fil des expériences, des choix et des compétences acquises. **Vous êtes libre** d'incarner un guerrier mystique maniant la foudre, un alchimiste assassin, ou un pyro-barbare devenu prêtre.

Ce système permet une personnalisation totale, où la construction de personnage repose sur l'évolution de **trois statistiques principales** et de **leurs compétences associées**, sans restriction arbitraire.

Structure des Voies

Une Voie représente l'ensemble des compétences, spécialités et styles de jeu que votre personnage choisit de développer. Vous pouvez en suivre une, plusieurs, ou en créer une nouvelle en cours de route. **La Voie est ce que vous décidez d'être.**

Il n'existe donc aucune liste fermée de classes. Ce que vous développez définit votre personnage.



Les 3 attributs fondamentales

- Compétences associées
- **FOR** => Force: Arme 1 main, Arme 2 mains, Armure lourde, Endurance, Athlétisme, Résistance naturelle
- **DEX** => Dextérité: Archerie, Armure légère, Crochetage, Eloquence, Furtivité, Vol à la tire
- **SAG** => Sagesse: Perception, Nature, Médecine, Connaissance, Enchantement, Alchimie

À chaque montée de niveau dans un attribut, vous gagnez :

- **+3 points de rang** à répartir dans ses compétences associées
- **+2 point d'atout**
- **+PV ou +PM** (FOR=1D PV / DEX=1D PV et 1D PM diviser par deux / SAG=1D PM)

Rangs et Atouts Débloquées

Chaque compétence peut être augmentée de 1 à 20 rangs. À certains seuils prédéfinis, vous débloquez des atouts passives ou actives.

Exemple – Furtivité :

- Rang 1 : +1 en discréption
- Rang 5 : "Coup dans le dos" (+6 dégâts en attaque furtive par derrière)
- Rang 8 : +2 en discréption
- Rang 10 : "Mort à distance" (+6 dégâts en attaque à distance furtive)
- Rang 15 : "Lame d'assassin" (+6 dégâts avec dague en furtif)
- Rang 20 : "Silence" (vous ne déclenchez plus d'alerte en mouvement)

Chaque compétence dispose ainsi d'atouts secondaires uniques, que vous êtes libre de découvrir, combiner ou ignorer selon la Voie que vous tracez.

Progression et Maîtrise

- Vous progressez par rangs dans les compétences, et par niveaux dans les attributs.
- Vous gagnez de l'XP selon les actions, combats, ou RP.
- L'accès aux pouvoirs dépend donc des rangs atteints dans une compétence précise, et non d'un niveau de classe.

Exemple : Un guerrier puissant ne sera pas "niveau 10", mais aura 15 rangs en Arme à deux mains et 12 en Armure lourde.



Chapitre VII – Roleplay et Exploration

Interaction sociale

Dans Kaldea, le jeu de rôle est central : vos paroles, attitudes et décisions façonnent la manière dont le monde vous perçoit. Les interactions sociales ne dépendent pas uniquement d'un jet de dés, mais aussi de votre manière de jouer.

Résolution des échanges

Les interactions peuvent être jouées de deux manières :

- Roleplay pur : les joueurs parlent, négocient, séduisent ou intimident directement.
- Tests sociaux : le MJ peut appeler un test (ex : Eloquence, Intimidation) sur un d20 + compétence contre une difficulté.

Attitudes, réputation, choix

La façon dont vous traitez les autres (PNJ, factions, royaumes) influence :

- L'accès à certaines quêtes ou récompenses
- La réputation de votre groupe
- Les réactions à vos actions passées

Énigmes et interactions environnementales

Kaldea est un monde ancien, magique et fragmenté, riche en mystères. Les énigmes, pièges, artefacts anciens ou structures effondrées sont nombreux, et leur résolution implique :

Résolution d'énigmes :

- Par logique et déduction des joueurs (le MJ donne les indices et observe)
- Ou via un test d'Intelligence / Sagesse / Compétence selon le cas (Ex. : Connaissance, Enchantement, Furtivité)

Exemple : « Une dalle étrange est marquée d'un symbole oublié. Un test de Connaissance (DC 14) pourrait en révéler la signification. »

Interactions avec l'environnement :

- Crochêtage de serrures
- Désamorçage de pièges
- Utilisation créative de la magie
- Exploration de ruines ou lieux cachés

L'environnement réagit à vos décisions et ouvre la voie à des solutions non prévues. Encouragez l'initiative.



Systèmes de réputation et d'influence

Votre groupe n'est pas anonyme. Vos actions influencent votre notoriété et peuvent façonner des relations complexes avec les factions, guildes, royaumes ou cultes.

Système de Réputation

Chaque faction a un score de réputation (de -5 à +5) :

-5 = Ennemis jurés, chasse à vue

-3 = Hostilité ouverte, rejet

0 = Neutre, inconnu

+3 = Accès à des ressources, respect

+5 = Alliés, faveurs politiques

Les actions notables (aider une ville, tuer un chef, trahir une guilde...) modifient ces scores. Le MJ peut garder ces scores secrets pour plus de suspense.

Voyage, exploration, survie

Kaldea est un monde vaste et sauvage. Entre ruines magiques, territoires oubliés, jungles hantées ou montagnes gelées, l'exploration est un enjeu majeur.

Voyage

Les voyages sont découpés en étapes ou jours :

- Gérer les distances, cartes, moyens de transport
- Rencontres aléatoires (PNJ, bêtes, anomalies magiques)
- Tests de Nature, Perception ou Survie

Survie

Le groupe doit gérer :

- Nourriture et eau (tests, objets, sorts ou chasses)
- Climat (chaud, froid, tempêtes magiques)
- Épuisement (malus sur les jets, perte de PV ou PM)
- Repos : court (1h) ou long (8h), selon les conditions du lieu

Exploration

L'exploration donne accès à :

- Artefacts oubliés
- Points d'intérêt secrets
- Rumeurs sur des lieux uniques
- Portails anciens (vers d'autres fragments du monde originel ?)

Un monde forgé par la fusion de 7 royaumes réserve de nombreuses anomalies...



Chapitre VIII – L’Univers de Kaldea

Histoire du monde

Le Chant des Origines.

« Avant l'aube du temps, il n'y avait que le Silence. Du Silence naquirent deux souffles, et du souffle, les mondes. »

Bien avant que les peuples foulent la terre, **Luminus**, essence de la lumière, et **Ombrus**, force des ténèbres, régnaien seuls sur le Néant. Ils n'étaient ni bons, ni mauvais. Ils étaient **équilibre**. L'un créait, l'autre effaçait. Leur danse éternelle tissa les fils du cosmos.

De leur union jaillirent les Étoiles, les Cieux, et les Sept Mondes, chacun abritant un peuple destiné :

- **Les Elfes**, enfants de la lune et des forêts éternelles
- **Les Nains**, bâtisseurs infatigables des roches sacrées
- **Les Hommes**, voyageurs du destin
- **Les Démons**, nés du feu du conflit
- **Les Divins**, messagers des énergies célestes
- **Les Morts**, résidents d'un monde entre les mondes
- **Les Aquatiques**, gardiens des abysses oubliés

Chaque monde gravitait en harmonie autour du Cœur de la Création... jusqu'au jour où l'équilibre fut brisé.

L'Éclair Pourpre : L'Inéluctable Fusion

Nul ne sait ce qui déclencha l'**Éclair Pourpre**. Une lumière d'une intensité surnaturelle transperça les cieux. Les sept mondes fusionnèrent dans une explosion d'énergie mystique, formant **Kaldea**, un monde unique, instable, magnifique et fracturé.

Ce cataclysme, désormais appelé **l'Inéluctable**, bouleversa le tissu du réel. Les continents s'imbriquèrent, les races se croisèrent, des dieux tombèrent, d'autres naquirent. Des failles magiques, appelées **Brèches**, témoignent encore de cette déchirure cosmique.

Cela fait **sept siècles** que les peuples vivent sur Kaldea. Si certains ont bâti des empires, d'autres errent encore, cherchant leur place dans ce monde neuf, hanté par les souvenirs de leurs origines.

Grandes puissances et royaumes

Kaldea est aujourd’hui divisée en sept grandes régions, aux cultures, peuples et ambiances très distinctes. Si **Solaris** est le cœur politique et spirituel, certaines zones échappent au contrôle impérial, nourrissant tensions, conflits et mystères.



1. Solaris – Région impériale (Centre)

Dominante : humains, haut-elfes | Culture : impériale, centralisée | Style : marbre, or, architecture solennelle

• **Solarem**

- Capitale impériale aux toits dorés, centre du pouvoir.
- Abrite le Palais impérial, la Grande Bibliothèque, les temples d'Aquilae.
- Lieux d'influence, de complots et de savoir ancien.

• **Veritas**

- Ville sacrée juchée sur un promontoire rocheux.
- Célèbre pour son observatoire céleste et ses reliques divines.

• **Ferrum**

- Cité marchande au bord du lac Mirael.
- Carrefour des érudits, caravanes et marchands d'objets rares.

2. Sylvanor – Forêts harmonieuses, symbiose avec la nature

Dominante : elfes des bois, demi-elfes | Spiritualité : culte de Saltus

• **Lithael**

- Capitale fusionnée à la forêt : arbres géants, rues naturelles.
- Centre spirituel, rites druidiques, sagesse ancienne.

• **Thyrdalen**

- Ville fluviale baignée de brume.
- Réputée pour ses artisans du bois et archers forestiers.

• **Vallombre**

- Sanctuaire druidique au creux d'un vallon doré.
- Lieu d'apprentissage, communion avec la nature.

3. Boréalis – Montagnes nordiques, climat rude et isolé

Dominante : nains, troglodytes, traditions de forge et runes

• **Kar-Dûm**

- Citadelle sculptée dans la montagne.
- Cœur de la forge runique, armement légendaire.

• **Hraldran**

- Ville encerclant le Volcan Sacré, énergie canalisée dans la forge.
- Équilibre fragile entre puissance et dévotion.

• **Nornak**

- Cité disparue, protégée par un dôme magique.
- Mythe ou vérité ? Certains affirment qu'un secret divin y sommeille.



4. Valdaran – Plaines fertiles, berceau de la mixité

Dominante : humains, sang-mêlés (pravitas, aequors)

- **Ismoréa**

- Ville fortifiée mais prospère.
- Siège des guildes marchandes et de l'économie agricole.

- **Mardhor**

- Marché géant à ciel ouvert, animé chaque semaine.
- Carrefour commercial, brassage culturel intense.

- **Bracenne**

- Ville-rivière, renommée pour sa pêche et ses traditions hybrides.

5. Meridar – Désert aride, royaume démoniaque matriarcal

Dominante : démons, castes infernales, élite religieuse duale

- **Dazkara**

- Capitale en adobe, aux murs ocres.
- Siège de la Reine-Sorcière, temple majeur de Messorem.

- **Velkareth**

- Forteresse entaillée dans la roche.
- Centre d'entraînement des lances infernales.

- **Ulh'Massar**

- Ruines près d'un puits démoniaque.
- Ancienne cité corrompue, aujourd'hui interdite et instable.

6. Thalasséa – Marais, littoraux et cités submergées

Dominante : peuples aquatiques, reclus mais commerçants

- **Abylion**

- Cité semi-submergée, dômes de cristal, art atlante.
- Sanctuaire de la divinité Abyssus.

- **Vaelar**

- Ville militaire sous-marine, communication par ondes.
- Rarement vue par les peuples terrestres.

- **Port d'Alguefri**

- Seul accès semi-ouvert au monde terrestre.
- Mélange de cultures marécageuses et marines.



7. Névroth – Terres maudites, isolées, taboues

Dominante : morts, esprits, aberrations, elfes cavernicoles

- Aucune capitale officielle
 - Aucun contact impérial, zone interdite.
 - Cartes effacées, territoires bannis des archives.
- **Ruines de Dreldan**
 - Ancienne ville humaine, aujourd’hui nécropole active.
- **Tour d’Urgall**
 - Observatoire corrompu, transformé par l’Inéluctable.
 - Source d’horreurs, magie distordue et murmures persistants.

Le Panthéon de Kaldea

Chaque divinité de Kaldea incarne un équilibre entre ordre, nature, mort, création ou destruction. Leur culte influence autant les cultures que la magie, les fêtes et les interdits du monde.



AQUILAE – Le Gardien de l'Harmonie

- **Alignment :** Loyal Bon
- **Domaines :** Sagesse, ordre, lumière, loi
- **Symbolique :** Cercle doré entourant un œil ouvert sur une flamme blanche
- **Représentation :** Androgyne drapé de blanc et d'or, tête d'aigle, regard d'ambre
- **Lieu de culte :** Temple de la Concorde, Alta Impera
- **Clergé :** Scribes Célestes, Moines Blancs, Oracles de l'Unité
- **Fête :** Éveil du Savoir (solstice d'été)



Dogme :

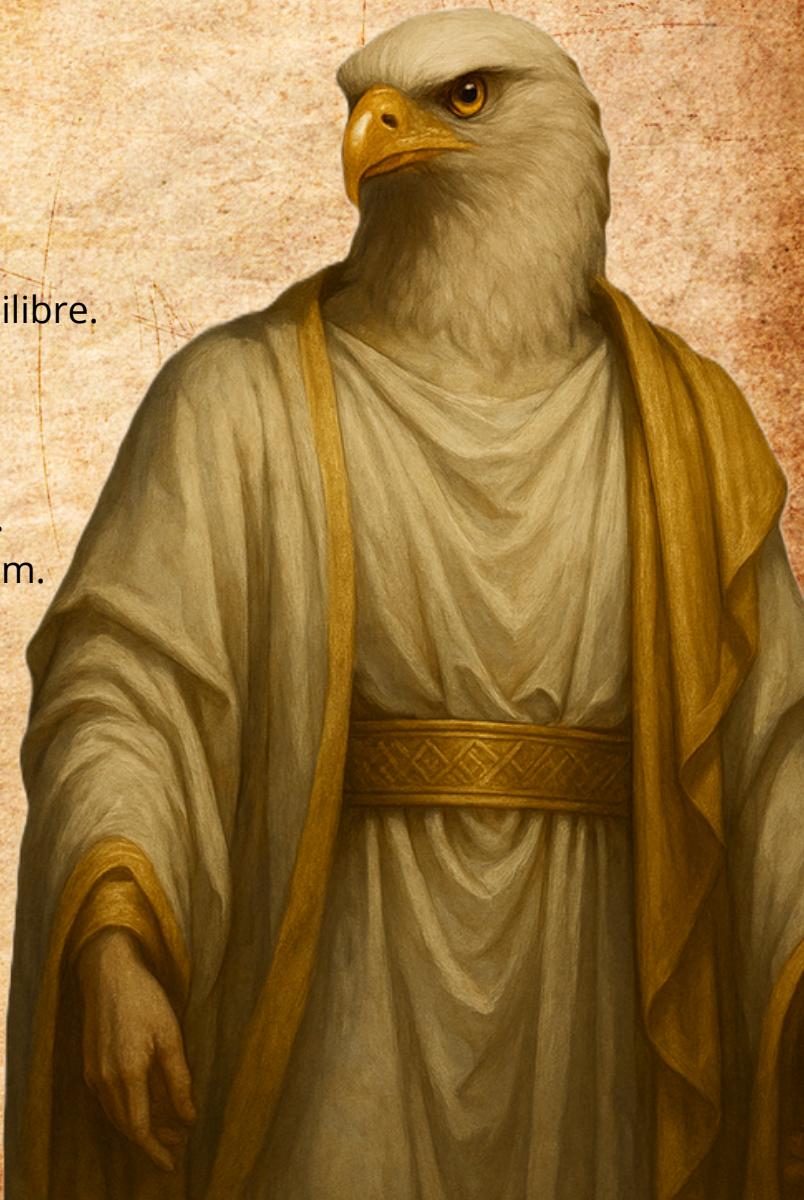
- La sagesse éclaire la voie.
- L'harmonie prime sur l'individu.
- Le savoir partagé, sauf s'il menace l'équilibre.

Interdits :

- Mentir à un frère d'ordre.
- Détruire un savoir sans décret impérial.
- Pratiquer la magie chaotique en son nom.

Miracles :

- Lumière apaisante pour les esprits.
- Révélation des traîtres.
- Aura de calme en bataille.



SALTUS – Le Protecteur des Forêts Ancestrales

- **Alignement** : Neutre Bon
- **Domaines** : Faune, flore, cycles naturels
- **Symbole** : Feuille dorée, bois de cerf et lierre
- **Représentation** : Corps musclé, peau brune et verte, tête de cerf, plastron d'écorce
- **Lieu de culte** : Grands Chênes-Cathédrales, Lithael
- **Clergé** : Druides de la Brume, Veilleurs de la Sylve
- **Fête** : La Marée Verte (fin de printemps)

Dogme :

- Chaque vie a sa place dans le cycle.
- Chasse avec nécessité et respect.
- Protège les anciens bois.

Interdits :

- Tuer sans gratitude rituelle.
- Profaner un arbre ancien.
- Utiliser le feu dans une forêt sacrée.

Miracles :

- Croissance accélérée.
- Parler aux bêtes.
- Enracinement immobilisant.



GRANORA – La Gardienne des Champs

- **Alignment :** Neutre Bon
- **Domaines :** Moissons, foyers, simplicité, pain
- **Symbolisme :** Épi croisé avec une serpe
- **Représentation :** Paysanne frêle, tête de mulot, panier de semences
- **Clergé :** Prêtres-Semeurs, Gardiens du Grenier
- **Fêtes :**
 - Première Graine (printemps)
 - Moissons (fin d'été)

Dogme :

- Nourris la terre, elle te nourrira.
- Le pain partagé sanctifie le foyer.
- Chaque graine est promesse.

Interdits :

- Empoisonner la terre.
- Refuser un abri à un affamé.
- Détruire un champ en saison.

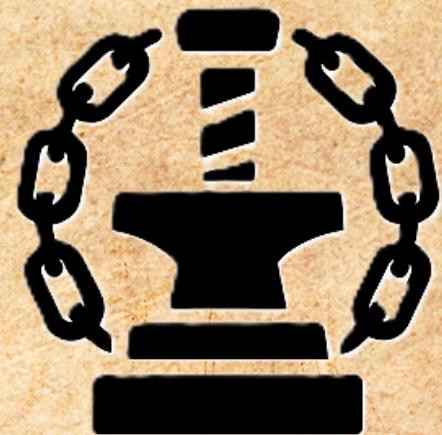
Miracles :

- Fertilité des sols.
- Peau de terre protectrice.
- Apparition de vivres.
- Main fertile.



MALLEATOR – Le Brasier Éternel

- **Alignement** : Loyal Neutre
- **Domaines** : Forge, volcan, endurance, création
- **Symbole** : Marteau sur enclume enflammée, cerclé de chaînes
- **Représentation** : Colosse trapu, tête de taureau, cornes brûlées
- **Lieu de culte** : Forge-Temple de Fusaur, Boréalis
- **Clergé** : Forgerons sacrés, Veilleurs des Forges
- **Fête** : Éveil du Marteau
(éruption rituelle, concours d'artisans)



Dogme :

- Crée avec passion, détruis avec sagesse.
- Le feu purifie comme il forge.
- L'œuvre reflète l'âme.

Interdits :

- Voler une création.
- Forger dans le chaos.
- Abandonner un artisan dans le besoin.

Miracles :

- Arme enchantée.
- Solidification de lave.
- Réparation instantanée.
- Fusion rare.



ABYSSUS – Le Silence des Profondeurs

- **Alignement** : Neutre
- **Domaines** : Océans, secrets, marées, isolement
- **Symbol** : Trident spiralé entouré de courants
- **Représentation** : Être amphibien, tête d'hippocampe, trident d'eau mouvante
- **Lieu de culte** : Aequarion, cité submergée
- **Clergé** : Chanteurs des Abysses, Prophètes Silencieux
- **Fête** : Roulis Sacré (solstice marin)

Dogme :

- L'océan n'oublie jamais.
- Chaque silence a son sens.
- Ce qui est englouti est gardé.

Interdits :

- Polluer les eaux sacrées.
- Révéler un secret immergé.
- Crier dans les sanctuaires.

Miracles :

- Maîtrise des courants.
- Brumes et pluie.
- Respiration aquatique.
- Lecture d'échos passés.



MESSOREM – La Dame au Dernier Souffle

- **Alignement :** Neutre
- **Domaines :** Mort douce, repos, poison, fin paisible
- **Symbol** : Chouette aux yeux clos tenant une fiole
- **Représentation** : Femme voilée, tête de chouette, silhouette spectrale
- **Lieu de culte** : Temple enfoui de Dazkara
- **Clergé** : Sœurs du Dernier Soupir, Moines de l'Éclipse
- **Fête** : Nuit de la Plume Blanche (fin d'automne)



Dogme :

- La mort est un retour, pas une fin.
- La paix est un don ultime.
- Le poison peut être compassion.

Interdits :

- Prolonger l'agonie.
- Perturber le sommeil des morts.
- Tromper ceux en quête de repos.

Miracles :

- Sommeil indolore.
- Apaisement du deuil.
- Baiser du silence (mort douce et choisie).

BRUTUS – Seigneur du Champ Silencieux

- **Alignement** : Neutre
- **Domaines** : Mort au combat, honneur, rage sacrée
- **Symbole** : Hache traversant un crâne
- **Représentation** : Guerrier massif, tête de hibou, ailes noires déployées
- **Lieu de culte** : Forteresse-Temple, désert de Meridar
- **Clergé** : Prêtres-Berserks, Mères-Valkyries
- **Fête** : Veillée Rouge (tournoi rituel)

Dogme :

- Meurs l'arme à la main.
- Le courage se prouve.
- La mort est une transition.

Interdits :

- Fuir un combat juste.
- Trahir un allié d'armes.
- Porter des armes impures.

Miracles :

- Rage bénie.
- Résistance surnaturelle.
- Guide d'âmes vers l'armée céleste.



OMBRUS – Le Souffle des Ombres

- **Alignement** : Neutre (cosmique)
- **Domaines** : Destruction, oubli, fin des cycles
- **Symbol** : Spirale noire dans cercle gris, encerclée de crocs
- **Représentation** : Dragon de brume, noir et gris, yeux sans fond
- **Culte** : Ordres secrets, ermites, prophètes
- **Rôle cosmique** : Frère et opposé de Luminus

Dogme :

- La fin est naturelle.
- Rien ne dure sans s'effondrer.
- L'ombre ne ment pas.

Interdits :

- Refuser l'inévitable.
- Déranger le cycle.
- Employer son nom à la légère.

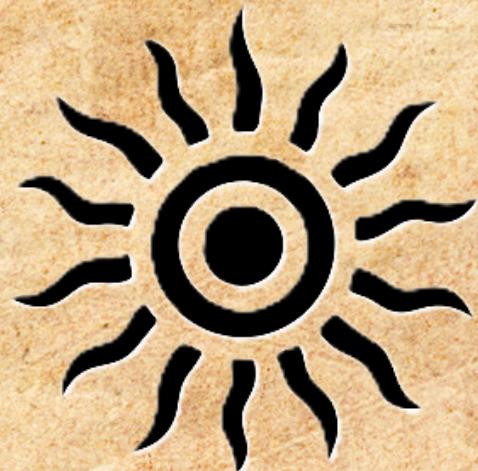
Miracles :

- Dissolution de matière.
- Lumière inversée.
- Rêves apocalyptiques.
- Silence absolu.



LUMINUS – Le Chant de l'Aube

- **Alignment** : Neutre (cosmique)
- **Domaines** : Création, lumière, naissance, inspiration
- **Symbol** : Soleil spiralé avec œil doré au centre
- **Représentation** : Dragon scintillant, runes vivantes, voix cosmique
- **Culte** : Artistes, architectes, sages
- **Rôle cosmique** : Frère et opposé d'Ombrus



Dogme :

- Crée avec intention.
- Protéger les commencements.
- L'ordre est beauté.

Interdits :

- Détourner la lumière.
- Altérer la mémoire des origines.
- Détruire sans succéder.

Miracles :

- Illumination intérieure.
- Renaissance magique.
- Création spontanée.
- Voix pacificatrice.



Lieux légendaires et secrets interdits

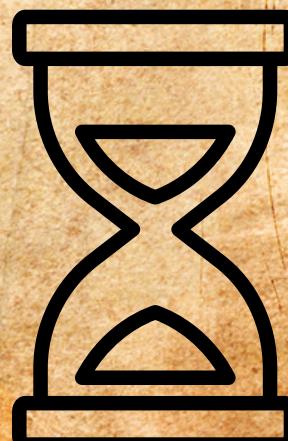
Kaldea recèle des lieux qui échappent à la logique du monde :

- La Cité Inversée, suspendue sous une falaise, visible uniquement à la pleine lune
- La Brèche Éternelle, cicatrice magique où les lois du temps se distordent
- L'Œil de Kaldea, cratère mystique, né de l'Éclair Pourpre, où nul ne revient
- La Forêt des Murmures, où les arbres parlent et se déplacent

Certains lieux sont interdits par décret impérial, d'autres évités par instinct, hantés par des créatures ou des souvenirs d'un passé trop puissant.

Chronologie simplifiée

Année	Événement
-???	Création des deux entités : Luminus & Ombrus
-????	Naissance des Sept Mondes
an 0	L'Éclair Pourpre – Fusion en Kaldea
+ 26	Fondation de l'Empire Céleste
+ 152	Guerre des Trois Couronnes (premiers conflits majeurs inter-espèces)
+ 403	Apparition des premières Brèches
+ 590	Soulèvement de Névroth
≈ + 700	Présent – tensions, explorations, éveils magiques, conflits sous-jacents...



Chapitre IX - Ennemis et Créatures

Le monde de Kaldea est rempli de dangers. Au fil de leurs aventures, les personnages peuvent croiser toutes sortes d'ennemis, des plus ordinaires aux plus extraordinaires.

Types d'Ennemis

Les adversaires que l'on rencontre peuvent appartenir à différentes catégories :

- **Humains hostiles** : gardes corrompus, bandits de grand chemin, mercenaires ou soldats ennemis.
- **Bêtes sauvages** : animaux agressifs, prédateurs territoriaux ou affamés.
- **Créatures mutées ou magiques** : monstres issus de la magie, de la corruption ou de mutations mystérieuses.
- **Morts-vivants** : zombies, esprits errants ou cadavres animés rôdant dans les lieux hantés.
- **Créatures mythiques** : dragons, trolls, géants, ou autres entités anciennes liées aux dieux ou aux forces occultes.

Créatures par Région

Certaines régions abritent des créatures uniques ou rares, souvent liées à leur environnement ou à des événements anciens.

Par exemple :

- Des scorpions géants dans les déserts brûlants.
- Des créatures marines étranges dans les mers profondes.
- Des bêtes de brume dans les forêts enchantées.

Les monstres sont parfois légendaires et n'apparaissent que dans des lieux précis ou à des moments rares.

Comportements

Le comportement des créatures varie selon leur nature :

- Les bêtes sauvages, zombies ou morts-vivants attaquent souvent par instinct : pour se nourrir, se défendre ou chasser.
- Les créatures plus évoluées (trolls, dragons, géants...) peuvent agir de manière stratégique, poser des pièges, défendre un territoire ou négocier.
- Certains ennemis sont influencés par des forces supérieures, comme une magie ancienne, une divinité ou une malédiction.

Le Codex des Créatures

Un codex spécial est mis à disposition du Maître du Jeu (MJ). Il contient des fiches détaillées pour chaque monstre et créature, avec :

- Leurs caractéristiques (force, vitesse, pouvoirs...)
- Leur comportement en combat
- Des idées d'utilisation en scénario
- Leurs faiblesses ou spécificités

Ce codex permet d'adapter les rencontres selon le niveau des joueurs et l'ambiance voulue : exploration, horreur, action, etc.

Chapitre X – Aide au MJ

Le guide de l'équilibriste invisible

Le Maître du Jeu (MJ) est plus qu'un narrateur. Il est le garant du monde, l'arbitre des règles, et le chef d'orchestre de l'aventure. Ce chapitre vise à accompagner celles et ceux qui endossent ce rôle, en leur donnant les clés pour raconter, improviser et faire vivre Kaldea à travers les choix des joueurs.

Créer une aventure

Créer une aventure, ce n'est pas forcément écrire un roman :
c'est poser une situation de départ, des enjeux, et laisser les joueurs la transformer.

- Point de départ : un mystère, un contrat, une menace ou un événement.
- Objectifs : clairs ou ambigus, mais motivants.
- Obstacles : moraux, physiques ou magiques.
- Conséquences : les actes des joueurs ont un impact.

Conseil : pense en termes de "problèmes à résoudre" plutôt qu'en chemins à suivre.

Gérer une campagne

Une campagne, c'est une aventure au long cours. Elle peut être :

- **Linéaire** : un fil rouge à suivre
- **Modulaire** : des épisodes reliés par des thèmes ou des personnages
- **Ouverte** : un monde vivant où les joueurs mènent leurs propres intrigues

Assurer la cohérence du monde au fil du temps : les actions des joueurs doivent avoir des effets visibles. N'hésitez pas à faire évoluer la carte, les factions, ou même le climat en fonction d'eux.

AdAPTER LES RÈGLES À SON STYLE

Le système est un outil, pas une prison. Vous pouvez :

- Simplifier les jets dans les moments tendus
- Modifier une capacité pour rendre un personnage unique
- Introduire de nouvelles mécaniques si elles servent ton ambiance

Gardez toujours l'esprit du jeu : favorise l'*histoire, le plaisir et l'équilibre*.



Équilibrer les rencontres

Une rencontre réussie n'est pas forcément "juste", mais elle doit être intéressante.

- **Facile** : donne confiance ou sert à lier l'équipe
- **Moyenne** : pousse à la réflexion ou au combat
- **Difficile** : force la tension, la stratégie ou la fuite
- **Mortelle** : rare, mais mémorable

Varie les ennemis, les environnements et les objectifs.

Un combat contre une horde n'a pas le même impact qu'une joute contre un unique colosse.

Gestion du rythme & improvisation

Le MJ guide le tempo :

- **Lent** : exploration, intrigue, relations sociales
- **Rapide** : action, combat, fuite
- **Coup de théâtre** : un retournement, une révélation, une trahison

Improviser, c'est dire "oui, et..."

Ne bloquez pas une idée originale des joueurs. Adapter le monde à leur créativité.

Le codex spécial du MJ

Ce chapitre est volontairement général.

Un Codex du MJ séparé contient :

- Des scénarios prêts à jouer
- Des outils de génération d'événements ou de PNJ
- Des aides à la création de lieux, de quêtes ou de factions
- Des tables aléatoires pour improviser en quelques secondes

Il s'agit de la boîte à outils du Conte, pour faire vivre Kaldea à ta façon.



Chapitre XI — Ressources & Savoirs Utiles

"Un bon voyageur se fie à son instinct. Un grand aventurier connaît aussi le prix d'un pain, la valeur d'un sort, et ce que contient la fiole qu'on lui tend."

— Maître Ermidan, Archiviste itinérant de la Guilde des Lointains

Dans les pages qui suivent sont rassemblés les **savoirs pratiques** du monde de Kaldea, ceux que tout aventurier avisé, artisan appliqué ou mage accompli devrait garder à portée de main.

Sorts, armes, monnaies, potions et enchantements : ce chapitre est le **grimoire matériel et magique** des explorateurs. Il contient les **règles, valeurs et listes utiles** à la vie sur les routes comme à la survie dans les donjons.

Qu'il s'agisse de **lancer un sort en plein combat**, de **négocier le prix d'une dague enchantée**, ou de **préparer un élixir de silence**, tout ce savoir a été collecté, testé, et parfois arraché à l'oubli pour vous servir.

Ce n'est pas un catalogue.

C'est une **boîte à outils vivante**, le **reflet du monde par ses usages**.

Grimoire des Sorts

"La magie n'est ni bonne, ni mauvaise. Elle est comme le feu : éclaire ou brûle, selon la main qui la tient."

— Inquisiteur Kael d'Aquilae

Introduction à la magie

Dans Kaldea, la magie est un **pouvoir ancien**, fluide et capricieux, puisé directement dans l'énergie primordiale du monde. Tous ne peuvent la manier avec exactitude, et ceux qui y parviennent paient le prix de sa puissance.

Le **Mana** est la ressource principale utilisée pour canaliser les sorts.

- Tant que **vous avez des PM**, vous pouvez **lancer des sorts**.
- Lorsque vous êtes à **0 PM**, la magie devient **inaccessible** jusqu'à récupération.

Attention : Dans la plupart des **villes et territoires civilisés**, l'**usage visible de la magie est mal vu**, voire **considéré comme dangereux**. Seules les démonstrations encadrées (spectacles, concours, académies) ou les situations d'extrême urgence peuvent être tolérées.

Un mage trop démonstratif risque la **suspicion, l'interpellation, voire la traque**.

Apprentissage de la Magie

Dans l'univers de Kaldea, la magie n'est pas innée pour la plupart des individus. Elle s'apprend, se transmet ou s'achète.

- **Livres magiques** : Grimoire de sorts vendus à prix fort dans certaines boutiques ou récupérés dans des ruines. Chaque livre permet d'apprendre un sort (nécessite temps et intelligence).
- **Enseignement auprès de mages** : Certains mages acceptent de former les aventuriers, souvent en échange de services, de pièces ou de serments.
- **Héritage ou découverte** : Un ancien artefact, un don transmis ou une expérience magique peut déclencher une forme d'apprentissage inattendue.

Les six voies magiques

La magie est divisée en six Écoles ou Voies, correspondant à des manifestations différentes de l'Énergie :



Feu:

Magie destructrice et volatile, utilisée pour infliger de lourds dégâts.

- **Étincelle** (1 PM) : Petite flamme utile pour enflammer une torche ou intimider. **Dégât: 1PV**
- **Main brûlante** (2 PM) : Cône de flammes mineur, inflige des brûlures légères. **Dégât: 1D4**
- **Orbe embrasé** (4 PM) : Projectile de feu infligeant des dégâts explosifs. **Dégât: 1D8**
- **Mur de flammes** (6 PM) : Barrière brûlante empêchant le passage. **Dégât: 1D4**
- **Tempête incendiaire** (8 PM) : Pluie de feu sur une zone ciblée. **Dégât: 4D6**



Glace:

Contrôle du froid, de l'immobilisation et de la défense.

- **Souffle givrant** (1 PM) : Ralentit une cible unique.
- **Aiguilles de givre** (2 PM) : Projectiles de glace perçants. **Dégât: 1D4**
- **Gel localisé** (3 PM) : Immobilise temporairement un petit objet ou membre.
- **Mur de givre** (5 PM) : Bloc solide de glace défensif.
- **Étreinte hivernale** (7 PM) : Fige une zone dans la glace, ralentissant ou bloquant plusieurs ennemis.



Foudre:

Magie rapide, instable, souvent utilisée à distance.

- **Étincelle vive** (1 PM) : Crée un choc mineur, utile pour déclencher un piège ou surprendre.
- **Arc électrique** (2 PM) : Choc sur une cible + ricochet sur une seconde. **Dégât: 1D4+1PV**
- **Fulguration** (4 PM) : Décharge sur une ligne droite, touche plusieurs ennemis. **Dégât: 3D4**
- **Éclair en chaîne** (6 PM) : Bondit entre jusqu'à 5 cibles. **Dégât: 5D4**
- **Orage canalisé** (8 PM) : Convoque un orage magique pendant quelques minutes. **Dégât: 1D4 sur toute les cibles (alliés et ennemis)**



Poison:

Magie lente mais persistante, favorise l'empoisonnement et la souffrance.

- **Souffle vénéneux** (1 PM) : Vapeur nocive à courte portée. **Dégat: 2PV +empoisonnement**
- **Fléau organique** (3 PM) : Inflige des dommages progressifs.
Dégât: 1PV tour 1+2PV tour 2+3PV tour 3....+empoisonnement
- **Corruption du sol** (4 PM) : Rend une zone toxique pendant quelques tours.
Dégât: empoisonnement pour tout le monde au sol
- **Jet d'acide virulent** (5 PM) : Projette un cône d'acide verdâtre sur 3 mètres.
Dégât: 2d6+1d4 au tour suivant
- **Éclat nécrotoxique** (7 PM) : Un projectile noir-vert explose à l'impact. **Dégât: 3D6**



Soin:

La magie curative, bien que précieuse, reste rare.

- **Soin léger** (3 PM) : **Rend 6 PV** immédiatement à une cible.
- **Soin modéré** (6 PM) : **Rend 12 PV** à une cible.
- **Purification** (5 PM) : Soigne poison ou maladie simple (mais pas magique).
- **Bénédiction régénérante** (8 PM) : Rend 3 PV/h pendant 3h (ou jusqu'au prochain combat).
- **Résurgence vitale** (10 PM) : Ramène un allié inconscient à 1 PV avec fatigue extrême.



Altération:

Magie de modification : perçoit, influence, trompe ou transforme.

- **Silence** (2 PM, +1 PM/heure) : Supprime tout son dans une zone.
- **Lumière** (2 PM, +1 PM/heure) : Fait briller un objet de lumière douce.
- **Rage** (3 PM) : Confère un bonus de force, mais rend agressif. (+1dégât pendant 3 tours)
- **Confusion** (3 PM) : Désoriente un ennemi, l'empêchant de cibler clairement. (1 tour)
- **Lévitation** (4 PM) : Permet de flotter dans les airs pendant quelques instants.
- **Altération mineure** (2 PM) : Change une petite propriété physique (couleur, texture).
- **Peau de pierre** (5 PM) : Durcit la peau du porteur, le rendant plus résistant. (+2CA)
- **Voix d'illusion** (3 PM) : Imité une voix ou un son à distance.
- **Brume mentale** (6 PM) : Cache les pensées à la détection magique.
- **Mimétisme** (7 PM) : Transforme l'apparence de l'utilisateur pour quelques heures.
- **Rupture d'Essence** (8 PM) : Cible un lanceur de sorts ou une créature magique à portée moyenne. La cible est frappée par une onde d'énergie qui perturbe violemment son flux magique, lui infligeant **6 dégâts magiques directs** et **doublant le coût de son prochain sort**.

Alchimie

L'alchimie est une science complexe, pratiquée par certains savants, médecins ou prêtres érudits. Elle mêle **connaissance des plantes, théorie des humeurs** et **mysticisme ancien**. Contrairement à la magie brute, elle est socialement acceptée, bien que crainte lorsqu'elle touche à des remèdes puissants ou à des poisons mortels.

Les potions peuvent :

- Soigner des blessures ou des maladies,
- Altérer l'état d'un corps ou d'un esprit (rage, métamorphose...),
- Combattre des malédictions rares (vampirisme, lycanthropie),
- Être bénéfiques ou présenter des **effets secondaires imprévisibles**, surtout si elles sont conçues en dehors des laboratoires certifiés.

Chaque potion demande 2 à 3 ingrédients. Un ingrédient peut avoir jusqu'à 3 effets potentiels, parfois opposés. Créer une potion est souvent une affaire de risque et de compromis.

Liste de Potions Courantes

Potion	Effet Principal	Effet Secondaire possible	Ingrédients	Prix moyen
Potion de vie mineure	Restaure 8 PV	-2 PM (épuisement magique)	Graine de brume, gelée rouge	25 Impra
Baume de clarté	Soigne confusion ou effet mental	Maux de tête (-1 INT)	Sève de lierre, poussière d'esprit	40 Impra
Élixir berserk	+2 FOR pendant 3 tours	-1 DEF, perte de contrôle	Griffe d'ours, sang noir	60 Impra

Poudre de somnolence	Endort une cible faible	Peut échouer ou endormir le lanceur	Pavot sombre, champignon cendre	30 Impra
Poison fielleux	Inflige 6 dégâts sur 2 tours	Cible gagne +1 FOR (effet d'adrénaline)	Venin sec, larme de ronce	50 Impra
Potion de fièvre lunaire	Soigne fièvre, maladie légère	Faiblesse temporaire (-1 DEX)	Écorce de lune, brume de rose	35 Impra
Sérum polynectar	Prend l'apparence d'un individu pendant 5 min	Altération vocale étrange	Poussière d'os, mèche capillaire ciblée	100 Impra
Antidote sauvage	Neutralise poisons simples	Affaiblit l'utilisateur 1 tour	Racine plate, écume d'abeille	25 Impra
Élixir de lumière	Émet une lueur vive pendant 1H, +1 VUE	Yeux sensibles à la lumière après usage	Quartz pur, goutte solaire	20 Impra
Potion anti-lycanthrope (rare)	Supprime temporairement les effets de la lycanthropie	Douleurs atroces pendant l'effet	Sang d'argent, racine noire, sel runique	200 Impra
Potion anti-vampirisme (rare)	Brûle les cellules vampiriques, ralentit l'évolution	Crises de convulsion, hallucinations	Cendre bénite, larme de moine, bile sacrée	250 Impra



Ingrédients Alchimiques – Liste Complète

Graine de brume: Régénération lente / Affaiblissement temporaire / Nausée légère: 8 Impra

Gelée rouge: Rend PV / Fièvre soudaine / Hallucinations: 10 Impra

Pavot sombre: Endormissement / Confusion mentale / Dépendance: 5 Impra

Venin sec: Dégâts progressifs / Paralysie légère / Résistance à la douleur: 12 Impra

Griffe d'ours: +FOR temporaire / Rage incontrôlée / Douleurs musculaires: 15 Impra

Sève de lierre: Clarté mentale / Faible euphorie / Trouble digestif: 9 Impra

Poussière d'esprit: Dissipe confusion / Délire mystique / Trouble du sommeil: 14 Impra

Racine plate: Antipoison faible / Nausées / Fatigue généralisée: 6 Impra

Écume d'abeille: Immunité temporaire / Maux de ventre / Peau collante: 8 Impra

Quartz pur: Génère lumière / Renforce concentration / Sensibilité à la lumière: 6 Impra

Goutte solaire: Illumination / Vision nocturne temporaire / Éblouissement: 12 Impra

Brume de rose: Calme / Ralentit le rythme cardiaque / Somnolence profonde: 7 Impra

Champignon cendre: Sommeil / Étourdissement / Intolérance respiratoire: 6 Impra

Sang noir: Augmente agressivité / Perte de mémoire / Trouble du rythme cardiaque: 13 Impra

Larme de ronce: Douleur amplifiée / Empoisonnement / Forte transpiration: 11 Impra

Mèche capillaire ciblée: Permet transformation / Altère la voix / Cause des spasmes: 10 Impra

Poussière d'os: Change l'apparence / Instabilité cellulaire / Confusion sensorielle: 20 Impra

Écorce de lune: Soigne maladies légères / Photosensibilité / Picotement cutané: 8 Impra

Larme de moine: Purification / Crise de foi / Faiblesse mentale temporaire: 18 Impra

Bile sacrée: Anti-vampirisme / Vomissement / Trouble de l'équilibre: 20 Impra

Sel runique: Stabilise magie / Irrite la peau / Provoque une dépendance étrange: 16 Impra

Racine noire: Anti-lycanthrope partiel / Douleurs chroniques / Goût métallique persistant: 10 Impra

Cendre bénite: Brûle les entités corrompues / Affaiblit les vivants / Assèchement: 22 Impra

Sang d'argent: Purifie le sang / Ralentit le cœur / Douleurs thoraciques: 25 Impra

Conseils d'usage :

- 2 ou 3 ingrédients max par potion.
- Les effets peuvent combiner plusieurs propriétés (positives et négatives).
- Un jet d'alchimie (basé sur INT ou COMPÉTENCE associée) peut déterminer si la potion est un succès, instable ou défaillante.
- Le MJ peut tirer au sort 1 effet indésirable si la potion est ratée (ou surdosée).

Pierres Runiques & Enchantement

L'enchantement est un art **ancien, complexe et exigeant**, réservé aux érudits, forgerons mystiques ou maîtres artisans. Il permet d'insuffler une puissance surnaturelle aux armes et armures grâce à des pierres runiques élémentaires, et à des runes gravées, héritées du savoir des Nains Runique, une caste recluse vivant aux abords d'un volcan ancestral.

Chaque pièce d'équipement (arme ou armure) peut être sertie d'**une seule gemme**, à moins que l'enchanteur n'atteigne le rang 20 en compétence d'enchantement, lui permettant alors d'y intégrer des combinaisons plus complexes.

Les pierres runiques existent en cinq types, chacune liée à un élément ou un effet :

- **Améthyste** : +Mana (armure) / +Dégâts arcanique (arme)
- **Diamant** : +Classe d'Armure (armure) / +Chance d'Étourdissement (arme)
- **Émeraude** : Résistance au poison (armure) / Dégâts de poison (arme)
- **Rubis** : +Points de Vie (armure) / +Dégâts physiques (arme)
- **Topaze** : Résistance à la foudre (armure) / Dégâts de feu (arme)

Les pierres peuvent être fusionnées pour devenir plus puissantes :

- 2 gemmes identiques → [Gemme Taillée]
- 2 gemmes taillées → [Gemme Sans Défaut]
- 2 gemmes sans défaut → [Gemme Royale] (effets doublés et lumière magique)

En parallèle, les Nains Runique ont développé un système de runes sacrées. Gravées à grand coût dans une pièce d'équipement, elles apportent des bonus permanents :

- **Rune de Vitalité** : +PV
- **Rune de Sagesse** : +Mana
- **Rune de Garde** : +CA
- **Rune d'Harmonie** : +PV, Mana, et CA

La gravure de ces runes nécessite des **matériaux spéciaux** et l'**accord** d'un maître runier. Certaines rumeurs parlent d'anciens enchantements perdus, capables de réveiller la conscience même des objets enchantés...



Armurerie

Les armes et armures sont essentielles à la survie dans le monde d'Ardräel. Chaque pièce, forgée dans des matériaux variés, reflète le savoir-faire et la richesse de son porteur. Des dagues de fer aux haches en os de dragon, du cuir tanné aux écailles ancestrales, l'équipement façonne le destin des aventuriers. L'entretien, l'achat ou la fabrication de ces objets relève autant du choix tactique que du style personnel.

Armes de mêlée (à une main)

Arme	Fer	Acier	Mithril	Os de dragon
Dague	1D4	+1	+2	+3
Épée courte	1D6	+1	+2	+3
Épée longue	1D8	+1	+2	+3
Masse d'arme	1D6	+1	+2	+3
Gourdin	1D6	+1	+2	+3
Morgenstern	1D8	+1	+2	+3
Hache de combat	1D8	+1	+2	+3

Armes lourdes (à deux mains)

Arme	Fer	Acier	Mithril	Os de dragon
Épée bâtarde	2D6	+1	+2	+3
Marteau de guerre	1D12	+1	+2	+3
Hache de guerre	2D8	+1	+2	+3

Bouclier

Type de Bouclier	Effet Défensif	Particularité
Petit Bouclier (rond)	+ 1 CA	Léger, utilisable avec toutes armes à 1 main
Bouclier de guerre	+ 2 CA	Peut bloquer une attaque 1/Combat (jet de D12 ≥ 7)
Grand pavois	+ 3 CA	Réduit mouvement, -1 attaque

Archerie

Arme	Bois	Bois renforcé	Bois noble	bois enchanté
Arc court	1D6	+1	+2	1D8
Arc long	1D8	+1	+2	1D10

Flèches

Chaque flèche est aussi importante que l'arc qui la décoche. Le matériau influe directement sur la létalité, la pénétration et parfois même sur des effets surnaturels. La plupart sont vendues en carquois de 10.

Type de flèche	Dégâts bonus	Effet spécial	Prix (par 10)
Fer			5 Impra
Acier	+1		10 Impra
Mithril	+2		25 Impra
Os de dragon	+3	+1 critique contre créature magique	50 Impra
Spectrale	1D12 (arc non pris en compte)	Ignore l'armure physique (pure magie)	

Notes :

- Les **flèches spectrales** sont déblocable au rang 15 d'archerie et consomme 5 mana par flèche.
- Les **flèches en mithril** ou **os de dragon** nécessitent souvent des contacts privilégiés ou des quêtes pour être acquises.
- En combat, les flèches se **récupèrent à 50 %** en moyenne après usage, sauf si elles se brisent ou brûlent.

Bâtons magiques

Bâton	Effet	Mana / Utilisation	Prix
Bâton de feu	Lancer une boule de feu (1D10)	4 mana	120 Impra
Bâton de givre	Cône de glace (ralentit, 1D8)	4 mana	120 Impra
Bâton de foudre	Éclair en ligne (1D10)	5 mana	140 Impra
Bâton d'acide	Jet d'acide (1D8, +brûlure 1dégât/tour)	4 mana	130 Impra

Armures

Les armures sont divisées en deux grandes catégories :

- Légères : idéales pour la discréption et la mobilité.
- Lourdes : offrent une grande protection mais alourdissent les mouvements.
- Chaque armure est composée de 4 pièces : casque, plastron, gants, jambières.

Armures Légères

Matière	CA par pièce (Casque / Plastron / Gants / Jambières)	Total	Prix total (4 pièces)
Cuir souple	Casque +1 CA / Plastron +2 CA / Gants +1 CA / Jambières +1 CA	5 CA	100 Impra
Cuir renforcé	Casque +2 CA / Plastron +3 CA / Gants +2 CA / Jambières +2 CA	9 CA	250 Impra
Écailler de dragon	Casque +3 CA / Plastron +4 CA / Gants +3 CA / Jambières +3 CA	13 CA	1000 Impra

Armures Lourdes

Matière	CA par pièce (Casque / Plastron / Gants / Jambières)	Total	Prix total (4 pièces)
Fer	Casque +2 CA / Plastron +4 CA / Gants +2 CA / Jambières +2 CA	10 CA	300 Impra
Acier	Casque +3 CA / Plastron +5 CA / Gants +3 CA / Jambières +3 CA	14 CA	600 Impra
Os de dragon	Casque +4 CA / Plastron +6 CA / Gants +4 CA / Jambières +4 CA	18 CA	2000 Impra

Règles Spéciales :

- Les plastrons offrent la meilleure protection mais sont aussi les plus chers individuellement.
- L'armure lourde impose un malus de -1 aux tests de discréption par pièce portée.
- Les armures peuvent être enchantées ou améliorées via des pierres runiques.
- Les pièces d'armure peuvent être mélangées (par exemple, casque en os de dragon + gants en acier).

Objets de Départ :

À la création de leur personnage, chaque joueur peut choisir un objet de départ en fonction de son métier d'origine. Ces objets ne sont pas tous puissants, mais ils ancrent le personnage dans son passé et peuvent se révéler précieux en jeu, pour négocier, survivre, soigner ou fuir.

En complément, deux tenues spécifiques sont proposées à chaque métier. Chaque tenue accorde +1 dans une compétence, reflétant les aptitudes développées au cours de la vie antérieure du personnage.

Marchand

Objets au choix :

- Carnet de comptes : contient les noms de contacts commerciaux.
- Échantillon d'épices rares : bonus de négociation dans certaines cultures.
- Loupe de contrôle : aide à repérer les faux objets ou la qualité d'un métal.
- Lettre de recommandation : améliore les chances d'obtenir crédit ou confiance.
- Petite cache d'objets : objets de valeur dissimulés (utile pour le troc).

Tenues :

- Tenue de négociant soigné → Eloquence +1
- Tenue de caravanier aguerri → Perception +1

Garde

Objets au choix :

- Sifflet d'alerte : permet de déclencher une alerte sonore.
- Insigne de milice : inspire respect ou crainte selon le contexte.
- Menottes rudimentaires : outil de capture ou d'entrave.
- Lampe blindée : éclaire dans toutes les conditions.
- Carnet de patrouille : noms et lieux suspects.

Tenues :

- Tenue de garde de ville → Armure légère +1
- Armure de patrouilleur lourd → Armure lourde +1



Chasseur

Objets au choix :

- Collet en corde : permet de poser un piège simple pour petit gibier.
- Appelant en corne creuse : imite les cris d'animaux, utile pour attirer ou détourner.
- Trousse de dépeçage : facilite la récupération de ressources animales.
- Petite carte des sentiers de chasse : raccourcis ou zones giboyeuses.
- Flèche marquée : utilisée pour suivre une cible blessée (trace de sang amplifiée).

Tenues :

- Tenue de traqueur forestier → Perception +1
- Vêtement de chasse camouflé → Armes à distance (archerie) +1

Druide

Objets au choix :

- Amulette d'écorce : protège contre effets naturels faibles.
- Sac d'herbes : bonus à l'alchimie basique.
- Petit grimoire de rites : donne accès à un petit sort naturel.
- Poudre de spores : aveugle ou irrite.
- Pierre vibrante : réagit à la magie ou aux énergies naturelles.

Tenues :

- Robe de rituels druidiques → Nature +1
- Tunique à fourrure rituelle → Alchimie +1

Prêtre

Objets au choix :

- Livre sacré : permet de guider une prière.
- Flasque d'eau bénite : utile contre certains morts-vivants.
- Lettre religieuse officielle : prouve l'appartenance à un ordre.
- Relique sacrée : peut inspirer ou impressionner.
- Encens de vision : provoque rêves ou hallucinations prophétiques.

Tenues :

- Robe liturgique → Éloquence +1
- Tunique de missionnaire → Médecine +1

Paysan

Objets au choix :

- Sac de semences : possibilité de planter des herbes ou ressources rares.
- Amulette de village : superstition locale, protection symbolique.
- Pelle à main : utile pour creuser ou bricoler.
- Idole en bois sculpté : souvenir familial, sert d'inspiration ou de foi.

Tenues :

- Tenue de travail usée → Endurance physique +1
- Tablier de soigneur rural → Médecine +1

Voleur

Objets au choix :

- Crochet torsadé : crocheting simple.
- Fiole de suie noire : aveuglement léger pour fuir.
- Bague creuse : peut contenir poison ou poudre.
- Faux insigne de garde : peut tromper momentanément une sentinelle.

Tenues :

- Vêtement noir ajusté → Furtivité +1
- Cape à poches cachées → Vol à la tire +1

Mercenaire

Objets au choix :

- Bracelet marqué : preuve d'un ancien contrat.
- Carte de champ de bataille : informations stratégiques.
- Bracelet à encoches : souvenirs de combats ou primes.
- Jeton de contrat actif : quête liée à un ancien employeur.

Tenues :

- Tenue de combat légère → Arme à une main +1
- Armure sanglée de vétéran → Endurance physique +1

Aristocrate

Objets au choix :

- Sceau familial : prouve l'identité noble, ouvre certaines portes.
- Broche de maison : symbole de statut.
- Bourse renforcée : plus difficile à voler.
- Lettre compromettante : pression potentielle sur un noble rival.
- Portrait miniature : objet sentimental, peut influencer une scène RP.
- Trousseau de clés : accès à une vieille propriété oubliée.

Tenues :

- Tenue de cour luxueuse → Éloquence +1
- Tunique d'étude privée → Connaissance +1



Économie et Valeurs

Le monde repose sur une monnaie unique, l'**Impra** (⌚). Il s'agit d'une pièce standardisée, faite d'un **alliage inconnu, incopiable et infalsifiable**. Aucun artisan, mage ou alchimiste n'a jamais réussi à reproduire une Impra authentique. Seules les grandes cités en possèdent des réserves, et nul ne sait exactement où ni comment elle est fabriquée. Certains murmurent que l'Empereur lui-même serait le seul à connaître son origine...

Utilisation et Règles de Prix

- Les prix sont toujours exprimés en Impra. Il n'existe pas de division de la monnaie (pas de centime, cuivre ou argent).
- Si un objet est affiché à un prix non rond (ex. 2.3 ⌚ ou 2.9 ⌚), le montant est automatiquement arrondi à l'avantage du vendeur, sauf si un jet de négociation est réussi.
- En pratique, la majorité des transactions utilisent des prix entiers : 1 ⌚, 5 ⌚, 10 ⌚, etc.
- Le troque reste possible dans les zones rurales ou auprès de certains marchands, mais reste rare.

Vie Courante & Services

Service / Objet	Prix (⌚)	Détails
Nuit en auberge (simple)	3	Lit commun, repas simple
Nuit en auberge (confortable)	10	Chambre privée, bon repas, hygiène
Restauration (repas standard)	2	Plat chaud, pain et boisson
Monture (cheval standard)	120	Sans équipement
Chariot simple	100	Bâche, roues bois
Tente de voyage (1-2 personnes)	10	Imperméable
Soins d'un guérisseur	20-100	Selon la gravité

Objets Spéciaux et Usage courant

Objet / Usage	Prix (⌚)	Remarques
Grimoire vierge / carnet d'alchimiste	20	100 pages, reliure solide
Sac sans fond (contenance modeste)	500	Capacité magique limitée
Parchemin magique (téléportation, silence)	200-400	Usage unique, consommé après utilisation
Outils d'artisan (base)	25	Marteau, burin, pince, etc.
Kit de soins d'urgence	15	Utilisable 3 fois

Potions et Ingrédients

Type	Prix (⌚)	Description / Usage
Ingrédient commun	5-15	Trouvable en herboristerie
Ingrédient rare	50-100	Nécessite quête ou marchand spécialisé
Potion de soin mineur	40	Restaure ~8 PV





Remerciements

Ce monde est né d'une envie simple : créer un univers où l'imagination est reine, où tout est possible, et où les règles ne sont jamais un frein, mais un tremplin pour les histoires.

C'est à **mes trois enfants** que je le dois. Leur curiosité, leur amour du jeu, et leur soif d'aventure ont allumé l'étincelle. Ce codex est pour eux, pour que les débutants s'y sentent libres, et que les vétérans puissent s'y perdre avec plaisir.

À **ma femme**, merci. Pour ta patience infinie, ton soutien sans faille, et ta capacité à suivre mes idées qui fusent sans toujours suivre de plan. Tu es l'ancre dans mes tempêtes créatives.

Un grand merci à mon ami **Sofiane**, pour son œil aiguisé, ses conseils sur chaque détail graphique — même ceux que je n'ai pas toujours écoutés — et pour sa rigueur face à mon chaos.

Ce codex, c'est un terrain de jeu. Un point de départ. Un monde à explorer.

Merci à **vous tous**, d'avoir aidé à le faire naître.

KALDEA