



RÈGLES DE BASE

Comprendre le système de jeu de Kaldea en un clin d'œil

🎲 1. Système de Résolution

- Toutes les actions importantes utilisent 1D20 + bonus/malus (lié aux caractéristiques et à la situation).
- Avantage = lancer deux dés et garder le meilleur.
- Désavantage = lancer deux dés et garder le moins bon.
- Si un PJ est hautement compétent dans un domaine (voleur pro, acrobate expert, etc.), aucun jet n'est requis pour les actions simples.

⚔️ 2. Jets de Combat

- Jet d'attaque = 1D20 + modificateur d'arme + bonus de caractéristique
- Jet de défense (CA) = 5 + modificateurs d'armure + Dextérité + bonus éventuels
- Jets de dégâts : armes utilisent différents dés (D4, D6, D8, D10, D12 selon l'arme)
- Armes à distance : nécessitent un test de Dextérité

★ 3. Avantages & Compétences

- Chaque personnage évolue librement : on ne reste pas figé dans une classe.
- 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)
- Certaines compétences avancées nécessitent un certain rang dans une capacité secondaire pour être débloquées.

之心 4. Santé, Soin & Mort

- Points de Vie (PV)
- Les soins peuvent venir de :
 - Repos (court ou long)
 - Sorts de soin
 - Objets/médecine
- À 0 PV :
 - Le personnage tombe inconscient et perd 1 pv par tours.
 - En dessous de -5 PV = mort permanente.

5. Mana & Magie

- Chaque personnage a une réserve de Mana (dépend de la race).
- Sorts consomment de la mana.
- Mana régénérée lors des repos longs, ou via objets et miracles.

6. Économie

- Monnaie unique : l'Impra
- Tout peut être marchandé ou troqué
- Services et objets rares sont souvent négociés au cas par cas

7. Social & Rôle

- Le Rôleplay est fortement encouragé (alignement, ambitions, défauts...)
- Toutes les relations sociales (persuasion, intimidation, mensonge...) utilisent un D20 + bonus.
- Jouer son personnage selon ses convictions (religieuses, morales, culturelles) peut rapporter des bonus narratifs.