

LA PORTE D'ISHTAR

NOM : _____ CULTURE D'ORIGINE : _____ ÂGE : _____
 TAILLE : _____ PEAU : _____ TENUE : _____
 POIDS : _____ CHEVEUX : _____ YEUX : _____
 MARQUES DISTINCTIVES : _____ SEXE : _____
 JOUEUR : _____ CAMPAGNE : _____ EXPÉRIENCE : _____

CARACTÉRISTIQUES

PROFESSIONS

DEXTÉRITÉ

INGÉNIOSITÉ

CHARISME

FORCE

PERCEPTION

VOLONTÉ

CONDITIONS

CARACTÈRE

ÉPUIsé

EMPOISONNÉ

TERRIFIé

BLESSÉ

MALADÉ

TRAITS

Lancer 4D

POINTS

Une : -2 / Deux : -3 / Trois ou plus : -4

Positif : 3 meilleurs, -1 Point

Échec : +1 Passion

Négatif : 3 pires, +1 Point

Succès : +1 Détermination

COMBAT

CORPS À CORPS

DISTANCE

ENDURANCE
10-FOR-VOL
INITIALÉ

ARMES

V. ATTAQUE

V. DÉFENSE

V. MANŒUVRE

DÉFENSE

MANŒUVRE

TEMPORAIRÉ

ARMURÉ

ABSORPTION

PÉNALITÉ

OBJECTIFS

OBJECTIF À COURT TERME

+1 Détermination

+3 Détermination

OBJECTIF À LONG TERME

PASSION

Relancer et additionner les 6
 Annoncer avant de lancer
 Dépensée si un 6 est obtenu

+1 Passion

DEVISÉ

DÉTERMINATION

Relancer le jet entier
 Annoncer avant de lancer
 Toujours dépensée

LA PORTE D'ISHTAR

NOM : _____ CULTURE D'ORIGINE : _____ ÂGE : _____

TAILLE : _____ PEAU : _____ TENUE : _____

POIDS : _____ CHEVEUX : _____ YEUX : _____

MARQUES DISTINCTIVES : _____ SEXE : _____

JOUEUR : _____ CAMPAGNE : _____ EXPÉRIENCE : _____

CARACTÉRISTIQUES

PROFESSIONS

DEXTÉRITÉ

INGÉNIOSITÉ

CHARISME

FORCE

PERCEPTION

VOLONTÉ

_____	<input type="checkbox"/>

CONDITIONS

CARACTÈRE

ÉPUISÉ

EMPOISONNÉ

TERRIFIÉ

TRAITS

POINTS

BLESSÉ

MALADÉ

COMBAT

CORPS À CORPS

DISTANCE

ENDURANCE

ARMES

V. ATTAQUE

V. DÉFENSE

V. MANŒUVRE

10+FOR+VOL

INITIALE

DÉFENSE

MANŒUVRE

TEMPORAIRE

ARMURE

ABSORPTION

PÉNALITÉ

OBJECTIFS

OBJECTIF À COURT TERME

OBJECTIF À LONG TERME

PASSION

DÉVISE

DÉTÉRMINATION

LA PORTE D'ISHTAR

HISTORIQUE

NAISSANCE

ENFANCE ET ADOLESCENCE

MATURITÉ

TOURNANT

MAGIE

<hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/>	
-------------------	---	-------------------	---

POSSSESSIONS

RICHESSE :

PROPRIÉTÉS :

LA PORTE D'ISHTAR

CARNET DE CAMPAGNE

DIEUX ET DÉESSES CONNUS

CITÉS VISITÉES

ALLIÉS ET ENNEMIS

AVENTURES

NOTES

RÉSUMÉ DES COMBATS

ABRÉVIATIONS

- TA - Total d'Attaque
- TD - Total de Défense
- TM - Total de Manœuvre

- VA - Valeur d'Attaque
- VD - Valeur de Défense
- VM - Valeur de Manœuvre

ÉTAPES D'UN ASSAUT DE COMBAT

1. Lancer l'Initiative (1D)
2. Par ordre d'Initiative :
 - a. Le personnage qui attaque (l'attaquant) choisit son action et son objectif (le défenseur).
 - b. L'attaquant détermine son TA et son TM.
 - c. Le défenseur détermine son TD et son TM.
 - d. Le résultat de l'action est déterminée.
 - e. Le résultat de l'action est décrit.

ACTIONS

NOM	ATTAQUE	DÉFENSE	MANŒUVRE
Attaque implacable	+2	-	Non.
Défense de fer	-	+2	Non.
Améliorer la position	-	-	+2 pour soi-même ou un allié.
Aggraver la position	-	-	-2 pour un ennemi.
Désarmer	-	-	Annule une ressource de l'objectif.
Immobiliser	-	-	Immobiliser l'objectif.
S'interposer	-	-	Est l'objectif de l'attaque suivante de l'objectif.
Changer d'arme	-	-	Change d'arme et/ou de style de combat.
Surmonter	-	-	TM contre 13. Supprime Désarmer ou Immobilier.
Reprendre son souffle	Non	-	Succès automatique. Supprime Aggraver la position, Immobiliser et (et seulement un) Désarmer.

STYLES DE COMBAT

NOM	AVANTAGE	DÉSAVANTAGE	CAPACITÉ
Arme à une main	+1 Initiative, une main libre	-	Corps à corps
Deux armes	+1 VA ou VD	-1 VD ou VA	Corps à corps
Arme et bouclier	+2 VD	-1 VA	Corps à corps
Arme à deux mains	+2 VA	-1 VD	Corps à corps
Arme à distance	Attaquer en étant immobilisé	-	Distance

ARMES

NOM	AVANTAGE	DÉSAVANTAGE
Épées	+1 VM	-
Haches	+1 Endurance perdue si l'attaque réussit	-
Masses	Ignore l'absorption	-
Armes d'hast	+3 avec Améliorer la position	-3 avec Aggraver la position
Armes de jet	Change d'arme et de style sans action	-
Armes à projectiles	+1 VA contre une Initiative inférieure	-1 VA contre une Initiative égale ou supérieure
Sans armes	-	Aucun style de combat

ARMURES

NOM	ABSORPTION	PÉNALISATION
Armure légère	1	1
Armure lourde	2	3

CALCUL DES TOTAUX

Résultat = 3D (PJ ou PNJ important) ou 10 (PNJ)

TA = Résultat + VA

Attaquant : TA et TM

TD = Résultat + VD

Défenseur : TD et TM

TM = Résultat + VM

Même jet pour TA/TM et TD/TM

RÉSULTAT DE L'ACTION

Attaque : TA attaquant - TD défenseur = Endurance perdue par le défenseur.

Manœuvre : TM attaquant > TM défenseur = manœuvre réussie.

SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

-2 au TA et au TM de l'attaquant pour chaque objectif au-delà du premier.

+2 au TA et au TM de l'attaquant si son objectif a déjà été attaqué pendant cet assaut.

CARACTÈRE, PASSION ET DÉTERMINATION

Passion et Détermination : utilisation dans n'importe quel jet sauf l'Initiative.

Traits de caractère : utilisation dans n'importe quel jet sauf l'Initiative. Une seule fois par trait et par confrontation.

HORS DE COMBAT

Un combattant est hors de combat si **son Endurance tombe à 0**.

Il acquiert la **condition négative Blessé** si son Endurance tombe à 0 **à cause d'une attaque**.

COMBATTRE JUSQU'À LA MORT

L'Endurance du PJ revient à **la moitié de son Endurance initiale**, arrondie à l'inférieure.

Il continue d'être **Blessé**.

Si l'Endurance retombe à 0 à nouveau, **il mourra**.

MORAL

Quand **plus du quart** et quand **plus de la moitié** des PNJ sont mis hors de combat.

3D >= Moral : ils continuent de se battre.

3D < Moral : ils se rendent ou battent en retraite.

ESCARMOUCHES

- 3D + la plus grande capacité de combat de chaque PJ contre 10 + EC de chaque adversaire.

- En fonction de la description faite par les joueurs : de -4 à +4.

- Les PJ poursuivent un objectif : -2 au résultat de l'escarmouche.

- Les adversaires poursuivent un objectif : +2 au résultat de l'escarmouche.

- Seul le personnage leader peut utiliser ses traits de caractère, sa Passion et sa Détermination.

- Les conditions négatives de tous les joueurs s'appliquent.

- Chercher l'Endurance perdue dans le tableau des escarmouches, arrondie à l'entier inférieur.

- Répartir l'Endurance perdue entre les joueurs. Les adversaires sont considérés comme vaincus.

DIFFÉRENCE

+6 ou plus

+2 à +5

-1 à +1

-2 à -5

-6 ou moins

ENDURANCE PERDUE PAR LES PJ

Aucune

Le quart de l'Endurance combinée des ennemis

La moitié de l'Endurance combinée des ennemis

Endurance combinée des ennemis

Une fois et demie l'Endurance combinée des ennemis