

# 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

TEMPORAIRE

ARMURE

\_\_\_\_\_

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

DEVISE

## 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"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<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