

FEUILLE DE COMBAT

Ennemi 1	
Nom :	
Dextérité : niv	Force : niv
Etats	<input style="width: 100%;" type="text"/>
De	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Santé :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Spécial :	<input style="width: 100%;" type="text"/>

Ennemi 2	
Nom :	
Dextérité : niv	Force : niv
Etats	<input style="width: 100%;" type="text"/>
De	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Santé :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Spécial :	<input style="width: 100%;" type="text"/>

Ennemi 3	
Nom :	
Dextérité : niv	Force : niv
Etats	<input style="width: 100%;" type="text"/>
De	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Santé :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Spécial :	<input style="width: 100%;" type="text"/>

Ennemi 4	
Nom :	
Dextérité : niv	Force : niv
Etats	<input style="width: 100%;" type="text"/>
De	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Santé :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Spécial :	<input style="width: 100%;" type="text"/>

Rappel : il est précisé dans le texte qui commence à attaquer.

. Le dé de l'attaquant indique : 1,2 ou 3 : ennemi visé au torse 4 : adversaire visé aux jambes 5 : opposant visé aux bras

6 : la tête est visée ! (+1 perte de santé si l'attaque réussie)

. L'attaquant peut utiliser sa dextérité pour modifier son jet de dé (si son niveau en Dex est supérieur à 1)

. Le dé du défenseur indique : 1,2 ou 3 : toute attaque au torse est parée pour cette passe d'arme.

4 : parade à une attaque aux jambes. Etc...

. Le défenseur peut utiliser sa dextérité pour modifier son jet de dé (si son niveau en Dex est supérieur à 1)

On comptabilise les éventuelles blessures en prenant en compte, s'il touche son adversaire, le niveau de force de l'attaquant, puis on change les rôles.