

## FEUILLE DE GESTION DES COMBATS

### Personnages joueurs

Nom	Init.	CA	Notes
1			KO ☩
2			KO ☩
3			KO ☩
4			KO ☩
5			KO ☩
6			KO ☩
7			KO ☩
8			KO ☩



#### Rounds de combat (~6 secondes)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effets :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effets :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effets :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effets :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effets :

### Les adversaires

Nom / type	PJ*	CA	PdV
			KO ☩
Init	Arme(s)/Sorts		Dégâts

Nom / type	PJ*	CA	PdV
			KO ☩
Init	Arme(s)/Sorts		Dégâts

Nom / type	PJ*	CA	PdV
			KO ☩
Init	Arme(s)/Sorts		Dégâts

Nom / type	PJ*	CA	PdV
			KO ☩
Init	Arme(s)/Sorts		Dégâts

Nom / type	PJ*	CA	PdV
			KO ☩
Init	Arme(s)/Sorts		Dégâts

Nom / type	PJ*	CA	PdV
			KO ☩
Init	Arme(s)/Sorts		Dégâts

Nom / type	PJ*	CA	PdV
			KO ☩
Init	Arme(s)/Sorts		Dégâts

\*Est la cible de ce personnage joueur



Notes particulières :