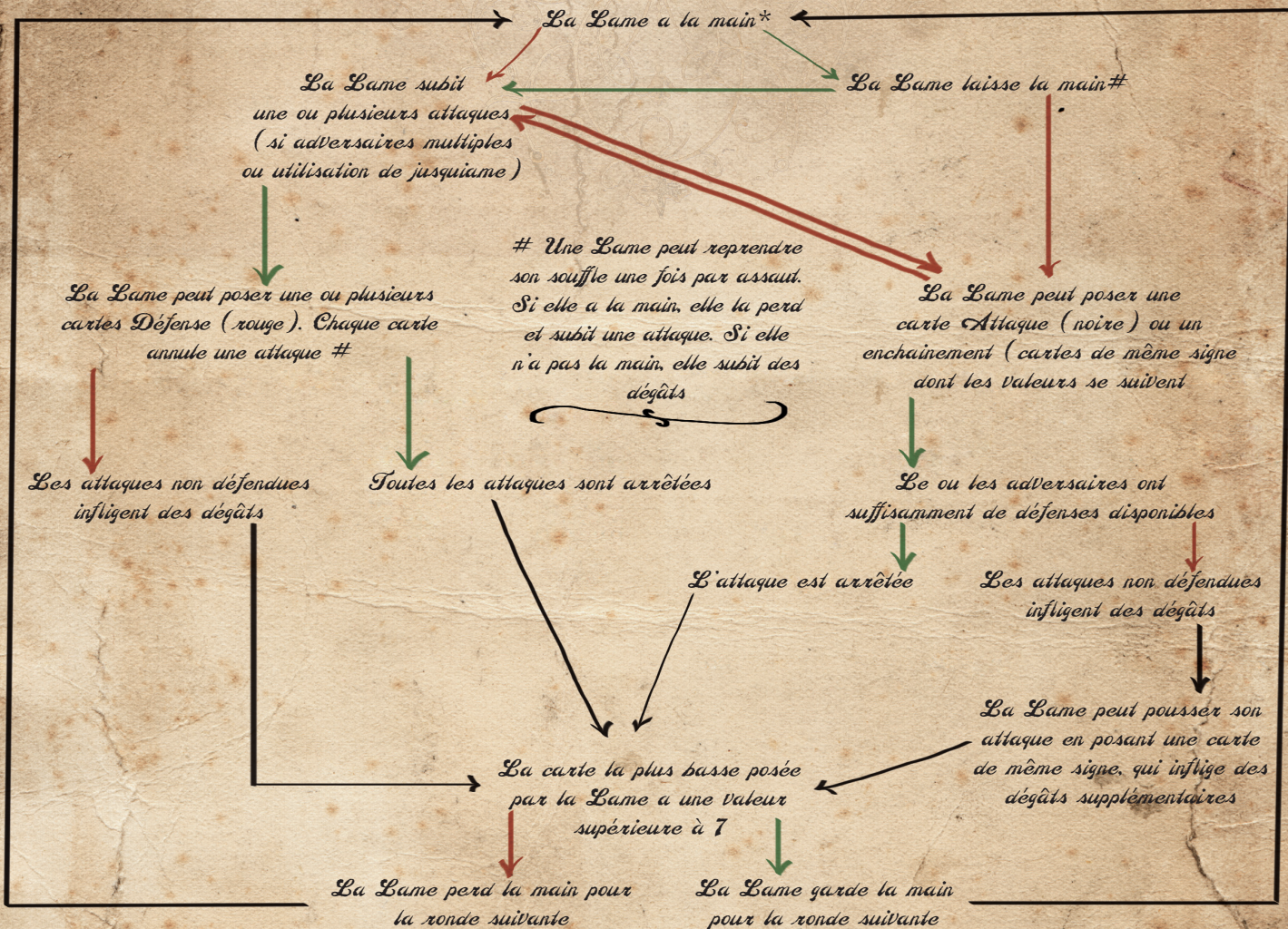


Déroulement d'une ronde de combat

1 assaut = 6 rondes



Utiliser une fois chacune de ses feintes, à raison de une maximum par ronde

Dépenser un point de Ténacité pour piocher 2 cartes

Donner une ou plusieurs cartes à un compagnon à côté de lui dans la limite de son score de lien

Déclencher une botte si elle a posé un nombre suffisant de figures du signe de son école

Mettre son arcane personnel dans sa main. Il remplace n'importe quelle carte

En outre, une Lame peut, sans que ça ne coûte une action

↓ = non
↓ = oui

* Une Lame peut avoir la main mais subir quand même une ou plusieurs attaques si elle est en infériorité numérique ou face à un Dragon. Traiter dans ce cas les deux étapes indépendamment.