

# Actions possibles pour les Lames lors d'un test

## À tout moment

### Jouer son arcane personnel :

- il remplace n'importe quelle carte
- il est défaussé dans le paquet des Lames après utilisation

### Dépenser un point d'unité (à justifier) :

- pour qu'un autre joueur pioche une carte du paquet des Lames qu'il ajoute à sa main

- pour rendre un point de ténacité à un autre personnage

### Mélanger le paquet des Lames avec la défausse :

- en échange, le Meneur de Jeu ajoute un point de Jusqu'ame à la réserve

## Une fois par test/assaut

### Dépenser un point de ténacité :

- le joueur peut alors tirer 2 cartes supplémentaires

### Utiliser sa caractéristique :

- Le joueur peut défausser autant de cartes qu'il le souhaite, à hauteur du score de caractéristique correspondant à la compétence mobilisée pour le test
- Il pioche alors autant de cartes
- Lors d'un combat, il s'agit d'une reprise de souffle : le personnage perd la main s'il l'avait et doit jouer une carte de défense (rouge). S'il n'avait pas la main, il subit des dégâts sans pouvoir se défendre

### Donner une ou plusieurs cartes à un allié :

- le nombre de cartes données ne peut dépasser le score de lien que le personnage possède avec celui qui reçoit les cartes

### Jouer ses feintes :

- chacune peut être jouée une seule fois par assaut

### Déclencher une botte :

- possible uniquement si le nombre de figures nécessaires a été joué durant l'assaut. Les figures doivent être du signe de l'école d'escrime

## Une fois par ronde (1 assaut = 6 rondes)

### Si la Lame n'a pas la main et subit une seule attaque :

- poser une carte défense (rouge) ou un enchaînement, pour éliminer des attaques futures de son adversaire

### Si la Lame n'a pas la main et subit plusieurs attaques :

- poser plusieurs cartes défense (rouge). Elles n'ont alors pas à former un enchaînement (elles peuvent être de signe différent et ne sont pas obligées de se suivre)

### Si la Lame a la main :

- poser une carte attaque (noire) ou un enchaînement pour porter plusieurs attaques

### Jouer un enchaînement :

- jouer en même temps plusieurs cartes du même signe et qui se suivent selon l'ordre standard : 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10|V|C|D|R
- elles sont posées de la plus haute à la plus basse. La dernière carte posée détermine si la main est conservée, gagnée ou perdue

### Pousser son attaque :

- si une attaque touche, la Lame peut pousser son attaque en posant une ou plusieurs cartes du même signe que l'attaque victorieuse. Ces cartes supplémentaires n'ont pas à se suivre