



## DÉPENSES POSSIBLES

**3 points en début de partie.** Une dépense par type par tour. Plusieurs point d'Anarchy peuvent être dépensés afin de générer plusieurs effets différents.

<b>Bien disposé</b>	+3 dés si Comportement, Réplique, Avantage, Atout applicable à la situation
<b>Équipement adéquat</b>	Permet de définir les capacités d'un équipement
<b>Interruption</b>	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du tour
<b>Fonce !</b>	2 Déplacements pour cette Narration
<b>Nouvel élément</b>	Ajouter un élément narratif en accord avec le MJ (couvert, objet utile au scénario, élément de soin, etc.)
<b>Premiers secours</b>	Soigne 1 point d'Armure, de dommages physiques ou étourdissants à soi même ou à un autre personnage
<b>Prise de risque</b>	+1 dé d'imprévu à son jet 1 = complication, 5-6 = exploit
<b>Riposte</b>	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
<b>S'interposer</b>	S'interposer pour défendre un autre personnage (jet de défense contre l'attaque)



## DÉPENSES POSSIBLES

**3 points en début de partie.** Une dépense par type par tour. Plusieurs point d'Anarchy peuvent être dépensés afin de générer plusieurs effets différents.

<b>Bien disposé</b>	+3 dés si Comportement, Réplique, Avantage, Atout applicable à la situation
<b>Équipement adéquat</b>	Permet de définir les capacités d'un équipement
<b>Interruption</b>	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du tour
<b>Fonce !</b>	2 Déplacements pour cette Narration
<b>Nouvel élément</b>	Ajouter un élément narratif en accord avec le MJ (couvert, objet utile au scénario, élément de soin, etc.)
<b>Premiers secours</b>	Soigne 1 point d'Armure, de dommages physiques ou étourdissants à soi même ou à un autre personnage
<b>Prise de risque</b>	+1 dé d'imprévu à son jet 1 = complication, 5-6 = exploit
<b>Riposte</b>	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
<b>S'interposer</b>	S'interposer pour défendre un autre personnage (jet de défense contre l'attaque)



## DÉPENSES POSSIBLES

**3 points en début de partie.** Une dépense par type par tour. Plusieurs point d'Anarchy peuvent être dépensés afin de générer plusieurs effets différents.

<b>Bien disposé</b>	+3 dés si Comportement, Réplique, Avantage, Atout applicable à la situation
<b>Équipement adéquat</b>	Permet de définir les capacités d'un équipement
<b>Interruption</b>	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du tour
<b>Fonce !</b>	2 Déplacements pour cette Narration
<b>Nouvel élément</b>	Ajouter un élément narratif en accord avec le MJ (couvert, objet utile au scénario, élément de soin, etc.)
<b>Premiers secours</b>	Soigne 1 point d'Armure, de dommages physiques ou étourdissants à soi même ou à un autre personnage
<b>Prise de risque</b>	+1 dé d'imprévu à son jet 1 = complication, 5-6 = exploit
<b>Riposte</b>	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
<b>S'interposer</b>	S'interposer pour défendre un autre personnage (jet de défense contre l'attaque)



## DÉPENSES POSSIBLES

**3 points en début de partie.** Une dépense par type par tour. Plusieurs point d'Anarchy peuvent être dépensés afin de générer plusieurs effets différents.

<b>Bien disposé</b>	+3 dés si Comportement, Réplique, Avantage, Atout applicable à la situation
<b>Équipement adéquat</b>	Permet de définir les capacités d'un équipement
<b>Interruption</b>	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du tour
<b>Fonce !</b>	2 Déplacements pour cette Narration
<b>Nouvel élément</b>	Ajouter un élément narratif en accord avec le MJ (couvert, objet utile au scénario, élément de soin, etc.)
<b>Premiers secours</b>	Soigne 1 point d'Armure, de dommages physiques ou étourdissants à soi même ou à un autre personnage
<b>Prise de risque</b>	+1 dé d'imprévu à son jet 1 = complication, 5-6 = exploit
<b>Riposte</b>	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
<b>S'interposer</b>	S'interposer pour défendre un autre personnage (jet de défense contre l'attaque)