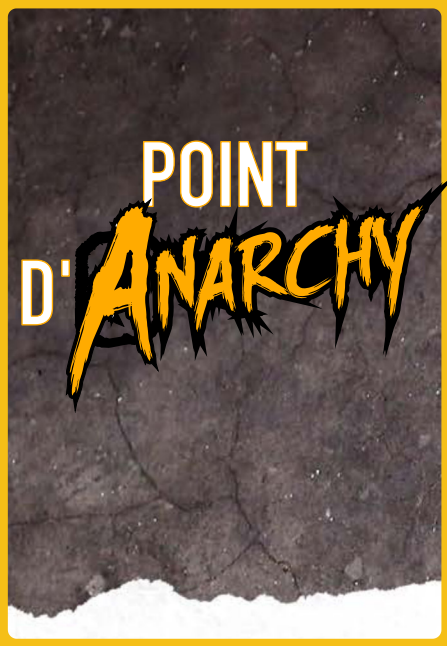
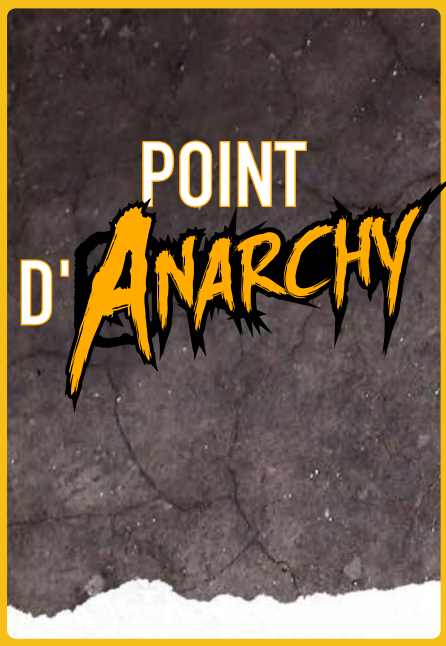
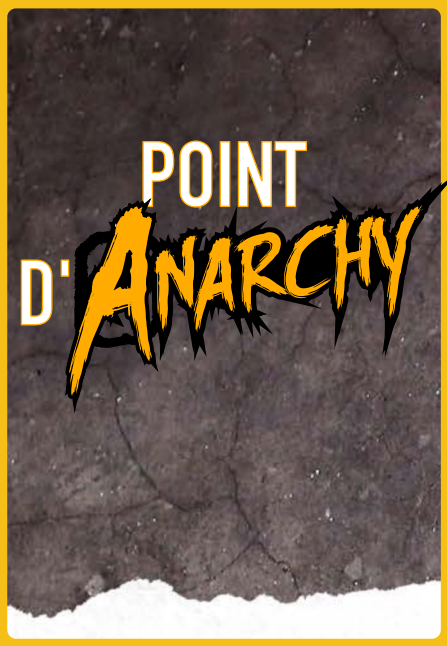
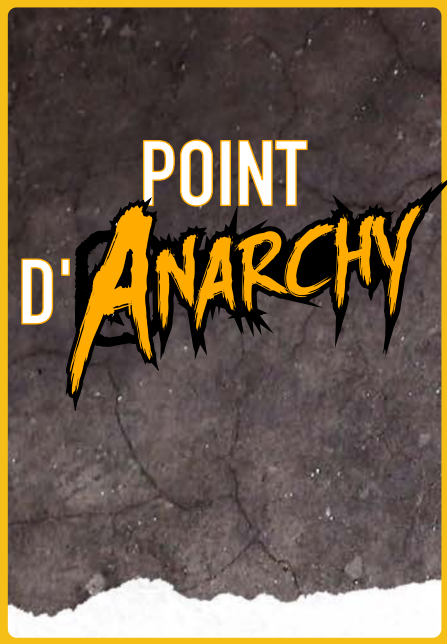
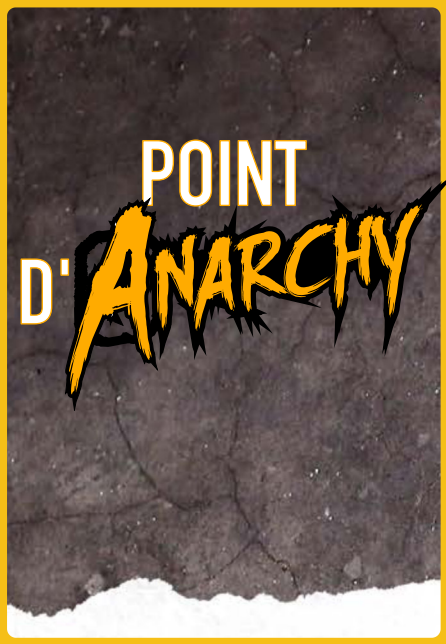
Cartes d'Anarchy, pour imprimantes recto-verso.
Imprimer à 100%. Découper sur les traits pleins.

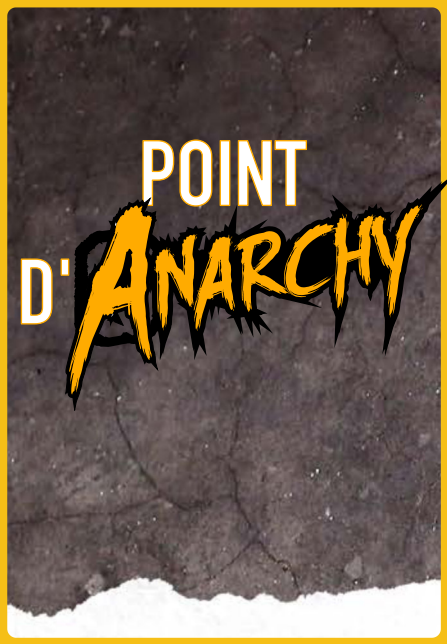


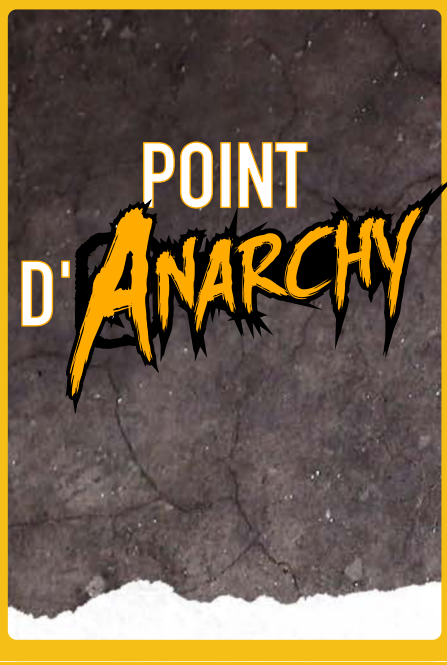


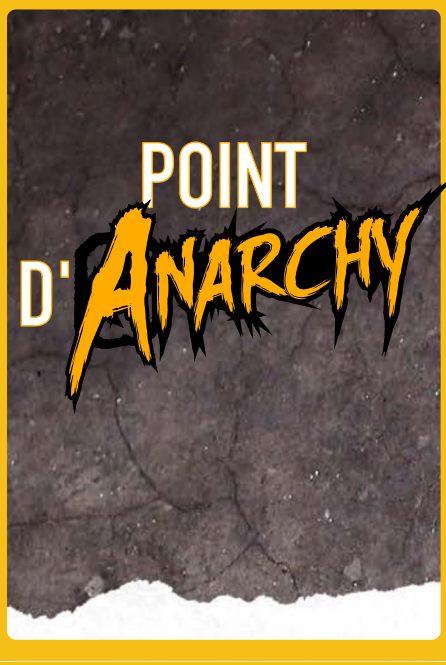


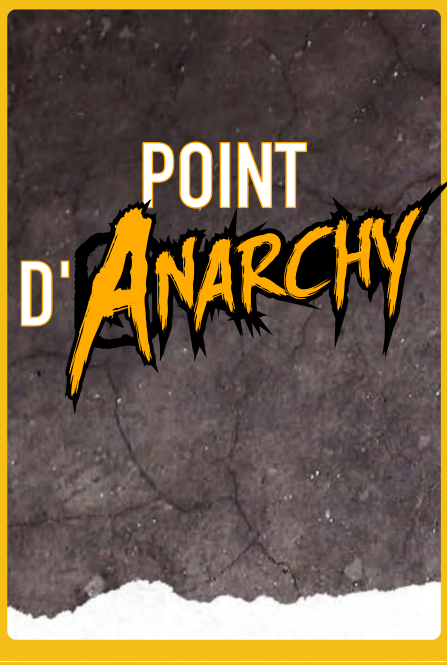












Cartes d'Anarchy, pour imprimantes recto-verso.
Imprimer à 100%. Découper sur les traits pleins.

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.

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

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

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

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

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

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

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

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