

<b>RÉACTIONS</b>			<b>RÉACTIONS</b>		
<b>Test de Réaction</b> contre la valeur d' <b>Initiative</b> (Init.)			<b>Test de Réaction</b> contre la valeur d' <b>Initiative</b> (Init.)		
<b>Succès (1)</b> : -1 <i>Stress</i> + Réaction		<b>Échec</b> : +1 <i>Stress</i>	<b>Succès (1)</b> : -1 <i>Stress</i> + Réaction		<b>Échec</b> : +1 <i>Stress</i>
<b>Réussite</b> : Réaction		<b>Fiasco (10)</b> : +2 <i>Stress</i>	<b>Réussite</b> : Réaction		<b>Fiasco (10)</b> : +2 <i>Stress</i>
<b>Action de l'Adversaire</b>	<b>Réaction</b>	<b>Ordre</b>	<b>Action de l'Adversaire</b>	<b>Réaction</b>	<b>Ordre</b>
<b>Advance</b> ou <b>Fire</b>	<b>Plonger au Sol</b> <i>(réaction automatique)</i>	<b>Down</b> (À Terre)	<b>Advance</b> ou <b>Fire</b>	<b>Plonger au Sol</b> <i>(réaction automatique)</i>	<b>Down</b> (À Terre)
<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Position et Tir</b>	<b>Fire</b> (Tir)	<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Position et Tir</b>	<b>Fire</b> (Tir)
<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Repli !</b>	<b>Run</b> (Course)	<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Repli !</b>	<b>Run</b> (Course)
<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Contrecharge</b>	<b>Run</b> (Course)	<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Contrecharge</b>	<b>Run</b> (Course)
<b>Fire &lt; 20"</b>	<b>Fusillade</b>	<b>Fire</b> (Tir)	<b>Fire &lt; 20"</b>	<b>Fusillade</b>	<b>Fire</b> (Tir)
<b>Fire &gt; 20"</b>	<b>Se Mettre à Couvert</b>	<b>Run</b> (Course)	<b>Fire &gt; 20"</b>	<b>Se Mettre à Couvert</b>	<b>Run</b> (Course)
<b>Advance</b> ou <b>Run/Sprint</b>	<b>Embuscade</b> <i>(si Ordre Ambush)</i>	<b>Fire</b> (Tir)	<b>Advance</b> ou <b>Run/Sprint</b>	<b>Embuscade</b> <i>(si Ordre Ambush)</i>	<b>Fire</b> (Tir)
<b>RÉACTIONS</b>			<b>RÉACTIONS</b>		
<b>Test de Réaction</b> contre la valeur d' <b>Initiative</b> (Init.)			<b>Test de Réaction</b> contre la valeur d' <b>Initiative</b> (Init.)		
<b>Succès (1)</b> : -1 <i>Stress</i> + Réaction		<b>Échec</b> : +1 <i>Stress</i>	<b>Succès (1)</b> : -1 <i>Stress</i> + Réaction		<b>Échec</b> : +1 <i>Stress</i>
<b>Réussite</b> : Réaction		<b>Fiasco (10)</b> : +2 <i>Stress</i>	<b>Réussite</b> : Réaction		<b>Fiasco (10)</b> : +2 <i>Stress</i>
<b>Action de l'Adversaire</b>	<b>Réaction</b>	<b>Ordre</b>	<b>Action de l'Adversaire</b>	<b>Réaction</b>	<b>Ordre</b>
<b>Advance</b> ou <b>Fire</b>	<b>Plonger au Sol</b> <i>(réaction automatique)</i>	<b>Down</b> (À Terre)	<b>Advance</b> ou <b>Fire</b>	<b>Plonger au Sol</b> <i>(réaction automatique)</i>	<b>Down</b> (À Terre)
<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Position et Tir</b>	<b>Fire</b> (Tir)	<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Position et Tir</b>	<b>Fire</b> (Tir)
<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Repli !</b>	<b>Run</b> (Course)	<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Repli !</b>	<b>Run</b> (Course)
<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Contrecharge</b>	<b>Run</b> (Course)	<b>Run/Sprint</b> (Assaut)	<b>Contrecharge</b>	<b>Run</b> (Course)
<b>Fire &lt; 20"</b>	<b>Fusillade</b>	<b>Fire</b> (Tir)	<b>Fire &lt; 20"</b>	<b>Fusillade</b>	<b>Fire</b> (Tir)
<b>Fire &gt; 20"</b>	<b>Se Mettre à Couvert</b>	<b>Run</b> (Course)	<b>Fire &gt; 20"</b>	<b>Se Mettre à Couvert</b>	<b>Run</b> (Course)
<b>Advance</b> ou <b>Run/Sprint</b>	<b>Embuscade</b> <i>(si Ordre Ambush)</i>	<b>Fire</b> (Tir)	<b>Advance</b> ou <b>Run/Sprint</b>	<b>Embuscade</b> <i>(si Ordre Ambush)</i>	<b>Fire</b> (Tir)

<p><b>AMPLIFICATEUR IMTEL</b> CONCORDE / SÉNATEX</p> <p><b>Coût</b> : 2pts / Gratuit avec des NuHus <b>Maximum</b> : limité à 1</p> <p>Le Joueur reçoit 1 Dé IMTel au début de chaque tour de jeu. Le Dé IMTel peut être utilisé comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bonus IMTel</b> : +1 à n'importe quel jet de dé.</li> <li>• <b>Tactique d'Évitement</b> : Le joueur peut désigner le Dé IMTel comme tel et ne pas l'utiliser lorsqu'il devrait donner un ordre.</li> <li>• <b>Récupération IMTel</b> : Le joueur peut tenter d'effectuer un nouveau Test de Récupération (à utiliser au début du tour de jeu).</li> <li>• <b>Défaussé</b> : Si le dé IMTel est inutilisé à la fin d'un tour, celui-ci est défaussé.</li> </ul> <p>Une fois joué, le Dé IMTel est défaussé. Un nouveau dé IMTel sera redonné au joueur au début de son prochain tour.</p>	<p><b>CONTREFRAGMENT +2</b> CONCORDE / SÉNATEX / ALGORYNS</p> <p><b>Coût</b> : 2 pour 1pt (ne peut s'acheter que par 2) <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>Cette option est utilisée pour contrer un dé IMTel d'un adversaire lorsque celui-ci le désigne en tant que tel.</i></p> <p>Dès que votre adversaire déclare l'utilisation d'un dé IMTel, un joueur peut utiliser son <i>Contrefragment</i> pour tenter d'annuler l'utilisation du dé IMTel.</p> <p>Chaque joueur lance un D10 et comparent les résultats obtenus : un joueur ajoute +1 à son résultat pour <b>chaque</b> NuHu dans son armée.</p> <p>Si la faction utilisant le dé IMTel obtient un résultat supérieur ou égal à celui de son adversaire, il peut utiliser normalement son dé IMTel, sinon le dé IMTel est défaussé, prêt à être remis dans le sac au début du prochain tour.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>	
<p><b>CONTREFRAGMENT +0</b> BOROMITES</p> <p><b>Coût</b> : 2 pour 1pt (ne peut s'acheter que par 2) <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>Cette option est utilisée pour contrer un dé IMTel d'un adversaire lorsque celui-ci le désigne en tant que tel.</i></p> <p>Dès que votre adversaire déclare l'utilisation d'un dé IMTel, un joueur peut utiliser son <i>Contrefragment</i> pour tenter d'annuler l'utilisation du dé IMTel.</p> <p>Chaque joueur lance un D10 et comparent les résultats obtenus : un joueur ajoute +1 à son résultat pour <b>chaque</b> NuHu dans son armée.</p> <p>Si la faction utilisant le dé IMTel obtient un résultat supérieur ou égal à celui de son adversaire, il peut utiliser normalement son dé IMTel, sinon le dé IMTel est défaussé, prêt à être remis dans le sac au début du prochain tour.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>	<p><b>CONTREFRAGMENT +3</b> MAISONS FREEBORN / VIRAI</p> <p><b>Coût</b> : 2 pour 1pt (ne peut s'acheter que par 2) <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>Cette option est utilisée pour contrer un dé IMTel d'un adversaire lorsque celui-ci le désigne en tant que tel.</i></p> <p>Dès que votre adversaire déclare l'utilisation d'un dé IMTel, un joueur peut utiliser son <i>Contrefragment</i> pour tenter d'annuler l'utilisation du dé IMTel.</p> <p>Chaque joueur lance un D10 et comparent les résultats obtenus : un joueur ajoute +1 à son résultat pour <b>chaque</b> NuHu dans son armée.</p> <p>Si la faction utilisant le dé IMTel obtient un résultat supérieur ou égal à celui de son adversaire, il peut utiliser normalement son dé IMTel, sinon le dé IMTel est défaussé, prêt à être remis dans le sac au début du prochain tour.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>	
<p><b>CONTREFRAGMENT +1</b> EMPIRE GHAR</p> <p><b>Coût</b> : 2 pour 1pt (ne peut s'acheter que par 2) <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>Cette option est utilisée pour contrer un dé IMTel d'un adversaire lorsque celui-ci le désigne en tant que tel.</i></p> <p>Dès que votre adversaire déclare l'utilisation d'un dé IMTel, un joueur peut utiliser son <i>Contrefragment</i> pour tenter d'annuler l'utilisation du dé IMTel.</p> <p>Chaque joueur lance un D10 et comparent les résultats obtenus : un joueur ajoute +1 à son résultat pour <b>chaque</b> NuHu dans son armée.</p> <p>Si la faction utilisant le dé IMTel obtient un résultat supérieur ou égal à celui de son adversaire, il peut utiliser normalement son dé IMTel, sinon le dé IMTel est défaussé, prêt à être remis dans le sac au début du prochain tour.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>	<p><b>BLOCAGE !</b></p> <p><b>Coût</b> : 1 ou 2pts (voir listes d'armée respectives) <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>Vos fragments de combat ont anticipé les intentions de l'ennemi en vous offrant la possibilité de contrer son action.</i></p> <p>Le Dé d'Ordre tiré est remis dans le sac et un nouveau dé est tiré aléatoirement. Ce dé est définitif et ne peut pas subir de <i>Blocage</i> !</p> <p>Les dés spéciaux, comme les <i>Dés d'Événement</i>, un dé désigné comme <i>Amplificateur IMTel</i> ou un <i>Dé de Distorsion Ghar</i> ne sont pas des dés d'Ordre et ne peut pas être <i>Bloqué</i>.</p> <p>Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.</p>	

<p><b>BONNE PRÉPARATION</b></p> <p><b>Coût</b> : 1pt (1<sup>ère</sup> gratuite pour certaines factions)  <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>La réussite vient d'une bonne préparation, de l'étude de l'ennemi et de la compréhension de ses propres capacités.</i></p> <p>Lorsque vous effectuez <b>une relance</b>, vous pouvez ajouter un <b>bonus de +2</b> à la valeur de la statistique ainsi testée.</p> <p>Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.</p>	<p><b>DEBOUT !</b></p> <p><b>Coût</b> : 1 ou 2pts (voir listes d'armée respectives)  <b>Maximum</b> : NF</p> <p><i>La discipline est un facteur vital au combat et un chef déterminé et inspirant peut faire toute la différence dans le feu de l'action.</i></p> <p>Lorsque vous effectuez un <b>Test de Récupération</b> (pour remettre un dé d'ordre <i>Down (À Terre)</i> dans le sac), vous <b>réussirez</b> votre test <b>sur tout résultat autre</b> que 10, quelle que soit la valeur contre laquelle vous devriez normalement effectuer votre test.</p> <p>Sur un résultat de 10 (<i>Fiasco</i>), il s'agira toujours d'un <b>échec</b> et aucun marqueur <i>Stress</i> n'est défaussé dans ce cas.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>
<p><b>EN FORMATION !</b></p> <p><b>Coût</b> : 1 ou 2pts (voir listes d'armée respectives)  <b>Maximum</b> : NF (utilisation : 1/tour max.)</p> <p><i>Un bon entraînement renforce la solidarité au sein d'une unité de combat, ce qui lui permet de rester concentrée sur le travail à accomplir.</i></p> <p><b>À la fin de n'importe quel tour</b>, vous pouvez utiliser <i>EnFormation !</i> pour défausser 1 <i>Stress</i> d'une unité.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>	<p><b>FRAGMENT SUPÉRIEUR</b></p> <p><b>Coût</b> : 2pts  <b>Maximum</b> : 1 (utilisation : 1/tour au max.)</p> <p><i>Les fragments de combat sont constamment en compétition pour rassembler un maximum de données et devancer leurs adversaires – qu'il s'agisse d'humains ou de machines.</i></p> <p><b>Au début du tour</b>, vous pouvez retirer un dé d'ordre de votre adversaire du sac. Ce dé n'est pas utilisé pendant ce tour et est remis dans le sac au début du tour suivant. Cela signifie que votre adversaire devra combattre avec un dé de moins durant le tour.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>
<p><b>TIR PRÉCIS</b></p> <p><b>Coût</b> : 1 ou 3pts (voir listes d'armée respectives)  <b>Maximum</b> : 1</p> <p><i>La précision au tir ne dépend pas seulement de l'entraînement, mais aussi de l'efficacité du fragment de combat – ce qui permet de réduire les tirs perdus et garantir une efficacité maximale.</i></p> <p>Si vous tirez avec une unité et que vous n'aimez pas les résultats obtenus, vous pouvez recommencer tous vos tirs.</p> <p>Vous devrez alors relancer <b>tous</b> les tirs, qu'ils soient réussis ou manqués, quel que soit le nombre de <i>Succès</i> ou de <i>Fiascos</i> obtenus.</p> <p>Les résultats de ces relances sont conservés, sans possibilité de relance, même celles données par des règles spéciales ou des drones-observateurs.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>	<p><b>TIR SUPPLÉMENTAIRE</b></p> <p><b>Coût</b> : 2pts  <b>Maximum</b> : 1 (utilisation : 1/tour au max.)</p> <p><i>Tout n'est pas une simple question de chance – le temps et les ressources consacrés à l'entretien de l'équipement et à l'entraînement des troupes sont toujours profitables.</i></p> <p>Si vous obtenez un <b>Succès</b> lors d'un tir, vous pouvez effectuer un <b>tir supplémentaire</b> avec cette <b>même figurine</b>, la <b>même arme</b> et le <b>même score à obtenir</b> pour toucher la <b>même cible</b>. Effectuez un tir supplémentaire afin d'obtenir une nouvelle touche.</p> <p>Cette option <b>ne peut pas</b> être utilisée avec les armes ayant la règle spéciale <i>Verrouillage Fractal</i> ou dont les effets dépendent d'un ordre particulier.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>

Terrains	Déplacement	LdV	Bonus	Obstacles <sup>DEF</sup>	Déplacement	LdV	Bonus
Aiguilles Rocheuses <sup>IG</sup>	Dégagé	Dense	+2	Barricade	Difficile	Dense	+2
Bois Clairsemé	Difficile	Dense	+2	Bordure de Cratère	Difficile	Dense	+2
Bois Dense	Difficile -1	Dense	+2	Fortification	Difficile	Dense	+3
Boue/Sable <sup>DS</sup>	Difficile	Clair	-	Haie/Végétation	Difficile	Dense	+1
Bourbier <sup>DS, ST</sup>	Difficile -2	Clair	-	Pipeline	Difficile	Dense	+2
Brousaille	Difficile	Dense	+1	Rochers/Murs	Difficile	Dense	+2
Champ de Roches <sup>IG</sup>	Difficile -1	Dense	+2				
Coulée de Lave <sup>ST</sup>	Difficile -1	Clair	-				
Cultures	Dégagé	Dense	+1	<b>Notes</b>			
Décombres	Difficile	Dense	+1	<sup>IG</sup> <b>Infranchissable pour les Grandes figurines.</b> Si référencé comme «Couvert», n'offre aucun Couvert aux <i>Grandes figurines</i> .			
Dépotoir	Difficile -1	Dense	+2	<sup>OI</sup> <b>Optionnellement Infranchissable</b> pour toutes les Grandes figurines, y compris l'infanterie.			
Eaux Profondes <sup>OI</sup>	Infranchissable	Clair	-	<sup>ST</sup> Un échec au test d'Agilité résulte d'un <b>Stress</b> supplémentaire (suggestion optionnelle pouvant remplacer la règle spéciale existante).			
Fissures/Crevasses <sup>ST</sup>	Difficile	Clair	-	<sup>DS</sup> <b>Dégagé</b> pour les unités avec <b>Suspenseurs</b> , nécessite de réussir un test d'Ag pour se déplacer à travers un marécage, un bourbier ou des sables mouvants à demi-vitesse (un échec empêche tout déplacement).			
Forêt <sup>IG</sup>	Difficile -2	Dense	+2	<sup>DEF</sup> Les pénalités de LdV et de déplacement <b>ne s'appliquent pas</b> à un unité en <b>Position Défensive</b> derrière un obstacle qui se déplace ou tire à travers ce même obstacle, ou aux unités traversant un obstacle avec un ordre <i>Advance (Avance)</i> .			
Geysers <sup>ST</sup>	Difficile -2	Clair	-				
Jardin Clos	Difficile	Dense	+1				
Jungle <sup>OI</sup>	Difficile -3	Dense	+2				
Landes	Dégagé	Clair	+1				
Marécages <sup>DS</sup>	Difficile -1	Clair	-				
Ruines <sup>IG</sup>	Difficile -1	Dense	+2				
Sable Mouvant <sup>DS, ST</sup>	Difficile -3	Clair	-				
Terrain Accidenté	Difficile	Clair	-				
Terrain Cratérisé	Difficile	Clair	+2				
Terrain Rocailleux	Difficile	Dense	+1				
Zone Industrielle	Difficile -1	Dense	+2				

Terrains	Déplacement	LdV	Bonus	Obstacles <sup>DEF</sup>	Déplacement	LdV	Bonus
Aiguilles Rocheuses <sup>IG</sup>	Dégagé	Dense	+2	Barricade	Difficile	Dense	+2
Bois Clairsemé	Difficile	Dense	+2	Bordure de Cratère	Difficile	Dense	+2
Bois Dense	Difficile -1	Dense	+2	Fortification	Difficile	Dense	+3
Boue/Sable <sup>DS</sup>	Difficile	Clair	-	Haie/Végétation	Difficile	Dense	+1
Bourbier <sup>DS, ST</sup>	Difficile -2	Clair	-	Pipeline	Difficile	Dense	+2
Brousaille	Difficile	Dense	+1	Rochers/Murs	Difficile	Dense	+2
Champ de Roches <sup>IG</sup>	Difficile -1	Dense	+2				
Coulée de Lave <sup>ST</sup>	Difficile -1	Clair	-	<b>Notes</b>			
Cultures	Dégagé	Dense	+1	<sup>IG</sup> <b>Infranchissable pour les Grandes figurines.</b> Si référencé comme «Couvert», n'offre aucun Couvert aux <i>Grandes figurines</i> .			
Décombres	Difficile	Dense	+1	<sup>OI</sup> <b>Optionnellement Infranchissable</b> pour toutes les Grandes figurines, y compris l'infanterie.			
Dépotoir	Difficile -1	Dense	+2	<sup>ST</sup> Un échec au test d'Agilité résulte d'un <b>Stress</b> supplémentaire (suggestion optionnelle pouvant remplacer la règle spéciale existante).			
Eaux Profondes <sup>OI</sup>	Infranchissable	Clair	-	<sup>DS</sup> <b>Dégagé</b> pour les unités avec <b>Suspenseurs</b> , nécessite de réussir un test d'Ag pour se déplacer à travers un marécage, un bourbier ou des sables mouvants à demi-vitesse (un échec empêche tout déplacement).			
Fissures/Crevasses <sup>ST</sup>	Difficile	Clair	-	<sup>DEF</sup> Les pénalités de LdV et de déplacement <b>ne s'appliquent pas</b> à un unité en <b>Position Défensive</b> derrière un obstacle qui se déplace ou tire à travers ce même obstacle, ou aux unités traversant un obstacle avec un ordre <i>Advance (Avance)</i> .			
Forêt <sup>IG</sup>	Difficile -2	Dense	+2				
Geysers <sup>ST</sup>	Difficile -2	Clair	-				
Jardin Clos	Difficile	Dense	+1				
Jungle <sup>OI</sup>	Difficile -3	Dense	+2				
Landes	Dégagé	Clair	+1				
Marécages <sup>DS</sup>	Difficile -1	Clair	-				
Ruines <sup>IG</sup>	Difficile -1	Dense	+2				
Sable Mouvant <sup>DS, ST</sup>	Difficile -3	Clair	-				
Terrain Accidenté	Difficile	Clair	-				
Terrain Cratérisé	Difficile	Clair	+2				
Terrain Rocailleux	Difficile	Dense	+1				
Zone Industrielle	Difficile -1	Dense	+2				

<p><b>AJUSTEMENT</b> <span style="float: right;"><b>ALGORYNS</b></span></p> <p><b>Coût</b> : 1pt <b>Maximum</b> : NF (utilisation : 1/tour au max.)</p> <p><i>Les Équipes d'Arme algorynes suivent un entraînement très poussé pour tirer le meilleur parti de ce qu'elles ont à leur disposition, parfois en recoupant les informations de plusieurs sources pour cibler un ennemi contre toute attente.</i></p> <p>Une équipe d'arme effectuant un <b>tir unique</b> avec une arme d'appui ou une arme lourde peut relancer <b>un seul</b> jet «pour toucher», même s'il s'agit d'un 10 (<i>Fiasco</i>).</p> <p>Cette option ne peut être sélectionnée que si une figurine de l'armée possède '<i>Option d'Armée (Ajustement)</i>' (1ere option est gratuite).</p> <p><b>Ne peut pas</b> être utilisé pour relancer une relance, et <b>ne peut pas</b> être relancé.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>	<p><b>BRAVOURE</b> <span style="float: right;"><b>ALGORYNS</b></span></p> <p><b>Coût</b> : 1pt <b>Maximum</b> : NF</p> <p><i>Les Algoryns obéissent aux ordres de leurs commandants et sont entraînés pour surmonter les effets délétères de l'activité ennemie.</i></p> <p>Lorsque vous effectuez un <i>Test de Récupération</i> pour remettre les dés dans le sac, ajoutez +2 à la Co d'une unité avant de lancer le dé et sur une réussite, l'unité retirera 2 <i>Stress</i>, quel que soit le résultat obtenu. Un 10 est toutefois un échec, et aucun <i>Stress</i> n'est alors enlevé.</p> <p><i>Bravoure</i> ne peut être sélectionné que si une figurine dans l'armée possède '<i>Option d'Armée (Bravoure)</i>', et la première option est gratuite avec la figurine.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>
<p><b>STABILITÉ À LA DISTORSION</b> <span style="float: right;"><b>ALGORYNS</b></span></p> <p><b>Coût</b> : Premier Gratuit ; puis 1pt pour chaque option suivante <b>Maximum</b> : NF</p> <p><i>Les Algoryns sont habitués à faire face aux périls de la technologie ghar et ont mis en place des protocoles afin de limiter la distorsion de l'espace-temps provoquée par cette technologie.</i></p> <p>Si un dé d'ordre algoryn est tiré pour déterminer le camp subissant le <i>Dé de Distorsion Ghar</i>, l'armée algoryne peut forcer un nouveau tirage après avoir remis le dé tiré dans le sac.</p> <p>Une <i>Stabilité à la Distorsion</i> peut être traité comme une Option d'Armée standard pour les Algoryns et ne dépend pas de la présence d'une figurine avec la règle spéciale '<i>Option d'Armée ()</i>'.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p> <p>Une <i>Stabilité à la Distorsion</i> ne peut pas être jouée avec ou après un <i>Blocage</i>.</p>	<p><b>STOÏQUE</b> <span style="float: right;"><b>ALGORYNS</b></span></p> <p><b>Coût</b> : 1pt <b>Maximum</b> : NF</p> <p>Avant d'activer un ordre sur une <i>Unité de Commandement</i> (même <i>Down</i>), vous pouvez jouer cette <i>Option</i> pour immédiatement défausser un <i>Stress</i> d'une seule unité algoryne alliée se trouvant dans le rayon de Commandement de la figurine du commandant ainsi activée.</p> <p><i>Stoïque</i> ne peut être sélectionné que si une figurine dans l'armée possède '<i>Option d'Armée (Stoïque)</i>', et la première option est gratuite avec la figurine.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis défaussez.</p> <p>Si la figurine du Commandant d'une <i>Unité de Commandement</i> est éliminée, cette Option ne peut plus être utilisée.</p>
<p><b>APPEL DE LA RUCHE</b> <span style="float: right;"><b>VIRAI</b></span></p> <p><b>Coût</b> : 1pt / Gratuit pour chaque Architecteur <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>Les Architecteurs dépendent autant de leurs drones pour leur survie que leurs drones dépendent d'eux pour leur commandement.</i></p> <p>Si une unité Virai non-Architecteur échoue à un <i>Test d'Entrée</i> (voir <i>Jouer une Partie</i>), cette option d'armée peut être utilisée pour relancer immédiatement le <i>Test d'Entrée</i>. Le nouveau résultat du <i>Test d'Entrée</i> est conservé et ne peut pas faire l'objet d'une autre <i>Appel de la Ruche</i> (en d'autres termes, vous ne pouvez pas relancer un jet de dé).</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée. Ne peut plus être utilisé si l'armée perd tous ses Architecteurs ou si aucun Architecteur n'est pas présent sur la table.</p>	<p><b>INTERFÉRENCE GQ (GRAVITÉ QUANTIQUE)</b> <span style="float: right;"><b>EMPIRE GHAR</b></span></p> <p><b>Coût</b> : 1pt <b>Maximum</b> : NF</p> <p>Avant le début du tour, le joueur Ghar peut tenter de <b>clouer</b> une unité ennemie qu'il doit désigner.</p> <p>L'unité désignée doit recevoir un dé d'Ordre comme si elle avait tiré son dé du sac mais doit réussir un test d'ordre avec une <b>penalité supplémentaire</b> de -2 au Co ou devenir <b>clouée</b>.</p> <p>Si une unité a déjà tous ses dés alloués dû à des ordres conservés, elle doit tout de même réussir un test d'ordre mais en cas de réussite, l'ordre <i>Ambush (Embuscade)</i> de l'unité se poursuit normalement ou effectue son déplacement d'avant-tour (comme pour les unités <i>Rapides</i>, par exemple).</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>
	<p><b>RÉSISTANCE À LA DISTORSION</b> <span style="float: right;"><b>EMPIRE GHAR</b></span></p> <p><b>Coût</b> : 1pt <b>Maximum</b> : NF × 2</p> <p><i>Les Ghars sont habitués aux effets de leur propre technologie contaminante et à ses effets de distorsion spatiale.</i></p> <p>Lorsque le dé d'ordre d'un joueur Ghar est tiré du sac immédiatement après un <i>Dé de Distorsion</i> (même s'il s'agit de la fin d'un tour), le joueur Ghar peut dépenser cette option pour remettre son propre dé dans le sac et effectuer un nouveau tirage.</p> <p>Cette option ne peut pas être utilisée si les <i>Options d'Armée Blocage, Résistance à la Distorsion</i> ou tout autre mécanisme affectant le tirage du dé ont déjà été utilisés sur le dé d'ordre contre la <i>Distorsion</i>.</p> <p><b>Une seule utilisation</b>, puis l'Option est défaussée.</p>