

# Armes-Dieux - Fluide et Exal

## Perception du fluide

---

Un porteur d'Arme est capable de percevoir sans effort :

- Qu'il se trouve dans une zone d'Exal et quel est son score
- Qu'il se trouve dans une poche de magie glauque

Un Porteur peut faire un Test de Résonance pour analyser une poche de magie glauque.

Si le Test est réussi, il obtient une information. Avec au moins 3 Qualités il peut obtenir une information supplémentaire par tranche de 5 minutes passée à analyser la poche

Les informations disponibles sont :

- Le score actuel de la poche
- Le score maximum qu'a atteint la poche
- Si le score de la poche a augmenté il y a moins d'une dizaine de jours
- L'âge approximatif de la poche

Faire ce Test en combat nécessite une manœuvre et le Porteur ne peut obtenir qu'une seule information.

## Exal

---

L'Exal est calculé par zone, en suivant la même logique que pour les zones utilisées en combat. Chaque activation d'un pouvoir nécessitant une charge ajoute 1 point dans l'Exal de la zone où il est utilisé.

À la fin de chaque Passe où l'Exal a été alimenté, le meneur vérifie l'état de l'Exal. S'il y a au moins 5 points d'Exal, le meneur fait un Test d'Exal en lançant 4D contre un SR de 12.

Résultat	Effet
Raté	Pas d'effet visible.
0 Qualité	Brasier de fluide — toutes les personnes présentes dans la zone perdent 3 points de Défense. Cela fait baisser l'Exal de 2 points.

1 Qualité	Éclairs de fluide — toutes les personnes présentes dans la zone perdent 1 point de Défense.
2 Qualités	Remous — les pouvoirs maintenus sont annulés. S'il n'y a aucun pouvoir maintenu actif dans la zone, appliquez l'effet Éclairs de fluide.
3 Qualités	Vortex — l'Exal monte de 1 point
4 Qualités	Brèche – s'il y a des cadavres dans la zone, un d'entre eux s'anime et devient un mort-vivant. Cela fait baisser l'Exal de 2 points. S'il n'y a pas de cadavre à disposition, appliquez l'effet Vortex.

S'il y a au moins 10 points d'Exal, une poche de magie glauque avec une puissance de 1 se crée dans la zone et l'Exal redescend à 0.

S'il y a déjà une poche de magie glauque dans cette zone, sa puissance augmente de 1.

L'Exal continue à se remplir comme décrit précédemment même s'il y a une poche de magie. On peut considérer que l'Exal est ce qui se passe en surface et que la poche de magie est un effet plus profond.

Les Test d'Exal fait à l'intérieur d'une poche de magie glauque ont un SR de 9 au lieu de 12.

Le score de la poche de magie glauque s'ajoute à la perte de Défense occasionnée par le brasier ou l'éclair de fluide.

L'Exal de toutes les zones où s'est déroulé un combat se vide en quelques minutes après la fin du combat.

Brûlure de fluide

Si un effet d'Exal fait descendre la Défense d'un personnage ou d'un figurant à 0, celui-ci encaisse un trauma (brûlure de fluide)

Une brûlure de fluide disparaît lors du Repos suivant, sauf si le test de Récupération est raté.

## Poches de magie

---

Une poche de magie glauque a un score de puissance allant de 1 à 10. Dans des conditions exceptionnelles, la puissance d'une poche de magie glauque peut aller au-delà de 10.

Une poche de magie glauque influe sur les effets d'Exal ayant lieu dans la même zone qu'elle

- Les Test d'Exal ont un SR de 9 au lieu de 12.
- Le score de la poche de magie glauque s'ajoute à la perte de Défense occasionnée par les effets de brasier ou d'éclair de fluide.

Dans une poche ayant une puissance de 5 ou plus, si un éclair ou un brasier inflige un Trauma à un personnage ou un figurant, celui-ci est également Terrassé.

Dans une poche ayant une puissance de 10 ou plus, un effet d'éclair ou de brasier déclenche une tempête de Fluide localisée à la zone qui détruit tous les êtres vivants ou les transforme en monstres à durée de vie limitée.

Une poche de magie glauque s'épuise lentement.

Si sa puissance est de 2 ou plus, elle perd 1 point après un nombre d'années égal à 10 fois sa puissance.

Une poche de puissance 1 se résorbe en un mois