AUBAINE



POISSE

LA GANGUE INCANDESCENTE

DOMAIN • V0.3.0

AUBAINE

POISSE

La gangue incandescente

Domain • v0.3.0

Poisse

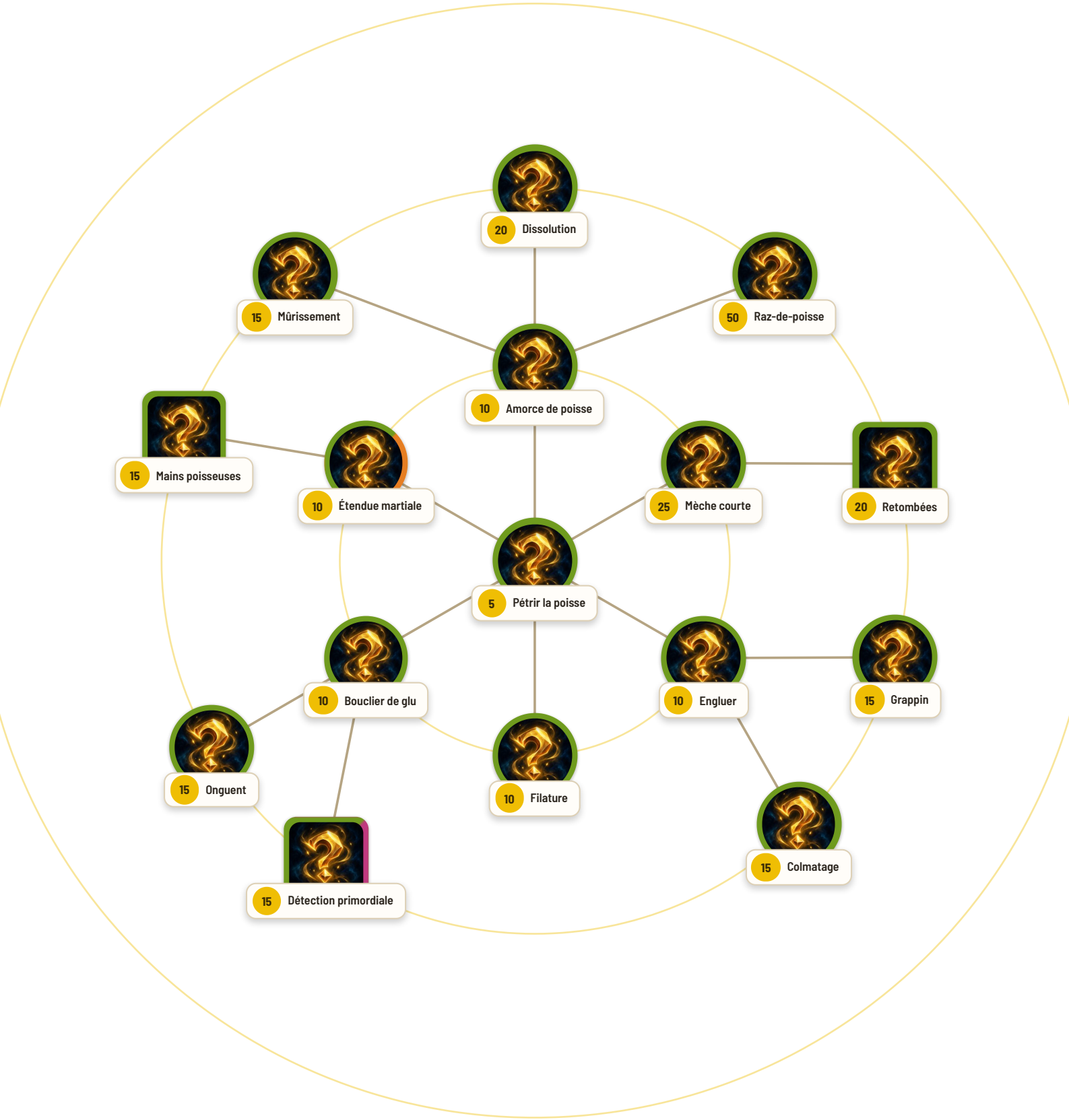
La gangue incandescente

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.7d1969b4

Poisse



ACTIVE PASSIVE

OOZE PHYSICAL PSYCHIC

Pétrir la poisse

5 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action · 9 m · Instantanée ou jusqu'à 10 minutes

SPELL · DESTRUCTION · UNLEASHED

Vous créez, remodelez ou déplacez du mucus de la taille d'une caisse, sous forme fluide, collante ou durcie. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Dégâts. Utilisé de façon offensive, ce mucus inflige 1d8 dégâts d'Acide. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend le mucus moins puissant, jusqu'à le rendre inoffensif.

DD. Lorsqu'une créature effectue un Jet pour résister à ce mucus, elle effectue son Jet contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes).

Forme. Ce mucus peut prendre n'importe quelle forme comme une gerbe lancée sur une cible, une flaque qui colle les semelles, un enduit qui rend des marches glissantes, ou même une zone d'effet au choix. Lorsqu'il est réparti en zone, il peut former, au maximum, un cube de 1,5 m d'arête, une sphère de 1,5 m de rayon, un cône de 3 m ou une ligne de 4,5 m sur 1,5 m. Quelle que soit sa forme, ce mucus ne couvre jamais de Poisse ce qu'il atteint.

LV. 2 Suintement — 25 XP

Lorsque vous lancez Pétrir la poisse, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Suintement. Le mucus atteint la taille d'un tonneau, il inflige 2d8 dégâts d'Acide et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

LV. 3 Coulée — 50 XP

Lorsque vous lancez Pétrir la poisse, vous pouvez dépenser 2 Énergies de plus pour lancer Coulée. Le mucus atteint la taille d'une chambre, il inflige 3d8 dégâts d'Acide et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

LV. 4 Vasière — 75 XP

Lorsque vous lancez Pétrir la poisse, vous pouvez dépenser 3 Énergies de plus pour lancer Vasière. Le mucus atteint la taille d'une cabane, il inflige 4d8 dégâts d'Acide et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

LV. 5 Marécage — 100 XP

Lorsque vous lancez Pétrir la poisse, vous pouvez dépenser 4 Énergies de plus pour lancer Marécage. Le mucus atteint la taille d'une maison, il inflige 5d8 dégâts d'Acide et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

Amorce de poisse

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action · 9 m · Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous projetez une gerbe de mucus sur une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d6 dégâts d'Acide. Si la cible est une créature, elle se couvre aussi de **Poisse liquide**.

Bouclier de glu

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Réaction · 9 m · Instantanée

SPELL · PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsqu'une Attaque vous touche, ou touche une créature que vous voyez à portée.

La glu se fige au point d'impact et amortit le coup. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme. Réduisez de 1d6 les dégâts de cette Attaque. Si l'attaquant se tient à 1,5 m ou moins de sa cible, vous pouvez le couvrir de **Poisse liquide**.

COLMATAGE

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE
1 Action ↔ Contact ⧗ jusqu'à 8 heures
SPELL · CREATION

Vous pressez du mucus sur un objet ou une surface que vous touchez, où il durcit en une résine ambrée qui couvre au plus 3 m sur 1,5 m. La résine ne peut recouvrir ni une créature ni un objet qu'une créature tient ou porte. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme. Choisissez ensuite l'un des usages suivants.

Sceller. La résine bouche une fente, une brèche ou une ouverture, ou tient fermée une porte, une fenêtre ou une trappe. Elle ne laisse passer ni l'air ni l'eau.
Coller. Deux objets qui se touchent, ou un objet et une surface, restent collés l'un à l'autre.
Mouler. La résine prend l'empreinte exacte de ce qu'elle recouvre, comme une clé, un sceau ou une trace de pas, puis se détache d'un bloc. Vous gardez le moule, qui ne se dissout pas au terme de la durée.

La résine a une CA de 10 et 15 PdV. Pour la décoller sans la briser, une créature consacre 1 Action à un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas de réussite, la résine se décolle et libère ce qu'elle retenait. En cas d'échec, elle tient.

La résine se dissout au terme de la durée. Vous pouvez la dissoudre plus tôt en la touchant, sans y consacrer d'Action.

DÉTECTION PRIMORDIALE

15 XP



PASSIVE · OOZE / PSYCHIC
Passif ↔ – ⧗ –
SPELL · DIVINATION

Lorsque vous effectuez un Jet pour détecter, ressentir ou en apprendre plus sur un élément composé de magie de Poisse, vous gagnez 2 Avantages pour ce Jet.

DISSOLUTION

20 XP



2 ENERGY ACTIVE · OOZE
1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée
SPELL · DESTRUCTION

La Poisse qui couvre une créature fond d'un coup en acide. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Choisissez une créature que vous voyez à portée qui porte de la Poisse, puis retirez-lui sa Poisse. Une **Poisse explosive** retirée ainsi ne détone pas.

La créature effectue un Jet de Constitution + Résistance contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle subit les dégâts suivants, selon la Poisse que vous lui avez retirée. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

Poisse liquide. 2d6 dégâts d'Acide.
Poisse solide. 4d6 dégâts d'Acide.
Poisse explosive. 6d6 dégâts d'Acide.

ENGLUER

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE
1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée ou jusqu'à 1 heure
SPELL · CONTROL

Vous lancez un paquet de glu aux pieds d'une créature, ou sur un carré de sol, que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Sur une créature. La créature effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle est **Entravée**. En cas de réussite, elle s'écarte à temps et la glu ne prend pas.

Sur le sol. La glu couvre un carré libre de 1,5 m de côté. Une créature qui ignore sa présence ne la remarque qu'en fouillant le carré, par exemple avec la Compétence de base Chercher, et en réussissant un Jet d'Esprit + Perception contre votre DD. La première créature qui entre dans ce carré, de son plein gré ou non, effectue le même Jet de Dextérité + Réflexes, avec les mêmes effets. Ensuite, la glu du carré sèche, et une créature qu'elle a **entravée** le reste jusqu'à ce que l'état prenne fin. Si personne n'y entre, la glu sèche au terme de la durée.

Vous ne maintenez qu'un carré de glu à la fois. En poser un autre fait sécher le premier.

ÉTENDUE MARTIALE

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE / PHYSICAL
1 Action Bonus ↔ Contact ⧗ Concentration · jusqu'à 1 minute
SPELL · ENHANCEMENT

Vous touchez une arme et l'enduisez d'un mucus qui ne sèche pas. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Une fois par tour, lorsque vous réussissez une Attaque avec cette arme, la cible, si c'est une créature, se couvre de **Poisse liquide**.

LV. 2 **ÉTENDUE PERFECTIONNÉE** 35 XP

Pour chaque amélioration de Pétrir la poisse que vous possédez, la cible que ce Sort couvre de Poisse subit aussi 1d4 dégâts d'Acide.

FILATURE 10 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action ↔ Contact ⧗ jusqu'à 24 heures

SPELL · DIVINATION

Vous déposez une goutte de mucus sur une créature ou un objet que vous touchez, où elle sèche aussitôt.

Pour la déposer sur une créature, ou sur un objet qu'elle porte, sans son accord, effectuez un Jet opposé de Dextérité + ◇ Escamotage contre son Jet d'Esprit + ◇ Perception. La goutte se dépose dans tous les cas. Si la créature l'emporte, elle sent le contact et sait où se trouve la goutte.

Tant que Filature dure, vous savez dans quelle direction et à quelle distance se trouve la goutte, si 1 kilomètre ou moins vous en sépare. La créature qui la porte ne peut pas être Caché vis-à-vis de vous.

Une créature qui sait où se trouve la goutte peut consacrer 1 Action à l'essuyer, ce qui met fin au Sort. Vous ne suivez qu'une goutte à la fois. En déposer une autre efface la première.

GRAPPIN 15 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action Bonus ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · MOBILITY · CONTROL

Un filin de glu part de votre main et colle à ce qu'il touche. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme. Choisissez ensuite l'un des effets suivants.

Se hisser. Vous ne pouvez pas choisir cet effet si vous êtes Immobilisé. Visez un point d'une surface solide que vous voyez à portée, sans obstacle entre ce point et vous. Le filin vous tire en ligne droite jusqu'à un emplacement libre où vous pouvez vous tenir, à 1,5 m ou moins de ce point, y compris vers le haut ou par-dessus un vide. Ce trajet ne vous coûte aucun déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. Si aucun emplacement ne remplit ces conditions, le filin se décolle et vous restez sur place.

Saisir. Visez un Objet libre qui tient dans une main et que vous voyez à portée. Il vient dans votre main libre, ou tombe à vos pieds si vous n'en avez pas.

Tirer. Visez une créature que vous voyez à portée. Elle effectue un Jet de Force + ◇ Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + ◇ Arcanes). En cas d'échec, le filin la tire de 3 m vers vous, le long du sol, et elle s'arrête devant un obstacle ou au bord d'un vide. En cas de réussite, elle arrache le filin et ne bouge pas. Une créature consentante peut choisir de rater ce Jet.

MAINS POISSEUSES 15 XP



PASSIVE · OOZE

Passif ↔ – ⧗ –

SPELL · MOBILITY

Un mucus fin perle de vos paumes et de vos semelles. Vous vous déplacez sur les murs et les plafonds à votre Vitesse, sans Jet, et vous pouvez vous y arrêter les mains libres.

MÈCHE COURTE 25 XP



2 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action Bonus ↔ 18 m ⧗ Instantanée ↻ Once per Short Rest

SPELL · DESTRUCTION

À votre signal, la Poisse d'au plus trois créatures passe au rouge et détone.

Choisissez jusqu'à trois créatures que vous voyez à portée et qui portent de la Poisse. La Poisse de chacune devient Poisse explosive, même si elle l'était déjà. Ensuite, une par une et dans l'ordre de votre choix, la Poisse explosive de chacune détone, sauf si elle a déjà détoné entre-temps.

MÛRISSEMENT 15 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action Bonus ↔ 18 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous serrez le poing, et la Poisse d'une créature monte d'un cran.

Choisissez une créature que vous voyez à portée qui porte de la Poisse. Elle se couvre de Poisse liquide.

LV. 2 **CONTAGION** 30 XP

Lorsque vous lancez Mûrissement, vous pouvez choisir en plus une seconde créature que vous voyez à portée, qui porte de la Poisse et se trouve à 3 m ou moins de la première. Elles se couvrent de Poisse liquide l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Une créature qui ne porte plus de Poisse à ce moment-là ne se couvre de rien.

LV. 3 **EMBALLEMENT** 35 XP

Si une Poisse explosive que vous avez rendue explosive a déjà détoné pendant ce tour, Mûrissement ne vous coûte pas d'Énergie.

ONGUENT

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée

SPELL · HEALING

Vous étalez un mucus tiède sur les plaies d'une créature que vous touchez, où il prend en croûte. La créature récupère 2d4 PdV.

Si elle porte de la Poisse, retirez-lui sa Poisse. Une **Poisse explosive** retirée ainsi ne détone pas.

LV. 2 **GICLÉE** 20 XP

Vous pouvez désormais lancer Onguent sur une créature que vous voyez à 9 m ou moins.

RAZ-DE-POISSE

50 XP



5 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action ↔ Personnel ⧗ Concentration · jusqu'à 1 minute

SPELL · DESTRUCTION · CONTROL

Une vague de mucus se lève devant vous et déferle sur une ligne de 18 m de long et de 3 m de large. Plus elle court, plus elle chauffe. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Chaque créature de votre choix sur son passage effectue un Jet de Force + ◇ Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts d'Acide et se couvre de la Poisse de la portion de vague qui l'atteint, ou de la plus proche de vous si plusieurs portions l'atteignent. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et ne se couvre de rien.

Les 6 premiers mètres. **Poisse liquide**.
De 6 à 12 m. **Poisse solide**.
Au-delà de 12 m. **Poisse explosive**.

Les détonations que ce Sort déclenche se résolvent une fois les dégâts de la vague infligés, une par une, dans l'ordre de votre choix, et une gangue qui a déjà détoné entre-temps ne détone pas une seconde fois.

Glu. La vague retombe en une nappe de glu sur toute la ligne. Tant que vous vous concentrez, chaque fois qu'une créature entre dans la nappe ou y commence son tour, vous pouvez décider que la nappe la retient : elle effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre votre DD. En cas d'échec, elle est **Entravée**, et le reste jusqu'à ce que l'état prenne fin, même si votre Concentration cesse. Une même créature n'effectue ce Jet qu'une fois par tour. La nappe laisse passer toutes les autres.

RETOMBÉES

20 XP



PASSIVE · OOZE

Passif ↔ – ⧗ –

SPELL · DESTRUCTION

Lorsque vous faites détoner, avec l'une de vos Compétences, une **Poisse explosive** que vous avez rendue explosive, résolvez d'abord sa détonation. Choisissez ensuite, parmi la créature qui la portait et celles qui ont raté leur Jet contre cette détonation, lesquelles se couvrent de **Poisse liquide**.

Une gangue qui détone d'elle-même, à la fin du tour de la créature qui la porte, ne retombe pas. Une même créature ne reçoit ces retombées qu'une fois par tour. Lorsque ces retombées appliquent de la Poisse à une créature qui n'en porte pas, y compris celle dont la gangue vient de détoner, cette Poisse prend le DD de la gangue qui a détoné. Les détonations que ces retombées déclenchent se résolvent une par une, dans l'ordre de votre choix.

AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

Action RULE WORD

The main action of your turn. You have one per turn.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Aim APTITUDE

Hitting at range, by shooting, throwing a weapon or an object, or hurling a Spell.

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

Concentration RULE WORD

The attention a lasting Skill asks of you: it acts while you maintain it, up to its duration. You maintain only one Concentration Skill at a time: playing another ends the first, even if the second does not resolve or is cancelled. Each time you take damage, make a Roll (Constitution + Will) against a DC of 10: on a failure, your Concentration ends. It also ends when you gain Agonie, when you are Asleep, Stunned or Enragé, and when you end it, which costs nothing.

Constitution CHARACTERISTIC

The character's health and endurance, what lets them take punishment and hold on.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Loose Object RULE WORD

An object left to itself: nobody wears or holds it, and it weighs no more than a creature of Medium size.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

Perception APTITUDE

Noticing through your senses what escapes others, such as a hidden creature or an ambush.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Reflexes APTITUDE

Reacting on instinct to dodge an explosion or an area effect.

Resistance APTITUDE

Holding out against poison, disease, cold or being dazed.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Sleight of Hand APTITUDE

Picking pockets, lifting or concealing a small object unseen.

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Spell RULE WORD

A magical Skill. You need a Catalyseur equipped to use a Spell, whether it is passive or active.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

Caché

Une créature **Cachée** est hors de vue de celles qui la cherchent. Elles ne savent pas où elle se trouve et ne peuvent pas la prendre pour cible.

Sa première Attaque depuis sa cachette gagne 1 Avantage.

Elle perd l'état lorsqu'elle attaque, lorsqu'elle se montre, et lorsqu'une créature l'emporte sur elle à un Jet de Perception. L'état vaut créature par créature : rester **cachée** pour l'une n'est pas l'être pour toutes.

Entravé

Une créature **Entravée** est retenue sur place : elle est **Immobilisée**. Ses Attaques et ses Jets de Dextérité subissent 1 Désavantage, et les Attaques faites contre elle gagnent 1 Avantage.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un Jet de Force + Athlétisme contre le DD de la Compétence qui l'a **entravée**. En cas de réussite, elle se dégage et l'état prend fin.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

La Compétence ou l'état qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

Poisse liquide

Une créature couverte de **Poisse liquide** ruisselle d'un mucus vert qui ronge ce qu'il touche. À la fin de chacun de ses tours, elle subit 1 dégât d'Acide.

La Poisse monte d'un cran chaque fois qu'une Compétence en applique à une créature qui en porte déjà : le mucus prend et devient **Poisse solide**. Une Compétence qui applique un cran plus haut l'y porte directement.

Une Poisse a son propre DD : 8 + la Caractéristique choisie pour la Compétence qui l'a appliquée la première + les Arcanes de la créature qui a lancé cette Compétence. Elle le garde de cran en cran, et sa détonation s'en sert.

La créature perd l'état lorsqu'elle consacre 1 Action à se décrasser.

Poisse solide

Le mucus a durci en une gangue jaune qui craque à chaque geste. Il ne ronge plus, mais les Jets de Force et de Dextérité que la créature effectue pour résister à un effet subissent 1 Désavantage.

Lorsqu'une Compétence lui applique de la Poisse à nouveau, la gangue s'échauffe et devient **Poisse explosive**.

Elle perd l'état lorsqu'elle consacre 1 Action à briser la gangue.

Poisse explosive

La gangue est passée au rouge et siffle. Elle détone à la fin du prochain tour que la créature commence, ou aussitôt si une Compétence lui applique de la Poisse avant. La créature ne peut pas s'en défaire en y consacrant une Action.

La créature qui la porte subit 1d6 dégâts d'Acide, sans Jet : la gangue est collée à elle. Chaque autre créature à 3 m ou moins d'elle effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre le DD de la Poisse. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts d'Acide. En cas de réussite, elle se jette de côté et ne subit rien.

L'état prend fin lorsque la gangue détone, et la Poisse qui l'a fait détoner se perd dans l'explosion.



© AUBAINE • POISSE • V0.3.0.5EEB14C4.7D1969B4