

# Creatures & Sortileges

## BaSIC

Avec **BaSIC** les rôlistes débutants disposent enfin d'un jeu complet, bon marché, bourrés de conseils divers et surtout relativement simple. Cependant BaSIC manque, à mon goût, de créatures et de sorts intéressants. Comme l'art est difficile et la critique aisée, je me suis donc penché sur la question, avec tout d'abord un bestiaire médiéval-fantastique permettant d'utiliser des créatures « classiques » dans le monde de Danäe.

Pour toute remarque ou proposition, mailez moi.

Kobal ( [David.Kobal@wanadoo.fr](mailto:David.Kobal@wanadoo.fr) )

### Nouvelles Races de Personnages

Elfe : POU +1, DEX +1, APP +2, INT +1, FOR -1, CON -2

Demi-elfe : APP +1, DEX +1, CON -1

Nain : FOR +3, CON +2, TAI -2, POU -2

Demi-ogre : FOR +1, CON +1, TAI +3, INT -3, APP -2

Demi-orque : CON +1, APP -1

Hobbit : DEX +1, CON +1, TAI -2

## Bestiaire medieval

### Notations du bestiaire

Athlétisme : Athl.

Vigilance : Vigi.

Esquive : Esq.

Discretion : Disc.

Armure, protections naturelles : Arm.

Nom de la créature	FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	Arm.	Modes d'attaque et dégâts.	Notes diverses, sortilèges et compétences.
Aigle	14	13	15	16	4	11	2	bec ( 15 à 25% ) (1d6) serres ( 25 à 35% ) ( 1d6 ou 2d6 en piqué )	Athl. (35%), Vigi. (40%)
Araignée géante	13	13	16	16	5	11	1	morsure (20 à 35%) (1d6+2)	la morsure est empoisonnée VIR : 12 Esq. (35 à 45%), Vigi. (40%, 80% sur leur toile ), Athl. (25%)
Basilic	16	14	18	8	4	11	2	morsure (15 à 30%) (1d10+2) regard : effets identiques à ceux du sort Statue (5 %)	le basilic est un reptile qui peut transformer en pierre toute créature qui croise son regard. Vigi. (15%), Athl. (5 à 10%) Disc. (65 à 75%)
Belette géante	13	13	10	18	5	11	1	morsure (30 %) (2d6) griffes (15 à 30%) (1d6)	Esq. (35 %), Athl. (35%)
Chacal	12	13	9	16	5	11	1	morsure (15 à 45%) (1d6)	Disc. ( 35 à 45%) Athl. (25%), Esq. (25%)
Chien	13	12	9	14	5	11	1	morsure (15 à 45%) (1d6)	Disc. ( 15 à 25%) Athl. (30%), Esq. (20%)
Chimère	21	16	35	14	8	16	4	morsure (lion) (30 à 40%) (1d10+2) morsure (dragon) (60%) (3d6) morsure (chèvre) (10 à 20%) (1d6-2) souffle du dragon (30%) (2d10)	Le souffle de la tête de dragon affecte tous les adversaire qui se trouvent devant lui à une distance de 10 m. Athl. (30%), Esq. (30 à 35%), Vigi. ( 60%)
Cockatrice	14	13	8	14	5	11	1	souffle du dragon (30%) (2d10) bec (10 à 25% ) (1d6-2)	Sorts : Frayeur (25%) la salive de la cockatrice est empoisonnée et peut provoquer la paralysie de la créature frappée. ( 100 - armure*10) % de chance d'être paralysé (les effets sont ceux du sort du même nom ). Athl. (20%), Esq. (25%), Vigi. (35%) Sorts : Frayeur (70%), Ténèbres (45%). Athl. (60%), Esq. (45 à 55%), Vigi. (75%)
Démon mineur	20	15	16	16	16	15	6	griffes (45%) (1d10) morsure (60%) (2d6) sortilèges	Le souffle affecte tous les adversaire qui se trouvent devant lui à une distance de 30 m. Athl. (60%),Esq. (30 à 35%) Vigi. (80 à 85%). Sorts : Frayeur (60%), Pourriture (10%), Poison (20%), Paralysie (45%), Soins (55%).
Dragon	35	22	70	14	16	20	8	morsure (60%) (3d6) souffle (45%) (3d10) sortilèges	les effets des coups portés par un élémental sont identiques à un sort de souffle de feu ( ou de givre) mais peut toucher une seule personne et à une distance maximale de 2m. Dégâts :1d10 Athl. (60%),Esq. (30 à 35%) Athl. (60%), Vigi. (45 à 55%)
Elémental de feu (ou de glace )	15	15	14	14	12	11	3	poing enflammé ( ou gelé) (25%)	
Eléphant	20	18	50	8	5	11	4	défenses ( 15 à 20%) (1d6) piétinement (20 à 30%) ( 3d10) sortilèges	Sorts : Frayeur (80%),Paralysie (65%), Invisibilité (80%), Vigi. (90%) Disc. (75%) Vigi. (80%)
Fantôme	0	12	11	10	14	16	6	sortilèges	
Gargouille	14	18	12	10	8	11	4	morsure ( 30 à 35%) (1d6) griffes (15 à 25%) (1d6)	Athl. (25%), Vigi. (25%), Esq. (35%)
Gobelin	12	10	8	12	10	11	1	épée courte (5 à 10%) (1d6)	Athl. ( 85%)
Golem (pierre)	16	16	18	11	0	11	8	poings (35 à 55%) (2d6)	Athl. (60%), Esq. (30 à 35%), Vigi. (60 à 65%)
Gorille	17	14	16	15	8	11	1	morsure ( 55%) (1d6)	
Griffon	23	20	32	14	8	11	1	bec (35 à 45%) (1d10) serres (20 à 35%) (2d6 ou 4d6 en piqué )	Athl. (40 %), Esq. (30 à 35%), Vigi. (60 à 65%)
Guépard	12	13	9	18	5	11	1	morsure (15 à 45%) (1d6) griffes (20 à 30%) ( 1d3)	Athl. (85 %), Esq. (65 à 70%), Vigi. (60 à 65%)
Harpie	12	13	18	15	7	16	1	morsure (30%) (1d6) griffes (20 à 30%) ( 1d3) ou	sortilèges : Frayeur (20 à 40%)

Hippogriffe	23	20	32	15	8	11	1	massue en os (20%) (1d6) bec (35 à 45%) (1d10)	Athl. (40 %), Esq. (30 à 35%), Vigi. (60 à 65%)
Hobgobelin	15	10	12	12	11	11	1	épée longue (15 à 20%) (1d6+2)	Athl. (35%), Vigi. (35%), Esq. (30%)
Homme lézard	12	12	18	12	12	11	2	épée longue (25%) (1d6+2)	Athl. (55%), Vigi. (45%), Esq. (30%)
Hydre	14	13	45	12	9	11	1/tete	morsure par tête (35%) (1d6)	Athl. (25%), Vigi. (15%) l'hydre possède entre 6 et 12 têtes.
Jaguar	13	13	9	16	5	11	1	morsure (15 à 45%) (1d6) griffes (20 à 30%) (1d3)	Athl. (40 %), Esq. (50 à 55%), Vigi. (60 à 65%)
Kobold	11	12	8	11	10	11	0	morsure (15 à 20%) (1d3) ou épée courte (15 à 20%) (1d6)	Athl. (25%), Vigi. (25%), Esq. (35%)
Léopard	13	13	9	16	5	11	1	morsure (15 à 45%) (1d6) griffes (20 à 30%) (1d3)	Athl. (40 %), Esq. (50 à 55%), Vigi. (60 à 65%)
Lion	15	13	9	16	5	11	1	morsure (15 à 45%) (1d10) griffes (20 à 30%) (1d6)	Athl. (40 %), Esq. (55 à 60%), Vigi. (60 à 65%)
Lutin	6	10	6	16	16	16	0	sortilèges	sortilèges : (5), Athl. (25 %), Esq. (60%), Vigi. (40%)
Liche	var.	var.	var.	var.	18	18	4	sortilèges	Les sorts sont au choix du MJ
Licorne	32	11	32	13	8	11	1	corne (15 à 20%) (1d6+2) charge (20%) (2d6)	Sorts : Téléportation (60%), Soins (40%)
Loup géant	16	13	15	16	5	11	2	morsure (25 à 50%) (1d6+2)	Athl. (65 %), Esq. (45%) Vigi. (65%), Disc. (40%)
Loup garou	16	13	16	16	12	11	0	morsure (15 à 40%) (1d6) arme (30%) (selon arme)	Athl. (35 %), Esq. (30%) Vigi. (25%), Disc. (40%)
Manticore	21	14	35	13	9	11	4	morsure (15 à 40%) (1d6) queue épineuse (5%) (1d3)	La queue d'un manticore est recouverte de piquants (semblables à ceux d'un porc-épic). Le manticore peut les projeter à une distance maximale de 10m. Athl. (35 %), Esq. (30%) Vigi. (15%)
Méduse	11	12	14	12	12	11	0	morsure (15%) (1d3) regard (5%) (équivalent au sort : statue)	la morsure des serpents de la chevelure de la méduse est empoisonnée : VIR 16 le regard de la méduse change celui qui le regarde en pierre. Athl. (35 %), Esq. (20%) Vigi. (40%)
Momie	21	12	17	8	9	11	4	coup de poing (45%) (1d10) Capacité spéciale : Pourriture (même effet que le sortilège).	lorsque la momie arrive à frapper une créature, celle ci se voit infectée par la pourriture de la momie. Seul un sort de guérison peut sauver la créature. Sorts : Frayeur (50%), Paralysie (20%)
Nécrophage	14	12	16	10	11	11	2	griffes (20%) (1d3)	Lorsqu'une créature est frappé par un nécrophage, elle souffre d'effets identiques à ceux du sort : Pourriture Sort : Frayeur (10%)
Orque	18	14	17	12	10	11	1	arme (30%) (selon arme) morsure (25%) (1d6)	Athl. (35%) Vigi. (45%), Esq. (35%)
Pégase	32	11	32	13	8	11	1	ruade (20 à 35%) (2d6) ruade en vol (idem) (2d10)	Athl. (35%) Vigi. (75%), Esq. (55%)
Squelette	14	10	15	9	5	11	0	arme (15%) (selon arme)	Sort : Frayeur (10%)
Troll	25	18	25	12	9	11	4	morsure (25 à 35%) (1d6+2) griffes (30 à 40%) (1d6)	le troll régénère 1 point de vie/round Athl. (45%)
Vampire	22	16	18	15	17	25	4	morsure (50 à 60%) (1d6+2) arme (30%) (selon arme)	Sorts : Frayeur (45%), Paralysie (60%), le reste au choix du MJ
Zombie	12	9	12	8	0	11	0	sortilèges griffes (20%) (1d6)	Sort : Frayeur (10%)

# Nouveaux Sortilèges

Les sortilèges suivants suivent le même schéma descriptif que ceux du Hors-Série de Casus Belli.

*Pour le grimoire de l'apprenti :*

**Frayeur ☠ (A vue, 2 points, Instantané) :** ce sort provoque la peur chez les ennemis du magicien, qui verront en lui un danger mortel et chercheront à s'enfuir pendant 3 rounds avant de pouvoir reprendre leurs esprits. Le nombre d'ennemis affectés est limité à 5.

**Lampe du sorcier (Au toucher, 1 point, 1 heure) :** ce sort permet d'enchanter temporairement un objet, lequel se met à diffuser une douce lumière de couleur bleue. Ce sort ne peut être interrompu. La lumière obtenue est équivalente à celle d'une torche.

**Paralysie ☠ (Au toucher, Coût Variable, Durée Variable) :** ce sort permet au magicien de paralyser la cible touchée pendant un nombre de rounds égal au nombre de points d'énergie dépensés.

**Ventouses (Au toucher, 1 point, 5 mn) :** le bénéficiaire de ce sort peut marcher sur les murs et au plafond jusqu'à la fin du sort. Les surfaces glissantes ou gelées rendent ce sort inefficace. Ce sort peut être interrompu par celui qui l'a lancé.

*Pour le grimoire du magicien :*

**Faiblesse ☠ ( Au toucher, 2 points, 5 rounds ) :** la victime de ce sort voit sa caractéristique Force diminuer de 3 points ( min. : 3 ).

**Invisibilité ( Personnel, coût variable, Durée Variable ) :** ce sort rend le magicien invisible pour une durée en rounds égale à la moitié du nb de points d'énergie dépensés.

**Pourriture ☠ ( Au toucher, 2 points, Durée Variable ) :** La victime de ce sort se met à dépérir, perdant  $1d3+1$  points de vie par jour jusqu'à ce qu'elle meurt ou bénéficie d'un sort de soin.

**Souffle enflamme ☠ ( A vue, 5 points, Instantané ) :** ce sort permet au magicien de cracher des flammes par la bouche. Le souffle a la forme d'un cône de flammes dont la portée est de 10m, il peut atteindre toutes les personnes prises dans l'aire d'effets. Les créatures touchées perdent  $2d6$  points de vie. Les créatures qui réussissent leur jet de résistance encaissent  $1d6$  points de dommages.

**Souffle de givre** ☞ ( A vue, 5 points, Instantané ) : ce sort permet au magicien de cracher un flot de givre par la bouche. Le souffle a la forme d'un cône de givre dont la portée est de 10m, il peut atteindre toutes les personnes prises dans l'aire d'effets. Les créatures touchées perdent 2d6 points de vie. Les créatures qui réussissent leur jet de résistance encaissent 1d6 points de dommages.

**Statue** ☞ ( Au toucher, 10 points, Instantané ) : la victime de ce sort est changée en statue de pierre.

**Teleportation** ( Personnel/au toucher, coût variable, instantané ) : ce sort téléporte le magicien et toutes les personnes le touchant (maximum de 3 personnes en plus du magicien) à une distance de 50m par points d'énergie. L'emplacement d'arrivée doit être visible par le magicien. Le magicien peut choisir d'être téléporté sur une distance plus courte.

**Vision lointaine** ( Au toucher ( matière réfléchissante ou translucide ), 10 points, 2 minutes ) : avec ce sort, le mage peut observer n'importe quel lieu comme s'il le voyait à travers une lunette. Il peut choisir de centrer la vision sur une personne ou sur un lieu. Par contre, cette vision ne s'accompagne d'aucun son ou odeur et dure au plus deux minutes.

**Voyage dans les Ethers** ( Personnel, coût variable, 1 heure ) : ce sort permet au magicien, et lui seul, de franchir une grande distance ( environ 200 kilomètres ) en un peu moins d'une heure en passant par les Ethers, dimension mystique où vivent certaines créatures enchantées. A noter que le mage est susceptible de faire de mauvaises rencontres.

*Pour le Grimoire du premier Âge :*

**Destin** ( Au toucher, POU x 5, une heure ) : Ce sortilège puissant permet de lire l'avenir d'une personne consentante. Le mage doit être au calme et installé confortablement pour utiliser ce sort. Après avoir consommé un mélange de plusieurs épices rarissimes, le mage entre dans une transe dans laquelle il verra la cible du sort accomplir des faits significatifs de son existence, mais sous une forme plus ou moins onirique, mystérieuse. Si ces visions sont toujours justes, il n'est en revanche pas garanti que la traduction qui en est faite soit valable.

**Effondrement** ( A vue, POU x 5, Un mois ) : Ce rituel très puissant nécessite un mois de lecture et d'incantation. Après ces préparatifs, le magicien est en mesure de faire s'effondrer un bâtiment de pierre de la taille d'une petite maison. En d'autre terme, si ce sortilège est utilisé sur un château fortifié, seule une partie de l'enceinte s'effondrera.

**Enchantement** ( Au toucher, POU x 3, Une journée ) : Enchanter un objet est un travail ardu, même lorsque cet enchantement est temporaire. L'objet utilisé pour l'enchantement doit être exempt de tout défaut.

Exemples : une épée bien forgée, un diamant parfait, une eau pure, un objet d'art sans défaut. Pour que l'enchantement soit effectif, le mage doit incanter pendant une journée complète ( du lever au coucher du soleil ), en préparant un mélange de sable, d'os, et de poudre d'or qui sera répandu en fin de journée sur l'objet, lui donnant ainsi ses propriétés magiques ( lesquelles doivent être choisies avec l'accord du MJ ). L'objet restera enchanté pendant 9 jours.

**Éveil des morts ( dans un rayon de 100m autour du mage, POU x 2, une journée) :** Ce rituel fait partie des souvenirs de la terrifiante puissance de la magie du Premier Âge. Ce sortilège donne un semblant de vie à des cadavres oubliés. A la fin de l'incantation, les morts commencent à sortir de terre, utilisant leurs puissantes griffes pour creuser, puis pour attaquer. Car les morts ainsi relevés vont s'attaquer à la cible indiquée par le mage lors de l'incantation. A noter que la cible peut être définie par ses actions ( ex : « tout personne franchissant le portail du château » ). Autre pré-requis pour ce sort : les cadavres doivent être ceux d'inconnus. Autrement dit, il est plus courant de lancer ce sort sur un ancien champs de bataille que dans un cimetière, où le souvenir des morts est nettement plus vivace. Une fois éveillés, les morts restent aux ordres du mage pendant une journée. Au delà, ils tombent en poussière et ne peuvent plus être relevés par ce sortilège.

### *Quelques objets magiques*

**Nom de l'objet ( POU contenu, rythme de renouvellement des points, Sortilèges utilisables(coût en nb de points )) :** Histoire de l'objet.

**Lame Sorcière ( 10, 1/jour, Frayeur(2)/Faiblesse(4)/Pourriture(10)) :** Cette lame fut forgée au cours du premier âge par un sorcier de renom. On dit qu'au moment du cataclysme, son propriétaire désespéré l'utilisa comme réceptacle pour son âme, et que c'est celle ci qui contribue au lancement des sorts.

**Globe Étoile ( 5, 1/jour, Vision Lointaine(1)) :** Ce globe de cristal d'un bleu profond semble contenir des étoiles : de petits points lumineux apparaissent et évoluent dans la masse de cristal, pour disparaître quelques instants plus tard. L'objet brille en permanence et permet une utilisation évoluée du sort de Vision Lointaine qui s'accompagne, cette fois, des sons venant de l'endroit observé.