



Codex Fan Made 2
L'évolution en marche

Introduction

Les créatures de la Bête appartiennent au règne animal et sont insidieusement corrompues. La sélection naturelle permet, au fur et à mesure des mutations et évolutions, de mettre sur le devant de la scène les créatures les plus retorses, les plus puissantes.

Cette aide de jeu a pour objectif, à travers la mise en place de cette sélection naturelle, la personnalisation des créatures de la Bête. De fait, l'environnement de prédilection comme les besoins scénaristiques auront un impact sur l'opposition que rencontreront les chevaliers, et permettront également de donner une nouvelle saveur aux combats vus et revus contre les faunes et les bestians.

Principe de fonctionnement

Pour chaque créature, il suffit de choisir un profil de base, et de lui accoler autant d'évolution qu'indiqué. Il est également possible d'utiliser les profils des créatures présentes dans le livre de base. On considère alors qu'ils possèdent tous la capacité Génome 1 (détaillé plus bas).

Afin d'alléger la lecture, les nouvelles capacités sont décrites dans la section suivante, tandis que les capacités déjà existantes sont listées en fin de ce codex, et seront accompagnées d'un renvoi vers leur description dans leur ouvrage de référence.

Nouvelles capacités :

Génome X : Le PNJ peut se voir attribuer jusqu'à X mutations.

Carapace X : Le PNJ est recouvert d'une carapace chitineuse procurant le même type de protection et octroyant X PA.

Premier impact : La charge de cette bande est particulièrement brutale. Son débordement commence directement comme si elle était en jeu depuis déjà un tour (par exemple si son débordement initial est de 6, elle commence le combat à 12 points de débordement).

Dominant : Si le PNJ se retrouve en présence d'un opposant de valeur (qu'il soit humain ou bestial), elle tentera de l'abattre et de le dévorer, avec ou sans sa meute.

Bestian

Créature de base présentée dans le livre de base, page 350.

Profils de base

Agile

Plus fluide et plus maigre que ses congénères, ce bestian se démarque surtout par la vitesse, la fluidité et la grâce macabre de ses mouvements. Il a toutes les caractéristiques d'un chasseur.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	8	2	1	7
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	-	-	Mineur (1)
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	Bouclier
Valeur dérivée	6	3	5	20	-
Capacités	Module (saut nv1) Génome 2				
Arme de contact	Griffes et crocs : Dégâts : 3D6 + 10 – Portée : Contact				
Arme à distance	Flots des ténèbres : Dégâts : 3D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Choc 1 / Anathème</i>				

Teigne

Massif et râblé, ce bestian possède des membres antérieurs et une gueule disproportionnés. Son allure grotesque est toutefois largement compensée par son immense mâchoire aux dents acérées, qui écume d'une bave noirâtre.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	8	5	1	5
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	Mineur (1)	-	-
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	Bouclier
Valeur dérivée	4	5	2	20	-
Capacités	Module (saut nv1) Génome 2				
Arme de contact	Griffes et crocs : Dégâts : 3D6 + 14 – Portée : Contact				
Arme à distance	Flots des ténèbres : Dégâts : 3D6 + 3 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Choc 2 / Anathème</i>				

L'évolution en marche

Alpha

Plus grand et plus fort qu'un bestian, mais pas encore assez pour se mesurer aux Faunes, les Alphas restent des adversaires dont il faut se méfier. En général, ceux-ci mènent leurs congénères à la chasse, et s'approprient les meilleurs morceaux.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	10	4	3	7
Aspects exceptionnels	Mineur (1)	Mineur (2)	-	-	Mineur (1)
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA
Valeur dérivée	6	4	4	40	20
Capacités	Module (saut nv1) Peur 1 Génome 3 Dominant				
Arme de contact	Griffes et crocs : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Contact				
Arme à distance	Flots des ténèbres : Dégâts : 3D6 +3 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Choc 2 / Anathème</i>				

Meute de bestians

Une masse sombre est composée de tellement d'individus qu'il est presque impossible d'en tenir le compte. Ces bestians arrivent en quantité presque illimitée.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	9	2	1	5
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	-	-	-
-	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeur dérivée	3	2	1	100 ou infini	7
Capacités	Flot de Ténèbres : Chaque tour, en plus d'infliger son débordement, la bande inflige 15 points de dégâts directement sur l'espoir des PNJ. Le CdF s'applique, mais pas les PA. Génome 2				

« On a déjà vu ces bestians Alpha s'en prendre à des faunes, et ces derniers y ont laissé des plumes. » – Dagonnet

L'évolution en marche

Mutations

Pie

Le bestian accumule nombre d'outils, surtout les plus brillants, et les utilise parfois pour combattre. Il dispose de la capacité **Protéiforme (mineur)**.

Rhinocéros

D'aspect massif, doté de solides défenses d'ivoire d'un noir de jais, ce bestian privilégie les charges rapides et brutales comme point d'orgue à ses traques furtives. Il dispose de la capacité **Charge brutale**.

Lorsqu'elle est appliquée à la bande, cette mutation lui ajoute à la place la capacité **Premier impact**.

Hyène

Ces bestians paraissent craintifs, mais s'enhardissent lorsque leur nombre augmente. En grands groupes, leur sauvagerie devient monstrueuse : Dagonnet murmure que ces meutes pourraient être les prémisses de nouveaux béhémots. Il dispose de la capacité **Coopération**.

Lorsqu'elle est appliquée à la bande, cette mutation lui ajoute plutôt 2 points de défense, de réaction et de débordement tant qu'elle dispose de plus de la moitié de sa cohésion.

Anthropomorphe

Parfois, les désespérés survivent sous l'obscurité de la Bête. Parfois, ils survivent assez longtemps pour gagner en force. Et quand ils sont assez forts, ils deviennent de nouveaux bestians. Les plus jeunes de ceux-là savent encore manier les armes à feu. Le PNJ est équipé d'une arme standard de l'arsenal.

Corbeau

Ces bestians sont dotés d'ailes aux plumes noires. Bien entendu, ils savent voler, et utilisent leur capacité pour guetter d'éventuelles proies. Tout ce qui se laisse voir, se laisse dévorer. Il dispose de la capacité **Vol**.

Araignée

Equipé de huit pattes et d'autant d'yeux, ce bestian sait aussi tisser des toiles d'un fil extrêmement solide. Il dispose de la capacité **Adhérence** et ses attaques peuvent infliger l'effet **Soumission** (mais pas la bande).

« Une fois que vous avez vu un bestian croisant un chien et une araignée, plus rien ne peut vous surprendre. » – Dagonnet

Faune

Créature de base présentée dans le livre de base, page 351.

Profils de base

Lourd

Ce faune est beaucoup plus massif que les congénères de sa race. De plus, de nombreuses plaques osseuses ont l'air de s'être extraites de ses chairs, pour protéger ses membres et les parties vulnérables de son corps.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	10	12	4	4	4
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	Mineur (5)	-	-	-
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA
Valeur dérivée	5	5	2	100	40
Capacités	Charge brutale Module (saut nv2) Carapace 40 Génome 2				
Arme de contact	Arme lourde : Dégâts : 6D6 + 10 – Portée : Contact				
Arme à distance	-				

Cerveau

Plus petite et plus râblé qu'un faune classique, celui-ci est muni de mains préhensiles. Et, plus effrayant encore, son œil brille d'un regard mauvais tandis qu'il recharge l'arme qu'il a en main. Il a l'air beaucoup plus malin que ce qu'on pourrait s'attendre des créatures de la Bête.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	7	10	8	6	8
Aspects exceptionnels	-	Mineur (5)	Mineur (3)	-	-
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeur dérivée	4	4	4	60	
Capacités	Charge brutale Module (saut nv2) Génome 2				
Arme de contact	Arme de contact standard de l'arsenal				
Arme à distance	Arme à distance standard de l'arsenal				

L'évolution en marche

Terreur

Cette créature monstrueuse semble sortie tout droit des cauchemars les plus sombres. Grande, maigre, le poil noir hérissé. De sa gueule dégouline de la bave qui semble comme vaporeuse et disparaît dans une fumée noire avant de toucher le sol. Ses longues pattes griffues semblent suinter de ténèbres tangibles.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	10	6	4	7
Aspects exceptionnels	-	Mineur (5)	-	-	-
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeur dérivée	4	3	3	70	
Capacités	Charge brutale Module (saut nv2) Peur (1) Génome 2				
Arme de contact	Contact dévoreur d'espoir : Dégâts : 5D6 – Portée : Contact – Effet : choc 1 / <i>Anathème</i>				
Arme à distance	Flots des ténèbres : Dégâts : 3D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Anathème</i>				

Mutations

Leader

Le faune leader guide ses alliés à la charge. Il les coordonne, crie ou aboie des ordres en permanence. A l'écoute, ses alliés semblent plus réactifs et mieux organisés. Il acquiert la capacité **Meneur d'hommes**.

Brute

Les bras de cette créature sont étrangement hypertrophiés. Il semble être capable de briser un bloc de la plus dure des obsidiennes entre ses griffes comme si ce n'était que du sable. Il acquiert la capacité **Implacable**.

Tank

Ce monstre est plus massif que ces congénères les plus gros. Il est hérissé de pointes, et est recouvert d'os et de plaques chitineuses. Passer au travers pour entamer ses chairs ne sera pas une mince affaire.

Il bénéficie de la capacité **Carapace 40**, ainsi que 4 points supplémentaires dans l'aspect Chair, et 2 points d'aspect Chair exceptionnelle mineure.

Aérien

La créature possède des ailes membraneuses, ou peut-être à plumes. Quoi qu'il en soit, elle est capable de survoler le champ de bataille et d'effectuer de redoutables attaques en piqué. Elle bénéficie à présent de la capacité **Vol**.



L'évolution en marche

Anthropomorphe

Le monstre possède les traits d'un homme qui aurait muté. Son regard semble vide, comme un animal hagard. Peut-être s'agit-il d'un désespéré ayant été métamorphosé sous l'influence de la Bête. Toujours est-il que tout, dans sa façon de se déplacer, de se mouvoir, de bouger, évoque son héritage humain. Il possède la capacité **Désespérant**.

Béhémot

Créature de base présentée dans le livre de base, page 352.

Profils de base

Chasseur

Ce béhémot semble étrangement... petit et faible. Mais ce n'est qu'une apparence, car il est également particulièrement rapide et retors. Attaquant généralement en groupe, ces créatures ne laissent que des ruines fumantes dans leur sillage.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	
Aspects	13	13	2	5	2	
Aspects exceptionnels	-	Majeur (6)	-	-	-	
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	Bouclier	Point faible
Valeur dérivée	10	1	7	70	10	Endurance
Capacités	Peur (1) Actions multiples (1) Coopération Génome 2					
Arme de contact	Griffes et crocs : Dégâts : 3D6 + 13 – Portée : Contact – Effets : Choc 2 / dispersion 3					
Arme à distance	Langue épineuse : Dégâts : 4D6 – Portée : Courte – Effet : Ignore armure					

L'évolution en marche

Instable

Ce béhémoth a l'air malade. Ce qui le rend d'autant plus effrayant : les animaux qui le composent semblent suinter un pue verdâtre. De plus, la chair de la bête se tord et se gondole comme si un parasite nageait sous sa peau.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	
Aspects	16	16	2	2	2	
Aspects exceptionnels	-	Majeur (6)	-	-	-	
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	Bouclier	Point faible
Valeur dérivée	8	1	2	150	2	<i>Endurance</i>
Capacités	Peur (1) Charge brutale Actions multiples (1) Kamikaze Génome 2					
Arme de contact	Griffes et crocs : Dégâts : 8D6 + 13 – Portée : Contact – Effets : Choc 2 / dispersion 3					
Arme à distance	Langue épineuse : Dégâts : 5D6 – Portée : Courte – Effet : Ignore armure					

Démoniaque

S'il était possible de regrouper toutes les créatures des cauchemars des enfants du monde, alors ce serait cette créature. La peau des créatures qui la composent est noire, comme pourrie, tandis que des vaisseaux sanguins carmin la parcourent de part en part. Les milliers d'yeux luisent d'une lueur rougeâtre malsaine.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	
Aspects	17	18	2	2	2	
Aspects exceptionnels	Mineur (4)	Majeur (6)	-	-	-	
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	Bouclier	Point faible
Valeur dérivée	14	4	2	250	7	<i>Endurance</i>
Capacités	Peur (2) Charge brutale Actions multiples (2) Génome 3					
Arme de contact	Griffes et crocs : Dégâts : 6D6 + 16 – Portée : Contact – Effets : Choc 2 / dispersion 3					
Arme à distance	Langue épineuse : Dégâts : 4D6 + 3 – Portée : Courte – Effet : Ignore armure					

Mutations

Dragon

La langue du behemot se forme à partir de dizaines de serpents vénéneux, prêts à projeter le contenu corrosif de leurs glandes mortelles. Remplace la capacité Langue épineuse par **Crachat acide**.

Crachat acide : Ajout de 1D6 points de dégâts, la portée passe à moyenne, et les effets sont remplacés par les suivants : Dégâts continus 6 / barrage 3 / Anathème.

Albatros

Le behemot intègre les plus grands rapaces tout le long de son dos, déployant des dizaines de paires d'ailes capable de le maintenir pendant un court moment dans les airs. Ajoute la capacité **Vol**.

Phasme (consomme 2 génomes)

Le behemot s'affine, ses pattes deviennent plus mince et son corps plus léger : il gagne en réactivité et en vitesse ce qu'il perd en masse. Il gagne 5 points dans l'aspect Masque, 4 points de Masque exceptionnel mineur, 6 points d'initiative (pour monter à 8). Il acquiert les capacités **Assassin** et **Dissimulé**.

Organite

Qu'il y a-t-il de plus intimidant qu'un amas de prédateurs ? Deux amas de prédateurs. Ajoute la capacité **Union**.

Scorpion

Les bêtes formant le béhémot sont encore tenues en vie par la corruption de l'Anathème : elle bouge à la surface de la créature, échangeant leurs places ou appuyant chaque attaque. Ajoute la capacité **Protéiforme (mineur)**.

« Quand ces saloperies fusionnent, rien de tel qu'un gros coup de hache pour les séparer à nouveau. » – Sagramor

L'évolution en marche

Chat errant

De tous les animaux d'Europe, les chats errants sont ceux qui se sont le plus facilement pliés aux jeux de la Bête. L'action du Seigneur leur a conféré une plus grande taille, ainsi qu'une rapidité rarement égalée.

Mesurant maintenant 50cm au garrot, les chats errants chassent en bandes de 3 à 9 individus, attaquant et dévorant tout ce qui passe dans leurs villes délaissées par l'humanité.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	3	10	2	1	7
Aspects exceptionnels	-	Mineur (3)	-	-	-
-	Défense	Réaction	Initiative	PS	Point faible
Valeur dérivée	16	12	6	15	Déplacement Instinct
Capacités	Module (saut nv1) Coopération Assassin Génome 1				
Arme de contact	Griffes et épines venimeuses : Dégâts 3d6 +3, portée : contact Effets : Dégâts continus 3				
Arme à distance	-				

Mutations

Méduse

Deux longs tentacules émergent du dos du félin : plusieurs sillons y brillent d'un bleu profond sur toute leur longueur. Ses attaques gagnent l'effet **drain d'énergie**.

Corbeau

Les membres antérieurs du félin sont ornés de plumes noires et d'ergots aiguisés. Il dispose de la capacité **vol**.

Alpha

Ce chat est clairement le plus gros matou de la meute. Ses suivants restent proches de lui, comme galvanisés par sa présence - ou la menace qu'il incarne. Il dispose de la capacité **Meneur d'hommes**.

Serpent

Ce chat affirme clairement sa mutation. Sa robe brune parsemée d'écailles et les dards qui ornent sa gueule ne laissent pas le moindre doute. Le chat dispose des capacités **dégâts continus 5** et **venin paralysant**.



L'évolution en marche

Venin paralysant : Si l'attaque du PNJ touche les PS, la neurotoxine le paralyse immédiatement, et entraîne sa mort au bout de 20 minutes. Un jet base Endurance difficulté 6 permet de résister à la paralysie, une injection de NanoM permet de purger le corps du poison.

Araignée

Equipé de huit pattes et d'autant d'yeux, ce chat sait aussi tisser des toiles d'un fil extrêmement solide. Il dispose des capacités **adhérence** et ses attaques peuvent infliger l'effet **Soumission**.

Capacités

Actions multiples (X) : Livre de base page 353

Adhérence : Se comporte comme un module d'Adhérence. Livre de base page 403.

Anathème : Livre de base page 351

Assassin : Livre de base page 259

Charge brutale : Livre de base page 352

Coopération : Livre de base page 359

Désespérant : Livre de base page 369

Dissimulé : Livre de base page 355

Drain d'énergie : Livre de base page 343

Implacable : Livre de base page 346

Kamikaze : Livre de base page 376

Meneur d'hommes : Livre de base page 375

Module (saut nv1) : Livre de base page 351

Peur (X) : Livre de base page 353

Protéiforme (mineur) : Livre de base page 356

Soumission : Codex 4 page 9

Union : Livre de base page 356

Vol : Livre de base page 350

Crédits

Rédaction : ArcAnge909, Pirlouit, Dark Damor, Kaefer

Relecture : ArcAnge909, Pirlouit, Luceid

Mise en page : Dark Damor, Ruvaakh

Illustration : Rudy Cruss