

| COMPÉTENCES              |    |
|--------------------------|----|
| Survie (Int)             | 8  |
| Athlétisme ( Dex )       | 6  |
| Vigilance ( Int )        | 9  |
| Bagarre (Ref)            | 8  |
| Esquive ( Ref )          | 7  |
| Resistance magie ( Vol ) | 6  |
| Physique ( Cor )         | 7  |
| Mêlée ( Ref )            | 8  |
| Résilience ( Cor )       | 10 |
| Courage ( Vol )          | 10 |




|              |    |
|--------------|----|
| Armure       | 10 |
| Régénération | 5  |

| Résistances |  |
|-------------|--|
| -           |  |
| Immunités   |  |
| -           |  |

| Vulnérabilité                |  |
|------------------------------|--|
| Huile contre les Nécrophages |  |
| Vulnérable au feu            |  |

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Esquive (base)          | 15 |
| Repositionnement (base) | 14 |
| Blocage (base)          | 15 |

| Récompense     |  |
|----------------|--|
| 900 couronnes  |  |
| Rune aléatoire |  |

| Butins                    | Type  | Kg  | Prix |
|---------------------------|---|-----|------|
| Cerveau de noyeur         |  | 0,2 | 120  |
| Essence d'eau (4d6/2)     |  | -   | 30   |
| Poussière imprégnée (2d6) |  | 1   | 146  |



**Fort**  
**Complexe**

**Intelligence**  
Humaine

**Sens**  
Nyctalopie

|      |   |
|------|---|
| INT  | 8 |
| RÉF  | 9 |
| DEX  | 8 |
| COR  | 8 |
| VIT  | 7 |
| EMP  | 1 |
| TECH | 1 |
| VOL  | 6 |

|      |     |
|------|-----|
| ÉTOU | 10  |
| COU  | 21  |
| SAUT | 4   |
| END  | 120 |
| ENC  | 100 |
| RÉC  | 10  |
| PS   | 100 |



|               |                                     |
|---------------|-------------------------------------|
| Taille        | 3m                                  |
| Poids         | 200kg                               |
| Environnement | Cours d'eau, lacs et zones côtières |
| Organisation  | Avec Noyeurs, Noyades ou Fangeux    |

## Diabale d'eau

### Superstitions populaires (Education SD 12)

*On dit qu'il est né de l'accouplement d'un humain et d'un noyeur. Il deviendrait le roi des noyeurs et autres créatures sous-marines et pourrait tenter un jour d'envahir la surface. S'il est là, c'est que des noyeurs ne sont pas loin.*



## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 18)

Les Diables d'eau sont des êtres humanoïdes avec des traits de poisson, d'humain et d'amphibien. Ils sont décrits comme ayant une peau vert grisâtre, brillante et glissante avec un estomac blanc. Ils ont un dos écaillé et strié, des mains palmées, ainsi qu'un cou à branchies. Notamment, ils ont une tête semblable à celle d'un poisson, avec des yeux incapables de cligner des yeux.

Ils se trouvent plus facilement dans les zones humides telles que les marécages, ainsi qu'à proximité des rivières et autres plans d'eau. Ils augmentent considérablement leur activité lors de précipitations, comme la pluie. Ils préfèrent éviter les établissements humains. Ils passent la majeure partie de leur temps sous l'eau. Les Noyeurs, les Noyadés ou les Fangeux leur apportent leurs repas et, par conséquent, remontent rarement à la surface. Si ses noyeurs ne reviennent pas ou qu'une partie viennent lui demander de l'aide pour une proie trop grosse pour eux, il arrive qu'ils sortent entourés de Noyeurs, de Noyadés ou Fangeux pour chasser.

| ATTAQUES |          |      |     |      |     |                                       |           |
|----------|----------|------|-----|------|-----|---------------------------------------|-----------|
| Nom      | ATT Base | Type | DÉG | Fia. | POR | Effet                                 | Att/round |
| Griffes  | 17       | T    | 4D6 | 15   | -   | Saignement (50%)                      | 2         |
| Morsure  | 17       | T/P  | 8D6 | 10   | -   | -3 ATT pour toucher, Saignement (75%) | 1         |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p><b>Capacité : Amphibien</b></p> <p>Il peut rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Il ne subit pas de pénalité pour agir sous l'eau.</p> | <p><b>Capacité : Osmose pluviale</b></p> <p>S'il se trouve sous la pluie, sa vulnérabilité au feu est annulée.</p>                                 | <p><b>Capacité : Chef des noyeurs</b></p> <p>Au lieu d'attaquer, Il peut donner un ordre à chaque Noyeur dans un rayon de 20 m. Ces créatures exécutent cet ordre au lieu d'agir normalement. L'ordre ne peut pas être complexe. Les Noyeurs, Noyades et Fangeux gagne +1 en REF s'il est là.</p>                                    |
| <p><b>Capacité : Régénération</b></p> <p>Il récupère 5 points de santé par tour lorsqu'il se bat dans l'eau ou sous la pluie.</p>                             | <p><b>Capacité : Sprint Aqueux</b></p> <p>Il peut se déplacer d'une distance égale à sa caractéristique de COU même dans une eau peu profonde.</p> | <p><b>Capacité : Tourbillon</b></p> <p>Crée un puissant tourbillon jusqu'à 12m sur une zone de 4 m qui dure 1d10 rounds. Quiconque se trouve dans les 5 m doit faire un jet de Natation ou être emporté sous l'eau. Il faut refaire un jet à chaque tour ou rester sous l'eau et commencer à suffoquer.</p> <p>Défense : Esquive</p> |

“ Il n'a vraiment pas une gueule de porte-bonheur ! ” - Rodolf Kazmer

| Mutagène     |         |                        |               |                  |
|--------------|---------|------------------------|---------------|------------------|
| Source       | Couleur | Effet                  | SD d'Alchimie | Mutation mineure |
| Diable d'eau | Bleu    | Respiration sous l'eau | 16            | Branchies        |

| Décoction    | Formule                   | SD | Effet  |
|--------------|---------------------------|----|--|
| Diable d'eau | Fulgur, Rebis, Vitriol x2 | 16 | Régénère 2 points de santé par tour lorsqu'il pleut. |