

NOYEURS

- Niv : 1 à 3
- Points de Vie : 5 to 15
- Mouvement: standard
- Dommage : Griffes (Dexterity/Mélée) 4 à 6

Noyade (Force/Dexterity/Mélée) Dégâts Continus

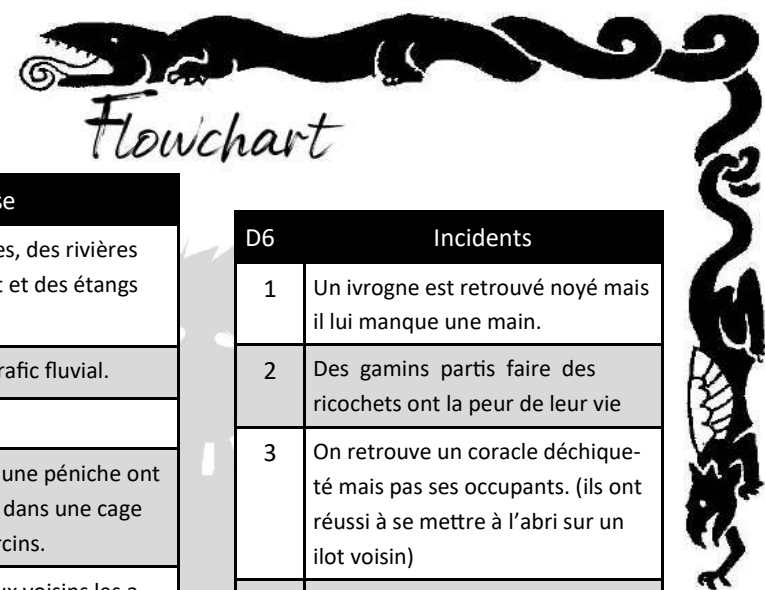
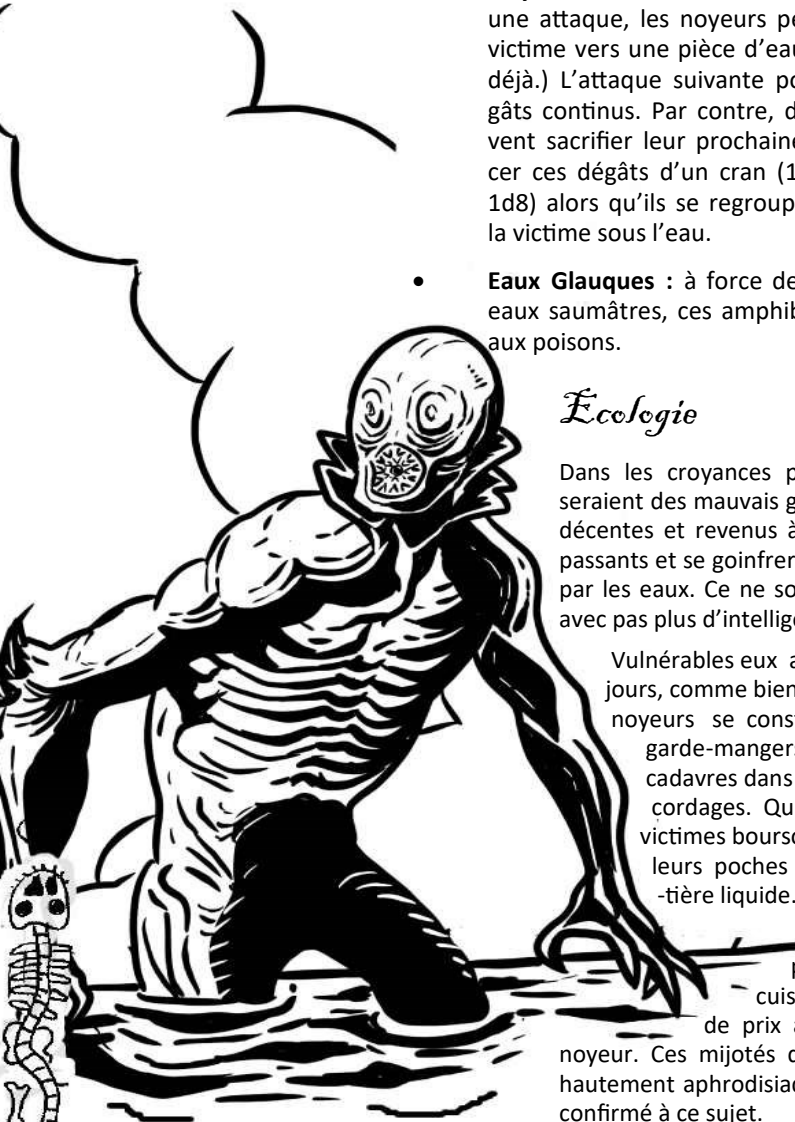
- Prime: 5 à 10 par tête
- Noyade: En sacrifiant la moitié de leur dégât sur une attaque, les noyeurs peuvent entrainer leur victime vers une pièce d'eau. (Si elle n'y est pas déjà.) L'attaque suivante pourra infliger des dégâts continus. Par contre, d'autres noyeurs peuvent sacrifier leur prochaine action pour renforcer ces dégâts d'un cran (1d4 devient 1d6, puis 1d8) alors qu'ils se regroupent pour immobiliser la victime sous l'eau.
- Eaux Glauques : à force de se vautrer dans des eaux saumâtres, ces amphibiens sont immunisés aux poisons.

Écologie

Dans les croyances populaires les noyeurs seraient des mauvais garçons sans sépultures décentes et revenus à la vie pour noyer les passants et se goinfrer de leur cadavre gonflé par les eaux. Ce ne sont que des prédateurs avec pas plus d'intelligence qu'un poisson.

Vulnérables eux aussi à l'huile de 100 jours, comme bien des charognards, les noyeurs se constituent de véritables garde-mangers en entortillant les cadavres dans des algues et de vieux cordages. Qui sait ce que leurs victimes boursoufflées gardent dans leurs poches au fond de leur cimetière liquide.

Enfin, certains prétendus gourmets se cuisinent des ragouts hors de prix à base de cervelle de noyeur. Ces mijotés de grand luxe seraient hautement aphrodisiaques, mais rien n'a été confirmé à ce sujet.



| D6 | Cause |
|----|--|
| 1 | Des pluies incessantes, des rivières qui sortent de leur lit et des étangs qui débordent. |
| 2 | L'intensification du trafic fluvial. |
| 3 | La faim. |
| 4 | Des kidnappeurs sur une péniche ont amenés des noyeurs dans une cage pour couvrir leurs larcins. |
| 5 | La réfection de canaux voisins les a chassé de leur ancien habitat. |
| 6 | Des pêcheurs d'anguilles qui utilisent des têtes de bétail comme appât. |

| D6 | Complications et développements |
|----|---|
| 1 | Les noyeurs s'en prennent à des lavandières. |
| 2 | Un des disparus avait en sautoir la clef d'un coffre important. |
| 3 | Le moulin près de la rivière est le rendez vous des couples adultères. |
| 4 | Les noyeurs tuent des contrebandiers dont on retrouve la barque pleine d'ingrédients de magie noire. Il y aurait un sorcier au bourg? |
| 5 | Un prêtre organise une procession pour demander grâce aux anciens dieux du fleuve. |
| 6 | Un gamin disparaît. On retrouve une de ses chaussure sur la rive. |

Concept and Writing by: *Maximilien*
 Inspirés par Fleaux! de Kobayashi,
 le bestiaire du Witcher *et le Tétard*
 et They Cried Monsters Zine chez Feral Indie Studio

| D6 | Incidents |
|----|--|
| 1 | Un ivrogne est retrouvé noyé mais il lui manque une main. |
| 2 | Des gamins partis faire des ricochets ont la peur de leur vie |
| 3 | On retrouve un coracle déchiqueté mais pas ses occupants. (ils ont réussi à se mettre à l'abri sur un ilot voisin) |
| 4 | On retrouve les restes macabres de plusieurs poules d'eau et deux chiens sur les rives. |
| 5 | Des traces de pieds palmés sur le sable noir des grèves. |
| 6 | Le cadavre d'un noyeur bloque les pales du moulin local. |

| D6 | Situation |
|----|--|
| 1 | « On n'ose même plus pêcher!! » |
| 2 | « Les bateliers ont peur de s'arrêter!! » |
| 3 | « ils nous noieront-tous un par un! » |
| 4 | « Le hameau voisin s'est vidé à cause d'eux... » |
| 5 | « Ils sont tellement nombreux qu'ils ont failli retourner ma péniche ! » |
| 6 | « La rivière est maudite depuis qu'on y a noyé cette sorcière! » |

