Menace
Moyen Simple

Récompense
50 couronnes

Armure
5

INT	1
RÉF	7
DEX	7
COR	7
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ÉTOU	6
COU	18
SAUT	3
END	30
ENC	50
RÉC	6
PS	30
VIG	0

Taille	Environ 1,30 mètre au garrot
Poids	Environ 90kg
Environnement	Champs de bataille et cimetières
Intelligence	À peu près aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Bandes de 3 à 15 goules

ALGOULES

SUPERSTITIONS POPULAIRES
(Éducation SD 14)

Tu vois beaucoup de goules dans le Nord ces temps-ci. Hé, je me souviens quand tu pouvais vivre toute ta vie sans en apercevoir une. Mais avec tous les cadavres qui pourrissent dans les champs et tout le sang qui coule dans les rivières et les vallées, les goules sont partout. La plupart des gens supposent qu'ils sont des cadavres, mutés et réanimés par magie en bêtes. Des démons pourris qui se nourrissent des morts et attaquent à peu près quiconque s'approche. Voyageant en meute comme des loups, encerclant leur proie et l'attaquant et la gardant à l'écart.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR
(Formation de sorceleur SD 10)

L'algoule est plus grande, plus forte et plus intelligente que sa cousine commune. Alors que la goule et le graveir sont des créatures primitives, l'algoule et ses semblables (comme le décharneur, par exemple) sont capables d'élaborer des plans complexes, ce qui les rend d'autant plus dangereux.

Aussi primitives soient-elles, les goules sont toutefois assez lucides pour reconnaître un esprit supérieur et se laissent volontiers diriger par une algoule ou un décharneur. Ces bandes s'en prennent aux voyageurs solitaires mais aussi aux caravanes, voire aux hameaux isolés. Au sein d'un tel groupe, la menace principale est l'algoule, qui doit être éliminée en priorité. La prudence est de mise lorsque l'on affronte une algoule au crépuscule et de nuit, car leur force est alors doublée.

Au combat, l'algoule et le décharneur cherchent, parfois au mépris du danger, à renverser leur adversaire afin que celui-ci soit facilement déchiqueté par les autres goules. Tout comme une goule ordinaire, une algoule blessée peut devenir frénétique et attaquer avec une fureur aveugle. Si bien des jeunes sorceleurs ont connu une fin prématurée face à une algoule déchaînée, un sorceleur expérimenté profitera de cette aubaine pour l'achever en la frappant dans le dos.

COMPÉTENCES
Mêlée +7 (Int)
Survie +6 (Int)
Vigilance +7 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Esquive/Évasion +6 (Réf)
Athlétisme +8 (Dex)
Furtivité +3 (Dex)
Résilience +6 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Résistance à la contrainte +5 (Vol)
Résistance à la magie +4 (Vol)

ARMES			
Nom	**DÉG**	**Effet**	**Att/tour**
Griffes	3d6	Aucun	2
Morsure	3d6+2	Saignement (25%)	1

Butins
Extrait de venin (1d6/2)
Griffes de goule (2)
Moelle de goule (1d6/2)

Vulnérabilités
Huile contre les nécrophages

Capacités
Bond Une algoule n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.
Fureur Lorsqu'une algoule a moins de 15 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.
Nyctalopie Les algoules ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des algoules leur octroie une valeur de 6 en INT.
Hurlement sonique Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 m à effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de –1.
Pointes Une attaque de mêlée contre une algoule stupéfie l'attaquant. Si l'algoule est étourdi, elle rétracte ses pointes jusqu'à ce qu'elle ne le soit plus.