

GOULES

- **Niv** : 2 à 4
- **Points de Vie** : 10 to 20
- **Mouvement**: standard, mais une goule peut sauter 5 mètres sans élan .
- **Domage** : Griffes (Dexterity/Mélée) 5
Morsure (Dexterity/Mélée) Dégâts Continus
- **Prime**: 5 à 10 par tête, 30 pour un nid
- **Meute**: les goules attaquent en meute, comme les loups. Si le personnage ne fait pas attention, il peut très vite se retrouver encerclé. Le MJ tire 1d3 en secret. C'est le nombre de rounds au-delà duquel le PJ sera en mauvaise posture, s'il n'a pas fait une action de mouvement . Il aura , alors, un désavantage sur ses jets de défense.
- **Furie** : à 3 points de vie, une goule passe dans un état de furie sanguinaire avec un +2 aux dégâts et elle se régénère de deux points de vie par tour.

Écologie

Contrairement à ce que croient les foules, les goules n'ont rien à voir avec la nécromancie. Ces charognards nyctalopes se déplacent en meute et se cachent dans des terriers. Étonnamment, elles se révèlent écologiquement utile car en mangeant les charognes, elles limitent les épidémies.

En vieillissant, les goules semble développer une intelligence égale à la notre et deviendrait en même temps solitaires et presque sociables. Le Fossoyeur du bourg de Gotrunger vous racontera après quelques verres de shnaps les discussions poétiques qu'il a eu avec une vieille charognarde qui avait aménagé sa tanière dans le caveau d'un dramaturge.

Vulnérable à l'huile de 100 jours, une concoction alchimique, la goule peut aussi être vendue au détail. Ses griffes en poudre sont utilisées comme durcisseur pour certaines métallurgies magiques et sa moelle correctement préparée permettrait de partager certains souvenirs avec un cadavre.



D6	Cause
1	Attirées par la guerre et ses cadavres.
2	Un cimetière mal entretenu
3	Chassée de leur ancienne antre par un autre prédateur
4	Outil de déstabilisation d'une armée d'invasion.
5	Un charnier
6	Les goules sont attirées par les morts d'une épidémie.

D6	Incidents
1	Un quidam découvre un nid
2	Un gosse disparaît ... (coïncidence)
3	Un vantard raconte en avoir tué ou blessé une.
4	Un quidam croit qu'un goule est un parent décédé (faux)
5	Les autochtones organisent des buchers funéraires.
6	En croyant tirer sur une goule, un quidam en blesse un autre.

D6	Complications
1	Un autochtone est dévoré
2	Un étranger est accusé d'être un nécromant.
3	En essayant de brûler un nid, des autochtones provoquent un incendie
4	Des crétins mal informés veulent tuer un quidam « infecté » avant qu'il ne se transforme...
5	En perçant une crypte, les goules affamées libèrent une autre abomination.
6	Un terrier finit par déboucher dans une zone habitée.

D6	Situation
1	« <i>Quelqu'un a dû maudire notre village!!</i> »
2	« <i>Les morts reviennent pour se venger!</i> »
3	« <i>Elles ont mangé ma fille! Pré ou post mortem?</i> »
4	« <i>On ne peut pas les laisser profaner nos morts !!</i> »
5	« <i>Elles vont finir par s'attaquer aux vivants!!</i> »
6	« <i>Retrouvez ma grand-mère !!</i> »

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

