

**Menace**Fort
Simple**Récompense**

1250 couronnes

Armure

10

INT	1
REF	9
DEX	4
COR	14
VIT	2
EMP	1
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	10
COU	6
SAUT	-
END	50
ENC	140
REC	10
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 6 m
Poids	Jusqu'à 500 kg
Environnement	Egouts, parfois les marécages
Intelligence	Aussi intelligent qu'un poisson
Organisation	Solitaire

ZEUGLE

Superstitions populaires (Education SD 16)

Les zeugles sont le parfait exemple de monstre adapté aux installations des humains. Ces créatures se nourrissent de la fange et des déchets urbains et n'ont donc pas besoin de chasser pour survivre. Ils grandissent naturellement et deviennent progressivement dangereux pour la population. Cet exemple illustre bien le fait que la dégradation de l'environnement naturel n'est pas payante à long terme. C'est pourquoi, cher lecteur, je vous en implore : respectez la nature !

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 18)

Le zeugle habite principalement dans les égouts, se nourrissant des eaux usées et des corps rejetés pour se développer à un rythme alarmant. La bête est toujours affamée, si affamée qu'elle tendra toujours ses tentacules aux êtres vivants pour les enfoncer dans son énorme gueule à plusieurs rangs. Le zeugle est paralysant, hideux et malodorant, suffisamment pour retourner l'estomac même du sorceleur le plus expérimenté. Ces bêtes peuvent atteindre une taille colossale et posséder une force incroyable, un combat direct doit être évité à tout prix.

Si l'on est obligé d'engager un corps-à-corps, il faut savoir que ses tentacules fonctionnent presque indépendamment du zeugle lui-même, comme une pieuvre. Le zeugle cachera son corps central sous la majeure partie pourrie de sa tanière et utilisera ses tentacules pour attaquer et capturer des proies afin de les avaler en entier. La destruction de ces tentacules doit être une priorité absolue, car ils permettent à la créature de harceler et de repousser plusieurs adversaires à la fois, et les perdre laisse le monstre presque sans défense. Des désinfectants ou des

être emportés lors de la chasse à cette bête ; toute blessure, aussi mineure soit-elle, risque de s'infecter en raison des saletés en décomposition dont elle se couvre.

Il faut également noter que les zeugles ne sont pas sensibles aux poisons et que leur chair caoutchouteuse résiste aux morsures et aux épées. Heureusement, c'est l'une des bêtes les plus stupides que l'homme connaisse et il est donc facile de le mener dans des pièges et des embuscades.

COMPETENCES

Athlétisme +2
Vigilance +4
Bagarre +10
Courage +4
Esquive/Evasion +2
Résilience +10
Mêlée +2
Physique +10
Résistance à la magie +5
Furtivité +8

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Tentacules	4d6	-	1-4
Morsure	8d6+2	-	1

Butins

Objets communs (1d6/2)
Objets étranges (1d6)
Essence d'eau (1d6)
Os de bête (2d10)

Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

Point faible

Le corps du zeugle n'a pas d'armure ni de résistance.

Capacités

Tentacules

Les zeugles ont 4 tentacules qui agissent indépendamment du corps principal.

Amphibien

Les zeugles peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Nyctalopie

Les zeugles ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Crasse

Toute personne touchée par un zeugle commence à souffrir des effets du « corps étranger » critique 12 heures après l'exposition initiale. La stérilisation permet d'éviter ce phénomène.

Odeur nauséabonde

Un zeugle sent tellement mauvais que toute personne se trouvant dans un rayon de 20 m doit effectuer un test de Résilience SD 16, ou souffrir de nausées.

Vorace

Un zeugle peut utiliser une action pour tenter d'avaler une cible entière. Un adversaire qu'il a réussi à saisir est automatiquement considéré comme épinglé et commence à suffoquer dès le tour suivant. Il subit également 1 dégât ablatif sur toutes les armures et armes qu'il porte (les objets plus fragiles peuvent également être détruits). L'évasion est possible grâce à un test de Bagarre contre le test d'attaque initial du zeugle +2 en tant que SD. Si le zeugle subit plus de 15 points de dégâts d'un coup, il vomit immédiatement toute proie qu'il a avalée.

Immunité au poison

Immunité aux maladies

Résistances

Les zeugles ne subissent que la moitié des dégâts de feu, ainsi que des dégâts infligés par les attaques contondantes et perforantes.