

Menace

Difficile
Complexe

Récompense

1250 couronnes

Armure

8

INT	1
REF	12
DEX	9
COR	12
VIT	9
EMP	1
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	9
COU	27
SAUT	6
END	45
ENC	90
REC	90
PS	50
VIG	0



Taille	2 m au garrot
Poids	Environ 800 kg
Environnement	Régions sauvages éloignées
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

TSCHART

Superstitions populaires (Education SD 16)

Les tscharts ou zarts, comme on les appelle parfois, sont censés être des démons convoqués par les elfes les plus sombres et d'autres de leur espèce sylvestre. Ils s'attaquent souvent aux ennemis des gens de foire pour se venger d'un affront qu'un homme leur aurait fait subir. On dit qu'une forte prière, si elle est exécutée par pas moins de 7 hommes pieux, chasse la bête. Elle ne peut pas non plus tolérer l'odeur de l'encens.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 16)

Le tschart est apparenté au fiellon et au bukavac. Si son gabarit est moins imposant, il n'en demeure pas moins un adversaire dangereux, même pour un sorcelleur expérimenté. Ce monstre des sombres forêts est sans conteste l'une des créatures les plus redoutables du monde connu.

Le tschart est souvent confondu avec le sylvain et son nom évoque donc une créature humanoïde douée de parole, friande de choux et n'aimant rien plus que jouer des tours aux villageois. L'arrivée d'un véritable tschart dans une région met bien vite un terme à cette légende. Un tschart ne parle pas, il grogne. De plus, il se déplace à quatre pattes et, pour toute facétie, se contente de raser des villages entiers en dévorant tout ce qui s'y trouve, sans faire de distinction en les choux, les poules, les cochons, les chiens et les humains.

Le tschart n'est pas une créature subtile : au combat, il charge son adversaire pour le renverser, puis l'achève à coups de griffes et de crocs. En raison de sa taille et de sa posture quadrupède, il ne ressent guère les effets du signe d'Aard. Pour ne rien arranger, il est de plus doté d'une faculté de régénération assez stupéfiante. Une bombe Poussière de lune peut stopper temporairement

cette régénération. La bête est aussi particulièrement inflammable est touchée avec le signe Igni. Les bruits forts désorientent également les tscharts, perturbant leurs défenses.

COMPETENCES
Athlétisme +6
Vigilance +10
Bagarre +4
Courage +8
Esquive/Evasion +6
Résilience +4
Mêlée +7
Physique +8
Résistance à la magie +5
Furtivité +2
Survie +5

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6+2	-	2
Morsure	6d6+1	Saignement (50%)	
Cornes	7d6	-1 PRE	1

Butins
Oeil de tschart (3)
Excrément de tschart (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Poussière de lune

Un tschart pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ne peut pas se régénérer pendant la durée d'effet de la bombe.

Ouïe sensible

Lorsqu'il est touché par une bombe ou qu'il entend un bruit perçant, le tschart devient stupéfait.

Vulnérable au feu

Les tscharts sont vulnérables aux dégâts de feu. Toute chance de brûlure contre eux est augmentée de 25%. Si elle est déjà de 100%, ils subissent 6 dégâts par tour au lieu de 5.

Capacités

Régénération

Un tschart regagne 3 points de santé par round.

Charge

Si la cible se trouve à plus de 10 m du tschart, ce dernier peut effectuer une action de charge, une attaque de cornes à -3 infligeant 8d6 dégâts et projetant la cible de 6 m. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval.

Massif

Les tscharts sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du tschart lui octroie une valeur de 6 en INT. Il peut également suivre une trace uniquement à l'odorat.