

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	4
Bagarre ( Ref )	7
Esquive ( Ref )	7
Physique ( Cor )	4
Mêlée ( Ref )	7
Furtivité ( Dex )	8
Athlétisme ( Dex )	5
Résilience ( Cor )	5
Res magie ( Vol )	6
Intimidation ( Vol )	7

Armure	5
Régénération	4

Résistances	
-	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Feu, Huile contre les maudits	

Esquive (base)	15
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	14

Récompense	
400 couronnes	

Butins	
Griffes 1d6 ( Vitriol)	
Œil x2 ( Sol )	
Langue x1 ( Rebis )	



**Moyen  
Complexe**

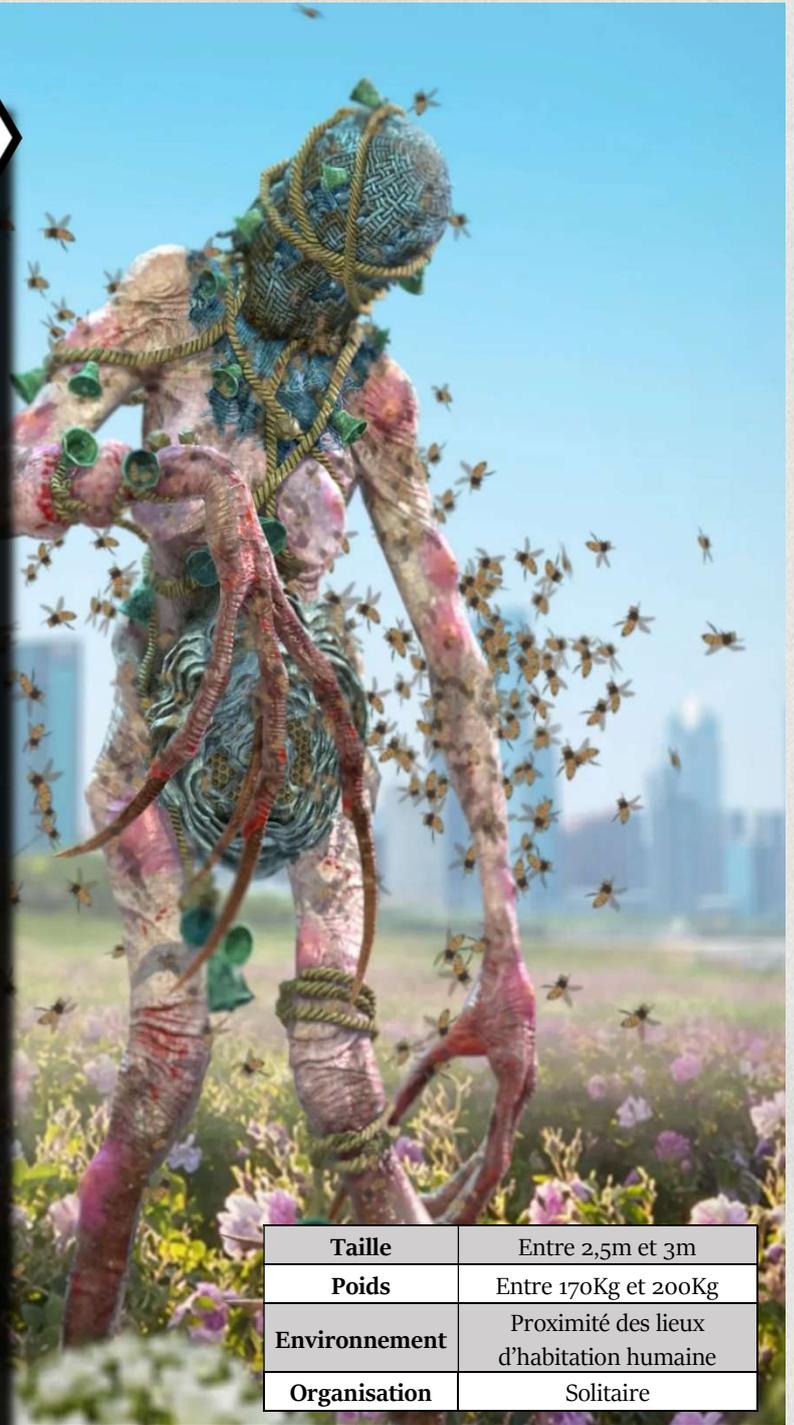
**Intelligence  
Humaine**

**Sens  
Nyctalopie**

INT	6
RÉF	8
DEX	6
COR	7
VIT	7
EMP	4
TECH	1
VOL	9

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	4
END	50
ENC	40
RÉC	8
PS	60

<b>Taille</b>	Entre 2,5m et 3m
<b>Poids</b>	Entre 170Kg et 200Kg
<b>Environnement</b>	Proximité des lieux d'habitation humaine
<b>Organisation</b>	Solitaire



## Darde

### Superstitions populaires (Education SD 15)

*Inconscient, le voyageur pénètre dans l'antre de la darde. Il réalise son erreur quand les frelons le poignent. Bourdonnante, l'obscurité l'enlace tandis que l'essaim autour de lui se déplace. Et dans le repaire de la créature, les cadavres de ses victimes suppurent.*

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22 )

La Darde peut apparaître dans des champs ou endroits fleuris où des abominations ont eu lieu.

Pour combattre un Darde efficacement, il faut l'attirer loin de ses ruches. La Darde ne s'éloigne de ses ruches que lorsque ses abeilles lui rapportent la position d'un cadavre qui peut servir de ruche potentiel. Un cadavre d'animaux mélangé à quelques phéromone humain peuvent tromper les abeilles qui rapporterons la position du cadavre à la Darde.

La Darde craint le feu, le sign Igni devrait vous permettre de venir à bout d'elle et de ses essaims plus rapidement. Une tenue d'Apiculteur pourrait vous aider à résister aux essaims aux détriments de mobilités. (Tenue Apiculteur : Leger 2 PA, protèges des piques, -1 REF, 40 couronnes).

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	16	T/P	4D6	10	-	Poison 25%	2

### Capacité : Camouflage

Lorsqu'elle se trouve au milieu de fleurs ou de feuillages, la darde fond dans le paysage et gagne un bonus de +10 en Furtivité.

### Capacité : Création ruche

Darde peut créer une ruche pour ses abeilles dans un cadre d'humanoïde. Si darde est proche de ses ruches, elle invoquera toujours 6 Essaims d'abeilles.

### Capacité : Essaim d'abeille

Invoque 1D6 Essaims d'abeilles Contrôle un essaim d'abeille formant une horde avec une VIT de 7 et peut engoutir une seule cible avec une attaque SD14. Cette attaque inflige 1D6 dégâts au tors, ignore l'armure et 100% de chance d'empoisonnée. L'essaim à 15PS et SD Esquive à 14

### Statistique : Essaim d'abeille

Attaque : 14 - Esquive : 14 - Vitesse : 7 - Santé : 15

### Forme Alternatives : Rucheuse

Les rucheuse ont un bonus de +2 sur leurs jets d'attaque et de défense

« Darde et Rucheuses, construisent un nouveau nid chaque année. Dans leur cas : en cherchant de nouvelles victimes »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Darde	Vert	Invocation Essaim abeille 1x/j	22	Addiction au miel

Décoction	Formule	SD	Effet
Darde		18	+4 au jet de survies pour trouver des plantes grâce aux abeilles.

Trophée	Résistant aux poisons
---------	-----------------------