

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	9
Survie ( Int )	10
Esquive ( Ref )	10
Bagarre ( Ref )	9
Mêlée ( Ref )	9
Furtivité ( Dex )	4
Athlétisme ( Dex )	9
Physique ( Cor )	10
Res contrainte ( Vol )	10
Res magie ( Vol )	10
Intimidation ( Vol )	8
Duperie ( Emp )	8
Psychologie ( Emp )	7
Persuasion ( Emp )	9

<b>Armure</b>	20
<b>Régénération</b>	3

Résistances	
Tranchant et Perforant	
Immunités	
Renversement, feu	

Vulnérabilité	
Huile contre les draconides,	

<b>Esquive (base)</b>	22
<b>Repositionnement (base)</b>	20
<b>Blocage (base)</b>	21

Récompense	
3000 couronnes	

Butins	
Croc de <i>Nidhogg</i> (4d10)	
Larmes de <i>Nidhogg</i> (2d10)	
Queue de <i>Nidhogg</i> (2d10)	
Sang de <i>Nidhogg</i> (5d10)	
Le trésor du <i>Nidhogg</i>	



**Fort**  
**Complexe**

**Intelligence**  
Pensant

**Sens**  
Nyctalopie

INT	6
RÉF	15
DEX	11
COR	15
VIT	8
EMP	5
TECH	1
VOL	8

ÉTOU	10
COU	30
SAUT	12
END	80
ENC	500
RÉC	16
PS	150

<b>Taille</b>	6m
<b>Poids</b>	4000 kg
<b>Environnement</b>	Skellige
<b>Organisation</b>	Solitaire

## Nídhögg

### Superstitions populaires (Education SD 20)

*On dit que le Nidhogg est un créature légendaire qui ronge les racines du monde. Il apparaîtra à la fin du Ragh nar Roog lors du chant final du coq Kambi et emportera les corps de ceux qui sont morts pendant cet événement en portant les cadavres dans ses ailes.*

- Draig Bon-Dhu

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 25)

Il est répandu qu'on croit que c'est un dragon ou un serpent géant mais *Nidhogg* se situe plutôt la Wyvern et le dragon. Il marche sur 4 pattes mais possède ces ailles liés à ses pattes avant. Il vie dans les îles de Skellige.

*Nidhogg* peut effectuer une attaque sautée très rapide dans laquelle il saute sur sa victime pour le mordre. Un quen devrait pouvoir vous en protéger. Il est insensible au feu et essayera de couvrir la zone de combat de bile inflammable avant de l'enflammer par un coup aérien.

Il est rare mais il arrive qu'après une gigantesque bataille se soit déroulé, il surgie de par-dessus les nuages au-dessus du champ de bataille attiré par les corps et qu'il emporte les âmes les personnes mauvaises, des meurtriers, des adultères et des briseurs de serment dans sa tanière pour les dévorer et qu'il ne trouve jamais le repos.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Morsure	21	P	8D6	20	-	Ablation, allonge, force écrasante, perforation, saignement (75 %)	1
Griffes	21	T	7d6	20	-	Ablation, allonge, renversement (50 %), perforation	2
Queue	21	C	5D6	15	-	Allonge, force écrasante, renversement (75 %)	1

### Capacité : Attaque sauté

Avec cette action de mouvement, il effectue un saut de 6 mètres à partir de sa position actuelle pour mordre sa cible. Ce saut peut être vertical ou horizontal. Si elle est toujours, elle est renversée.

### Capacité : Vol

Il peut se déplacer de 30 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour le faire tomber, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 20 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un dragon tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 25), ou subir des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute. Quand il est en vol, Il peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### Capacité : Coup aérien

Si *Nidhogg* est dans les airs, il plonge vers le sol. Le joueur doit faire un jet d'esquive ou repositionnement afin de ne pas subir 10d6 de dégâts et être renversé. Si la cible évite l'attaque, ces griffes ripe le sol et créer des étincelles qui peuvent enflammer un liquide inflammable comme de l'huile.

### Capacité : Bile inflammable

Il peut faire une action pour effectuer un jet d'athlétisme sur une cible qui se trouve jusqu'à 8 mètres pour l'asperger d'une bile inflammable. Si la cible est touchée est aveugler. La zone ciblée est recouverte d'une bile inflammable sur une zone de 4m de rayon.

### Vulnérabilité : Aile et pattes infirme

Si vous toucher ces ailles avec un malus de 3 et lui infliger plus de 15 dégâts avec une seule attaque, Il ne pourra plus voler et utiliser son coup aérien. Avec une attaque de 15 dégâts sur les pattes avec un malus de 2, il ne pourra plus utiliser l'attaque sautée

« En langue ancienne, son nom veut dire : Celui qui frappe avec malice. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
<i>Nidhogg</i>	Vert	+20 points de santé	24	Ecailles sur le corps

Décoction	Formule	SD	Effet
<i>Nidhogg</i>		20	Ne subit aucun malus du au terrain ou température.

Trophée +2 à la Duperie.