

# Monstres D&D 5

www.aidedd.org - 2020-01-30

## BANDIT

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

**Classe d'armure** 12 (armure de cuir)

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/8 (25 PX)

## ACTIONS

**Cimeterre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

**Arbalète légère.** Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les bandits vagabondent en bandes et sont parfois dirigés par des malfrats, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine peuvent souvent entraîner d'honnêtes gens vers une vie de banditisme. Les pirates sont des bandits de haute mer. Ils peuvent être des flibustiers intéressés uniquement par les trésors et le meurtre, ou être des corsaires légitimés par la couronne pour attaquer et piller les navires d'une nation ennemie.

## ESPION

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 27 (6d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Compétences** Discrétion +4, Escamotage +4, Investigation +5, Perception +6, Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5

**Sens** Perception passive 16

**Langues** deux langues au choix

**Puissance** 1 (200 PX)

**Ruse.** À chacun de ses tours, un espion peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** L'espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

## ACTIONS

**Attaques multiples.** L'espion réalise deux attaques au corps à corps.

**Épée courte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

**Arbalète de poing.** Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les dirigeants, les nobles, les marchands, les maîtres de guildes et autres riches notables utilisent les espions pour avoir le dessus dans un monde à la politique sans foi ni loi. Un espion est entraîné à récolter secrètement de l'information. Les espions loyaux préféreraient mourir que divulguer des renseignements qui pourraient les compromettre, eux ou leurs employeurs.

## GRICK

Créature monstrueuse de taille M, neutre

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)

**Points de vie** 27 (6d8)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

**Langues** -

**Puissance** 2 (450 PX)

**Camouflage dans les rochers.** Le grick a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

## ACTIONS

**Attaques multiples.** Le grick réalise une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, le grick peut réaliser une attaque avec son bec contre la même cible.

**Tentacules.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

**Bec.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Cette monstruosité vermiforme se confond avec la roche des cavernes qu'il hante. Quand sa proie s'approche, il déploie ses tentacules barbelés pour révéler un bec béant et affûté.

## GRIFFE RAMPANTE

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 2 (1d4)

**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

**Immunités aux dégâts** poison

**Immunités aux conditions** charmé, épuisement, empoisonné

**Sens** vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10

**Langues** comprend le commun mais ne peut pas parler

**Puissance** 0 (10 PX)

**Immunité au renvoi.** La griffe est immunisée aux effets de renvoi des morts-vivants.

## ACTIONS

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants ou tranchants (au choix de la griffe).

## MALFRAT

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

**Classe d'armure** 11 (armure de cuir)

**Points de vie** 32 (5d8 + 10)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Compétences** Intimidation +2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Tactique de groupe.** Le malfrat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le malfrat réalise deux attaques au corps à corps.

**Masse d'armes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

**Arbalète lourde.** Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Les malfrats sont d'impitoyables hommes de main doués pour l'intimidation et la violence. Ils travaillent pour l'argent et ont peu de scrupules.

## MOLOSSE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 5 (1d8 + 1)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le molosse a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

Les molosses sont d'impressionnants chiens prisés par les humanoïdes pour leur loyauté et leur sens aiguisés.

## RAT

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Sens** vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Odorat aiguisé.** Le rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

## RAT GÉANT

Bête de taille P, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 7 (2d6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Odorat aiguisé.** Le rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

**Tactique de groupe.** Le rat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

### VARIANTE : RAT GÉANT INFECTÉ

Certains rats géants sont porteurs de maladies qu'ils propagent lorsqu'ils mordent. Un rat géant infecté a un facteur de puissance de 1/8 (25 XP) et l'action suivante au lieu de son attaque de morsure normale.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou contracter une maladie. Jusqu'à ce que la maladie soit guérie, la cible ne peut regagner des points de vie, sauf par des moyens magiques, et les points de vie maximums de la cible diminuent de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si les points de vie maximums de la cible tombent à 0 à cause de cette maladie, la cible meurt.