

Monstres D&D 5

www.aidedd.org - 2020-05-31

CROCODILE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +2

Sens Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/2 (100 PX)

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle durant 15 minutes.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

GELÉE OCRE

Vase de taille G, sans alignement

Classe d'armure 8

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts acide

Immunités aux dégâts foudre, tranchant

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues -

Puissance 2 (450 PX)

Amorphe. La gelée peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considérée comme passant dans un espace étroit.

Pattes d'araignée. La gelée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants + 3 (1d6) d'acide.

RÉACTIONS

Division. Lorsqu'une gelée de taille M ou supérieure subit des dégâts de foudre ou des dégâts tranchants, elle se divise en 2 nouvelles gelées s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée possède la moitié des points de vie de l'originale, arrondis à l'entier inférieur. Les nouvelles gelées font une taille de moins que la gelée d'origine.

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 un 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.

NUÉE DE RATS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 24 (7d8 - 7)

Vitesse 9 m

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

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. La nuée a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

Une gelée ocre est une vase jaunâtre qui peut se glisser sous les portes et dans les interstices étroits afin de dévorer les créatures qu'elle poursuit.

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 un 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 un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactique de groupe. Le rat a un 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.

SQUELETTE

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes d'armure)

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

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.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Un squelette est le résultat obéissant d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer des ossements le plus souvent humanoïdes. Parfois un squelette se relève aussi tout seul s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique.

ZOMBI

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler

Puissance 1/4 (50 PX)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

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

Un zombi est le résultat obéissant d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer un cadavre le plus souvent humanoïde. Parfois un zombi se relève aussi tout seul s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique. Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale, vêtus des habits maintenant moisissus qu'ils portaient lors de leur mort. Ils sécrètent une puanteur nauséabonde.