

Monstres D&D 5

www.aidedd.org - 2020-05-31

AIGLE

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

Vue aiguisée. L'aigle a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

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

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.

BELETTE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La belette a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

BLAIREAU

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 3 (1d4 + 1)

Vitesse 6 m, creusement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

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

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

CERF

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sens Perception passive 12

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

ACTIONS

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

CHOUETTE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

Vol agile. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'elle quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

Ouïe et vue aiguïées. La chouette a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

CORBEAU

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

Imitation des sons. Le corbeau peut imiter des sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal. Une créature qui entend les sons peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations si elle réussit un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

ACTIONS

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

DRETCH

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 18 (4d6 + 4)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues abyssal, télépathie 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dretch effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (2d4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants.

Nuage fétide (1/jour). Un immonde gaz verdâtre s'échappe du dretch dans un rayon de 3 mètres. Le gaz contourne les angles, et la zone est légèrement obscurcie. Il reste présent pendant une minute ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse. Toute créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut utiliser lors de son tour qu'une action ou qu'une action bonus, mais pas les deux, et elle ne peut pas utiliser de réaction.

ÉCLAIREUR

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5

Sens Perception passive 15

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1/2 (100 PX)

Ouïe et vue aiguïées. L'éclaireur a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'ouïe ou la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'éclaireur réalise deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

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 long. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les éclaireurs sont des chasseurs et pisteurs entraînés qui proposent leurs services contre rémunération. La majorité chasse le gibier sauvage mais quelques-uns travaillent comme chasseurs de primes, servent de guides, ou effectuent des reconnaissances militaires.

FAUCON

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

Vue aiguisée. Le faucon a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

MÉPHITE DE BOUE

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 27 (6d6 + 6)

Vitesse 6 m, nage 6 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aquatique, terreux

Puissance 1/4 (50 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de boue gluante. Chaque créature de taille M ou inférieure présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou être entravée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Fausse apparence. Tant que le méphite reste inactif, il n'est pas possible de le distinguer d'un tas de boue ordinaire.

ACTIONS

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

Souffle boueux (Recharge 6). Le méphite éructe une boue visqueuse en direction d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou être entravée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

MÉPHITE DE FUMÉE

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aérien, igné

Puissance 1/4 (50 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il laisse derrière lui un nuage de fumée qui remplit une sphère de 1,50 mètre de rayon centrée sur sa position. La zone sphérique est énormément obscurcie. Le vent disperse ce nuage, qui reste sinon en place pendant 1 minute.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *lumières dansantes*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

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

Souffle de cendre (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de cendres fumantes. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du méphite.

MÉPHITE DE GLACE

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3, Perception +2

Vulnérabilités aux dégâts contondant, feu

Immunités aux dégâts froid, poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aérien, aquatique

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion d'éclats de glace. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 4 (1d8) dégâts tranchants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Fausse apparence. Tant que le méphite reste inactif, il n'est pas possible de le distinguer d'un morceau de glace ordinaire.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *nappe de brouillard*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de givre (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres d'air glacial. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 5 (2d4) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

MÉPHITE DE MAGMA

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3

Vulnérabilités aux dégâts froid

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné, terreux

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de lave. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Fausse apparence. Tant que le méphite reste inactif, il n'est pas possible de le distinguer d'un monticule de lave ordinaire.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *métal brûlant* (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 10), sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de flammes. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

MÉPHITE DE POUSSIÈRE

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 17 (5d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Vulnérabilités aux dégâts feu

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aérien, terreux

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de poussière. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *sommeil*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

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

Souffle aveuglant (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de poussière aveuglante. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet que l'affecte en cas de réussite.

MÉPHITE DE VAPEUR

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 10

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aquatique, igné

Puissance 1/4 (50 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il explose en un nuage de vapeur. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 4 (1d8) dégâts de feu.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *fou*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle vaporeux (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de vapeur brûlante. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 4 (1d8) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

MULE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/8 (25 PX)

Bête de somme. La mule est considérée comme un animal de taille G pour déterminer sa capacité de charge.

Pied sûr. La mule a un avantage aux jets de sauvegarde de Force et Dextérité effectués pour ne pas tomber à terre.

ACTIONS

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

NUÉE D'INSECTES

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

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

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 8

Langues -

Puissance 1/2 (100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un insecte 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 : +3 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché* : 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

DE LA NATURE DES NUÉES

Les nuées présentées ici ne sont pas des groupes ordinaires de petites créatures. Ils se forment suite à une influence malsaine ou sinistre. Un vampire peut invoquer des nuées de chauves-souris et de rats des plus sombres recoins de la nuit, alors que la présence d'un seigneur momie peut faire sortir des scarabées depuis les profondeurs des sables de sa tombe. Une guénaude pourrait avoir le pouvoir de tourner des nuées de corbeaux contre ses ennemis, tandis qu'une abomination yuan-ti pourrait avoir des nuées de serpents venimeux dans son sillage. Même les druides ne peuvent charmer ces nuées et leur agressivité est à la limite du surnaturel.

VARIANTE : NUÉE D'INSECTES

Différents types d'insectes peuvent se rassembler en nuées, et chaque nuée présente les caractéristiques particulières décrites ci-dessous.

Nuée de scarabées. La nuée de scarabées possède une vitesse de creusement de 1,50 mètre.

Nuée de mille-pattes. Une créature à 0 point de vie par une nuée de mille-pattes est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir repris des points de vie, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Nuée d'araignées. Une nuée d'araignées a les traits suivants.
Déplacement sur la toile. La nuée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée. *Pattes d'araignée.* La nuée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. *Sens de la toile.* Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la nuée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Nuée de guêpes. Un essaim de guêpes a une vitesse de marche de 1,50 mètre, une vitesse de vol de 9 mètres, et aucune vitesse d'escalade.

NUÉE DE CORBEAUX

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 24 (7d8 - 7)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

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

Sens Perception passive 15

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

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

ACTIONS

Becs. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

OURS NOIR

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 1/2 (100 PX)

Odorât aiguisé. L'ours a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une de morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

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

SANGLIER

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou tomber à terre.

Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

ACTIONS

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

SERPENT VENIMEUX

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 5 (2d4) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.