

Monstres D&D 5

www.aidedd.org - 2020-10-31

ARCHER

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +6, Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 3 (700 PX)

Oeil de l'archer (3/jour). Par une action bonus, l'archer peut ajouter 1d10 à son prochain jet d'attaque ou de dégâts avec un arc court ou long.

ACTIONS

Attaques multiples. L'archer effectue deux attaques avec son arc long.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 45/90 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

BANDIT, CAPITAINE

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

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2

Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4

Sens Perception passive 10

Langues deux langues au choix

Puissance 2 (450 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le capitaine réalise trois attaques : deux avec son cimeterre et une avec sa dague. Ou bien il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Parade. Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Il faut une forte personnalité, un esprit impitoyablement rusé, et une langue acérée pour maintenir un gang de bandits uni. Le capitaine bandit ne manque pas de ces qualités.

Non content de gérer une équipe de râteurs égoïstes, le capitaine pirate, une variante du capitaine bandit, dirige et assure la protection d'un bateau. Pour garder la main sur son équipage, le capitaine doit régulièrement distribuer récompenses et brimades.

Plus que les trésors, le capitaine bandit ou pirate est avide de réputation. Un prisonnier qui en appelle à sa vanité ou à son ego a plus de chance d'obtenir un traitement élément que celui qui ne le fait pas ou prétend ne rien savoir de la sulfureuse réputation du capitaine.

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.

CHEVALIER

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2

Sens Perception passive 10

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 3 (700 PX)

Bravoure. Le chevalier a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chevalier réalise deux attaques au corps à corps.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

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

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le chevalier peut lancer un avertissement ou un ordre spécial chaque fois qu'une créature non-hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet se termine si le chevalier est incapable d'agir.

RÉACTIONS

Parade. Le chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les chevaliers sont des guerriers ayant prêté allégeance à un dirigeant, un ordre religieux ou une noble cause. L'alignement du chevalier détermine à quel point le serment est honoré. Que ce soit en s'engageant dans une quête ou en patrouillant un royaume, un chevalier voyage souvent avec un entourage qui comprend écuyers et servants, lesquels sont des roturiers.

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 aiguës. 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.

GARDE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Les gardes peuvent être membres de la milice d'une cité, sentinelles dans une citadelle ou ville fortifiée, ou gardes du corps de nobles et de marchands.

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 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

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 un 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 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.

ROTURIER*Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement***Classe d'armure** 10**Points de vie** 4 (1d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10**Langues** une langue au choix (généralement le commun)**Puissance** 0 (10 PX)**ACTIONS**

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

Les roturiers sont paysans, serfs, esclaves, domestiques, pèlerins, marchands, artisans, ermites, etc.

VÉTÉRAN

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le vétéran réalise deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également réaliser une attaque avec cette dernière.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Les vétérans sont des combattants professionnels qui s'enrôlent contre rémunération ou pour protéger quelque chose en laquelle ils croient ou qui a de la valeur à leurs yeux. Leurs rangs comportent des soldats retirés après avoir longtemps servis ainsi que des guerriers n'ayant jamais servi quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes.