

Monstres D&D 5

www.aidedd.org - 2020-10-31

ARMURE ANIMÉE

Créature artificielle de taille M, sans alignement

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 7,50 m

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

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues -

Puissance 1 (200 PX)

Apparence trompeuse. Lorsque l'armure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Sensibilité à l'antimagie. L'armure se retrouve incapable d'agir lorsqu'elle se situe dans un *champ antimagie*. Si elle est ciblée par une *dissipation de la magie*, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur ou tomber inconsciente pendant 1 minute.

ACTIONS

Attaques multiples. L'armure réalise deux attaques au corps à corps.

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

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.

Cette armure animée par la magie grince et ferraille en se déplaçant, faisant autant de bruit que l'esprit vengeur d'un chevalier déchu.

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.

CUBE GÉLATINEUX*Vase de taille G, sans alignement***Classe d'armure** 6**Points de vie** 84 (8d10 + 40)**Vitesse** 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux conditions assourdi, à terre, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement**Sens** vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8**Langues** -**Puissance** 2 (450 PX)

Vase cubique. Le cube occupe intégralement son espace. Les autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais une créature le faisant est sujette à l'Engloutissement du cube et a un désavantage aux jets de sauvegarde. Les créatures à l'intérieur du cube sont visibles mais disposent d'un abri total. Une créature à 1,50 mètre du cube peut effectuer une action pour extraire une créature ou un objet du cube. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force DD 12 et la créature accomplissant la tentative subit 10 (3d6) dégâts d'acide. Le cube ne peut contenir qu'une seule créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou inférieur en même temps.

Transparent. Y compris lorsque le cube est visible, il est nécessaire de réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 15 pour repérer le cube s'il n'a ni bougé ni attaqué. Une créature qui tente d'entrer dans l'espace du cube sans le savoir est surprise par le cube.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (3d6) dégâts d'acide.

Engloutissement. Le cube se déplace de sa vitesse ou moins. Ce faisant, il peut entrer dans l'espace d'une créature de taille G ou moins. À chaque fois que le cube pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas de réussite, la créature peut choisir d'être repoussée de 1,50 mètre en arrière ou sur le côté du cube. Une créature qui choisit de ne pas être repoussée subit les conséquences d'un jet de sauvegarde raté. Si le jet de sauvegarde échoue, le cube pénètre dans l'espace de la créature, et celle-ci subit 10 (3d6) dégâts d'acide et est engloutie. La créature engloutie ne peut pas respirer, est entravée, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du cube. Lorsque le cube se déplace, la créature engloutie se déplace avec lui. Une créature engloutie peut tenter de se libérer en utilisant une action pour effectuer un jet de Force DD 12. En cas de réussite, la créature s'échappe et entre dans l'espace de son choix à 1,50 mètre du cube.

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 clément que celui qui ne le fait pas ou prétend ne rien savoir de la sulfureuse réputation du capitaine.

ÉPÉE VOLANTE

Créature artificielle de taille P, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 17 (5d6)

Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Dex +4

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 7

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

Apparence trompeuse. Tant que l'épée reste immobile et qu'elle ne vole pas, elle ne peut être distinguée d'une épée normale.

Sensibilité à l'antimagie. L'épée est incapable d'agir lorsqu'elle se situe dans un *champ antimagie*. Si elle est ciblée par une *dissipation de la magie*, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur ou tomber inconsciente pendant 1 minute.

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

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, l'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 un 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 guilde 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.

Une épée volante animée par la magie danse dans les airs, combattant tel un guerrier qui ne peut être blessé.

HORREUR CASQUÉE

Créature artificielle de taille M, neutre

Classe d'armure 20 (harnois, boudier)

Points de vie 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, vol 9 m

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

Compétences Perception +4

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux dégâts force, nécrotique, poison

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, étourdi

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

Perception passive 14

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 4 (1100 PX)

Résistance à la magie. L'horreur casquée a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Immunité aux sorts. L'horreur casquée est immunisée à 3 sorts choisis par son créateur. Les immunités les plus répandues sont celles aux sorts de *boule de feu*, *métal brûlant* et *éclair*.

ACTIONS

Attaques multiples. L'horreur casquée effectue deux attaques d'épée longue.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

LION

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 1 (200 PX)

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

Tactique de groupe. Le lion 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.

Bond. Si le lion se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

Course d'élan. S'il peut prendre une course d'élan de 3 mètres, un lion peut sauter jusqu'à 7,50 mètres.

ACTIONS

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

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

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.

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.

NOTHIC

Aberration de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Arcanes +3, Discrétion +5, Perception +2, Perspicacité +4

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 12

Langues commun des profondeurs

Puissance 2 (450 PX)

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

ACTIONS

Attaques multiples. Le nothic réalise deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Regard de putréfaction. Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre cette magie ou prendre 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Intuition mystérieuse. Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit faire un jet de Charisme (Tromperie) contre un jet de Sagesse (Perspicacité) du nothic. Si le nothic l'emporte, il apprend par magie un fait ou un secret de la cible. Si la cible est immunisée aux charmes, elle remporte automatiquement l'opposition.

Le nothic est une créature monstrueuse possédant de terribles griffes et un grand œil unique. S'il est poussé à la violence, il utilise son horrible regard pour putréfier la peau sur les os de ses ennemis.

SENTINELLE D'EAU*Élémentaire de taille G, neutre***Classe d'armure** 13**Points de vie** 58 (9d10 + 9)**Vitesse** 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts feu ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux conditions** épuisement, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, à terre, inconscient**Sens** vision aveugle 9 m, Perception passive 10**Langues** comprend l'aquatique mais ne peut pas parler**Puissance** 3 (700 PX)**Invisible dans l'eau.** La sentinelle d'eau est invisible tant qu'elle est complètement immergée dans l'eau.**Connexion à l'eau.** La sentinelle d'eau meurt si elle quitte l'eau à laquelle elle est unie ou si cette eau est détruite.**ACTIONS****Étreinte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 13 (3d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et attirée de 1,50 mètre vers la sentinelle d'eau. Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, la sentinelle d'eau tente de la noyer et ne peut pas étreindre une autre cible.**TAPIS ÉTOUFFANT***Créature artificielle de taille G, sans alignement***Classe d'armure** 12**Points de vie** 33 (6d10)**Vitesse** 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique**Immunités aux conditions** aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné**Sens** vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon),

Perception passive 6

Langues -**Puissance** 2 (450 PX)**Sensibilité à l'antimagie.** Le tapis est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans un *champ antimagie*. S'il est ciblé par une *dissipation de la magie*, le tapis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur de sorts ou tomber inconscient pendant 1 minute.**Transfert de dégâts.** Tant qu'il agrippe une créature, le tapis ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés, et la créature agrippée par le tapis en subit l'autre moitié.**Apparence trompeuse.** Tant que le tapis reste immobile, il ne peut être distingué d'un tapis normal.**ACTIONS****Étouffement.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Touché* : la créature est agrippée (évasion DD 13). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, aveuglée, a un risque d'asphyxie, et le tapis ne peut pas tenter d'étouffer une autre cible. De plus, au début de chacun des tours de la cible, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.