

Monstres D&D 5

www.aidedd.org - 2022-05-18

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



CHAROIGNARD RAMPANT

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 51 (6d10 + 18)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

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

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

ACTIONS

Attaques multiples. Le charognard rampant effectue deux attaques : une avec ses tentacules et une de morsure.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonné pendant 1 minute. Jusqu'à ce que ce poison prenne fin, la cible est paralysée. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin au poison qui l'affecte.

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



CRABE-PÊCHEUR legacy*Monstruosité de taille M, sans alignement***Classe d'armure** 16 (armure naturelle)**Points de vie** 58 (9d8 + 18)**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2, Discrétion +5
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 12**Langues** —**Puissance** 3 (700 PX)

Filament collant. Le crabe-pêcheur peut utiliser son action pour étirer un filament collant jusqu'à 18 mètres, filament qui adhère à tout ce qu'il touche. Une créature collée au filament est agrippée par le crabe-pêcheur (évasion DD 13) et le jet de caractéristique effectué pour s'échapper a un désavantage. Le filament peut être attaqué (CA 15 ; 5 points de vie ; immunités aux dégâts de poison et psychiques), mais une arme qui échoue à le sectionner se colle aussi au filament, nécessitant une action et un jet de Force DD 13 réussi pour pouvoir la libérer. Détruire le filament n'inflige aucun dégât au crabe-pêcheur, qui peut faire sortir un filament de remplacement au tour suivant.

Sang inflammable. Si le crabe-pêcheur tombe à la moitié de ses points de vie ou moins, il gagne la vulnérabilité aux dégâts de feu.

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

ACTIONS

Attaques multiples. Le crabe-pêcheur effectue deux attaques avec ses griffes.

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

Filament. Une créature agrippée par le filament adhésif du crabe-pêcheur doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13, à condition qu'elle ne dépasse pas les 100 kg. En cas d'échec, la cible est attirée dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins du crabe-pêcheur, et le crabe-pêcheur effectue une attaque avec ses griffes contre elle en utilisant une action bonus. Attirer la cible de la sorte libère toutes les autres créatures qui étaient attachées au filament. Tant que la cible est agrippée, le crabe-pêcheur ne peut pas produire un autre filament.

**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)**Aprnée.** 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.



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 états 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. 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.



ENLACEUR*Monstruosité de taille G, neutre mauvais***Classe d'armure** 20 (armure naturelle)**Points de vie** 93 (11d10 + 33)**Vitesse** 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Discrétion +5, Perception +6**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 16**Langues** —**Puissance** 5 (1800 PX)

Apparence trompeuse. Tant que l'enlaceur reste immobile, il ne peut être distingué d'une formation naturelle de caverne, comme une stalagmite.

Filaments agrippants. L'enlaceur peut avoir jusqu'à 6 filaments à la fois. Chaque filament peut être attaqué (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité au poison et aux dégâts psychiques). Détruire un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut faire sortir un filament de remplacement à son prochain tour. Un filament peut également être rompu si une créature utilise son action pour effectuer un jet de Force DD 15 contre elle.

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

ACTIONS

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques avec ses filaments, utilise Embobiner, et effectue une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.

Filament. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 15 m, une créature. *Touché* : La cible est agrippée (évasion DD 15). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et a un désavantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, et l'enlaceur ne peut plus utiliser le même filament sur une autre cible.

Embobiner. L'enlaceur tire à lui sur 7,50 mètres chaque créature qu'il a agrippée.

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, Intuition +4, Investigation +5, Perception +6, 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 effectue 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.



GARDIEN ANIMÉ*Artificiel de taille G, sans alignement***Classe d'armure** 17 (armure naturelle)**Points de vie** 142 (15d10 + 60)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné**Langues** comprend les ordres donnés dans toutes les langues mais ne peut pas parler**Puissance** 7 (2900 PX)

Lien. Le gardien animé est connecté magiquement à une amulette. Tant que le gardien et son amulette sont dans le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut appeler télépathiquement le gardien animé à le rejoindre, et le gardien sait automatiquement à quelle distance et dans quelle direction se trouve l'amulette. Si le gardien se trouve à 18 mètres ou moins du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts que le porteur subit (arrondis au supérieur) est transférée au gardien.

Régénération. Le gardien animé récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.

Réservoir de sort. Un lanceur de sorts qui porte l'amulette du gardien animé peut faire en sorte que le garde animé emmagasine un sort de niveau 4 ou inférieur. Pour ce faire, le porteur de l'amulette doit lancer le sort sur le gardien. Le sort n'a pas d'effet mais il est stocké dans le gardien. Lorsque le porteur de l'amulette le lui ordonne, ou lorsqu'une situation définie à l'avance par le lanceur de sorts survient, le gardien animé lance le sort emmagasiné avec tous les paramètres établis par le lanceur de sorts originel, et sans avoir besoin de composantes. Lorsque le sort est lancé ou lorsqu'un nouveau sort est emmagasiné, tout sort précédemment stocké est perdu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gardien animé effectue deux attaques avec ses poings.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

RÉACTIONS

Bouclier. Lorsqu'une créature effectue une attaque contre le porteur de l'amulette, le gardien animé confère au porteur de l'amulette un bonus de +2 à la CA s'ils se trouvent à 1,50 mètre ou moins l'un de l'autre.

**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 états** 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)

Informe. 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.

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.



GRICK*Monstruosité 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 effectue une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, le grick peut effectuer 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.**HORREUR CROCHUE***Monstruosité de taille G, neutre***Classe d'armure** 15 (armure naturelle)**Points de vie** 75 (10d10 + 20)**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3**Sens** vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 13**Langues** horreur crochue**Puissance** 3 (700 PX)**Écholocalisation.** L'horreur crochue ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.**Audition affûtée.** L'horreur crochue a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.**ACTIONS****Attaques multiples.** L'horreur crochue effectue deux attaques de crochet.**Crochet.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) 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 affuté.



MAGMATIQUE*Élémentaire de taille P, chaotique neutre***Classe d'armure** 14 (armure naturelle)**Points de vie** 9 (2d6 + 2)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Immunités aux dégâts** feu**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** igné**Puissance** 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le magmatique est tué, il éclate dans une explosion de feu et de magma. Chaque créature située dans un rayon de 3 mètres autour de lui 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. Les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés et situés dans la zone prennent feu.

Illumination enflammée. Par une action bonus, le magmatique peut s'auto-enflammer ou éteindre ses flammes. Tant qu'il brûle, le magmatique émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

ACTIONS

Contact. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle s'embrase. Jusqu'à ce qu'une créature utilise son action pour éteindre les flammes, la cible subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.

**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 effectue 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 FUMANT

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 états** 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 MAGMATIQUE**

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 états** 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.

Apparence trompeuse. Tant que le méphite reste immobile, il ne peut être distingué 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 POUSSIÉREUX

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 états** empoisonné**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12**Langues** aérien, terreux**Puissance** 1/2 (100 PX)

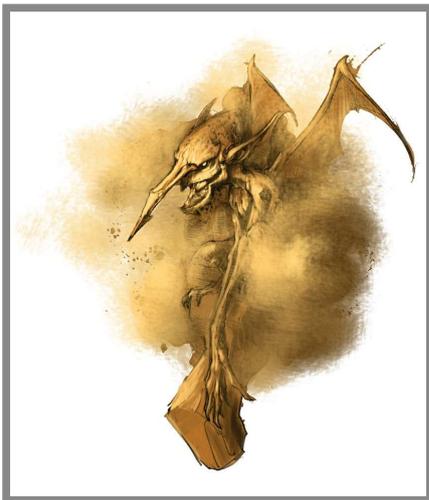
Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de poussière. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde 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 VAPOREUX**

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 états** 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.



MIMIQUE

Monstruosité (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5

Immunités aux dégâts acide

Immunités aux états à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Métamorphe. La mimique peut utiliser son action pour se métamorphoser en un objet, ou pour reprendre son aspect véritable informe. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte ou transporte ne se transforme pas. Elle retrouve sa forme véritable lorsqu'elle meurt.

Collant (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure collée à la mimique est également agrippée par elle (DD 13 pour s'échapper). Les jets de caractéristique effectués pour s'échapper de cette prise ont un désavantage.

Apparence trompeuse (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un objet ordinaire.

Lutteur. La mimique a un avantage aux jets d'attaque effectués contre une créature qu'elle agrippe.

ACTIONS

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est affectée par le trait Collant.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.



NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

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

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Écholocalisation. La nuée ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguïée. La nuée a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour une chauve-souris 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* : +4 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Touché* : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.



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 états 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.

NUÉE DE SERPENTS VENIMEUX

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un serpent 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* : +6 au toucher, allonge 0 m, une créature 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. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 14 (4d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

OMBRE, ANCIENNE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5 (+7 dans une lumière faible ou dans les ténèbres)

Vulnérabilités aux dégâts radiant

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Informe. L'ombre peut se déplacer au travers d'interstices pas plus larges que 2,50 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.

Discrétion dans les ombres. Tant qu'elle se trouve dans des ténèbres ou exposée à une lumière faible, l'ombre peut effectuer l'action Se cacher en utilisant une action bonus.

Hypersensibilité au soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre a un désavantage aux jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde.

ACTIONS

Absorption de Force. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si cet effet réduit sa Force à 0. Sinon, la réduction de Force dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long. Si un humanoïde non mauvais meurt de cette attaque, une nouvelle ombre (FP 1/2) surgit de son corps 1d2 heures plus tard.

PERCEUR*Monstruosité de taille M, sans alignement***Classe d'armure** 15 (armure naturelle)**Points de vie** 22 (3d8 + 9)**Vitesse** 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Compétences Discrétion +5**Sens** vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 8**Langues** —**Puissance** 1/2 (100 PX)**Apparence trompeuse.** Tant que le perceur reste immobile au plafond, il ne peut être distingué d'une stalactite normale.**Pattes d'araignée.** Le perceur peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.**ACTIONS****Plongeon.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, une créature située directement au-dessous du perceur.
Touché : 3 (1d6) dégâts perforants tous les 3 mètres de chute, jusqu'à 21 (6d6). *Échec* : le perceur subit la moitié des dégâts normaux qu'une créature devrait subir pour une distance de chute équivalente.**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 le maximum de points de vie de la cible diminue de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si le maximum de points de vie de la cible tombe à 0 à cause de cette maladie, la cible meurt.**SQUELETTE DE MINOTAURE***Mort-vivant de taille G, loyal mauvais***Classe d'armure** 12 (armure naturelle)**Points de vie** 67 (9d10 + 18)**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** épuisement, empoisonné**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 9**Langues** comprend l'abyssal mais ne peut pas parler**Puissance** 2 (450 PX)**Charge.** Si le squelette se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou être repoussée de 3 mètres et tomber à terre.**ACTIONS****Hache à deux mains.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.**Corne.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.