

# Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2022-11-27

## 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.

## CHEVAL DE SELLE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

## ÉPOUVANTAIL

Artificiel de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m

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

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

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

Puissance 1 (200 PX)

**Apparence trompeuse.** Tant que l'épouvantail reste immobile, il ne peut pas être distingué d'un épouvantail ordinaire et inanimé.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'épouvantail effectue deux attaques avec ses griffes.

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail.

**Regard terrifiant.** L'épouvantail cible une créature qu'il peut voir et située à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut voir l'épouvantail, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou être effrayée par magie jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail. La cible effrayée est également paralysée.

## NÉCROPHAGE

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

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

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues les langues qu'il connaissait de son vivant

Puissance 3 (700 PX)

**Sensibilité au soleil.** S'il est exposé à la lumière du soleil, le nécrophage a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le nécrophage effectue deux attaques à l'épée longue ou deux attaques à l'arc long. Il peut utiliser Absorption de vie à la place d'une attaque à l'épée longue.

**Absorption de vie.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0. Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard comme un zombi sous le contrôle du nécrophage, à moins que l'humanoïde ne soit ramené à la vie ou que son corps ne soit détruit. Le nécrophage ne peut avoir plus de douze zombis sous son contrôle à un moment donné.

**Épée longue.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

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

Les nécrophages sont des morts-vivants humanoïdes intelligents qui ressemblent à des cadavres armés en armures. Généralement ce sont des individus avides et sombres qui, au moment de leur mort, ont fait appel à Orcus ou à une autre entité et lui ont promis de mener une guerre éternelle contre les vivants en échange de la non-mort.

## 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 états 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)

**Tenacité 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 secrètent une puanteur nauséabonde.