

Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2022-11-27

ARCHER

Humanoïde 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) **Bonus de maîtrise** +2

ACTIONS

Attaques multiples. L'archer effectue deux attaques avec son épée courte ou 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.

ACTIONS BONUS

Oeil de l'archer (3/jour). Immédiatement après avoir effectué un jet d'attaque ou de dégâts avec une arme de distance, l'archer peut ajouter un d10 au résultat du dé.

BÊTE ÉCLIPSANTE

Monstruosité de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 3 (700 PX)

Esquive totale. Si la bête éclipseante est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si elle échoue.

Déplacement. La bête éclipseante projette une illusion magique qui fait apparaître la bête éclipseante à quelques centimètres de sa véritable localisation ; de ce fait, les jets d'attaque qui ciblent la bête éclipseante ont un désavantage contre elle. Si elle est touchée par une attaque, ce trait est interrompu jusqu'à la fin de son prochain tour. Ce trait est également interrompu tant que la bête éclipseante est incapable d'agir ou que sa vitesse de déplacement est égale à 0 mètre.

ACTIONS

Attaques multiples. La bête éclipseante effectue deux attaques avec ses tentacules.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible.

Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts perforants.

Les archers défendent les châteaux, chassent le gibier sauvage en marge de la civilisation, servent dans des unités militaires et parfois gagnent quelques pièces comme brigands ou gardes de caravane.

BABÉLIEN

Aberration de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux états à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Sol aberrant. Le sol, dans un rayon de 3 mètres autour du babélien, a un aspect pâteux et est considéré comme un terrain difficile. Chaque créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou voir sa vitesse de déplacement réduite à 0 jusqu'au début de son prochain tour.

Charabia. Le babélien babille des choses incompréhensibles tant qu'il peut voir une créature et qu'il n'est pas incapable d'agir. Chaque créature qui débute son tour dans un rayon de 6 mètres du babélien et qui peut entendre son charabia doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec, la créature ne peut pas utiliser de réaction jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Sur un 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un 5 ou 6, la créature n'utilise aucune action ni action bonus et utilise l'intégralité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Sur un 7 ou 8, la créature effectue une attaque au corps à corps contre une créature aléatoire à portée ou ne fait rien si elle ne peut pas effectuer une telle attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le babélien effectue une attaque de morsure et, s'il le peut, utilise sa Salive aveuglante.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou tomber à terre. Si la cible est tuée par les dégâts de cette attaque, elle est absorbée par le babélien.

Salive aveuglante (Recharge 5-6). Le babélien crache un projectile chimique sur un point qu'il peut voir dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui. Le projectile explose dans un éclat de lumière aveuglant au moment de l'impact. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre du flash de lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du babélien.

BLÈME

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts nécrotique

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun

Puissance 2 (450 PX)

Puanteur. Toute créature qui débute son tour à 1,50 mètre ou moins de la blême doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature est immunisée contre la puanteur des blêmes pour les prochaines 24 heures.

Mépris du renvoi. La blême et toutes les goules situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle ont un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible 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.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Les blêmes sont des goules auxquelles le prince démon Orcus imprègne plus d'énergie abyssale, ce qui entre autres les rend plus rusées.

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)

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

ACTIONS

Attaques multiples. Le chevalier effectue 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.

CHIEN SAUVAGE DOMINANT

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 Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien sauvage dominant a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de groupe. Le chien sauvage dominant 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 agressif. Si le chien sauvage dominant se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec sa morsure au cours du même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être jetée à terre. Si la cible est à terre, le chien sauvage dominant peut effectuer une attaque de morsure supplémentaire contre elle en utilisant une action bonus.

Saut avec élan. En prenant 3 mètres d'élan, le chien sauvage dominant peut sauter jusqu'à 7,50 mètres.

ACTIONS

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

GOLEM DE CHAIR

Artificiel de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 93 (11d8 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts foudre, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

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

Puissance 5 (1800 PX)

Fou furieux. Chaque fois que le golem débute son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours, s'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaquera un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, le golem demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce qu'il récupère tous ses points de vie. Le créateur du golem, s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui, peut tenter de le calmer en lui parlant fermement et de manière persuasive. Le golem doit pouvoir entendre son créateur, qui doit utiliser une action pour effectuer un jet de Charisme (Persuasion) DD 15. Si le jet est réussi, le golem se calme. S'il subit des dégâts alors que ses points de vie sont à 40 ou moins, le golem peut de nouveau devenir fou furieux.

Absorption de la foudre. Lorsque le golem subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre causés.

Aversion au feu. Si le golem subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristiques jusqu'à la fin de son tour.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altéreraient son apparence.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

Résistance à la magie. Le golem a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Un golem de chair est le macabre assortiment de plusieurs parties de cadavres humanoïdes, cousus et vissés les uns aux autres, dans le but de créer une brute vigoureuse possédant une force prodigieuse. De puissants enchantements le protègent, repoussant les sorts et les armes courantes.

GOULE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1 (200 PX)

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Avec leurs crocs aiguisés et leurs griffes dentelées, les goules errent en meute dans la nuit, poussées par un insatiable appétit de chair humanoïde. Les premières goules ont été créées dans les Abysses par le prince-démon Orcus.

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.

MERCENAIRE DE BOIS NOIR

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)

Points de vie 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m

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

Sens Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1 (200 PX)

Attaques multiples. Le mercenaire effectue deux attaques au corps à corps.

ACTIONS

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.

Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8) dégâts perforants.

Les mercenaires de Bois noir sont une troupe armée payée discrètement par les dirigeants d'Azilian pour réduire, voire anéantir, l'influence des druides du nord de la province. Ce sont des professionnels que la morale ne préoccupe absolument pas.

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.

OCCULTISTE DE L'ARCHIFÉE

legacy

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11 (14 avec armure de mage)

Points de vie 49 (11d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +3, Cha +6

Compétences Arcanes +2, Tromperie +6, Nature +2, Persuasion +6

Immunités aux états charmé

Sens Perception passive 11

Langues deux langues au choix (généralement sylvestre)

Puissance 4 (1100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de l'occultiste est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déguisement*, *armure de mage* (personnel uniquement), *image silencieuse*, *communication avec les animaux*
1/jour : *invocation de fée*

Incantation. L'occultiste est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sorts dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connaît les sorts d'occultiste suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte*, *amis*, *lumières dansantes*, *main de mage*, *illusion mineure*, *prestidigitation*, *moquerie cruelle*
Niveau 1-5 (3 emplacements de niveau 5) : *clignotement*, *charme-personne*, *porte dimensionnelle*, *domination de bête*, *lueurs féériques*, *peur*, *immobilisation de monstre*, *foulée brumeuse*, *force fantasmagorique*, *sommeil*, *apparence trompeuse*

ACTIONS

Dague. 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 (1d4 + 2) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Échappatoire brumeuse (Recharge après un repos court ou long). Lorsqu'il subit des dégâts, l'occultiste devient invisible et se téléporte à 18 mètres maximum dans un espace inoccupé qu'il peut voir. Il reste invisible jusqu'au début de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'il attaque, effectue un jet de dégâts ou lance un sort.

OMBRE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4 (ou +6 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 1/2 (100 PX)

Informe. L'ombre peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considérée comme passant dans un espace étroit.

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

Impuissance face à la lumière du soleil. Si 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 : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d6 + 2) 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 surgit de son corps 1d4 heures plus tard.

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.

SPECTRE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

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

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux états charmé, épuisement, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Puissance 1 (200 PX)

Déplacement intangible. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

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

ACTIONS

Absorption de vie. Attaque au corps à corps avec un sort : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Un sceptre est l'esprit d'une créature dont l'âme n'a pas pu rejoindre sa destination au moment de sa mort, souvent à cause d'une magie noire. Il est alors condamné à errer à tout jamais sur le plan matériel, sans but.

VAMPIRIEN

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

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

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Discrétion +6, Perception +3
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Puissance 5 (1800 PX)

Régénération. Le vampirien récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. Si le vampirien subit des dégâts radiants ou des dégâts via de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

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

Faiblesses de vampire. Le vampirien a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Le vampirien ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampirien subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante.

Un pieu dans le cœur. Le vampirien est détruit si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe.

Hypersensibilité au soleil. Le vampirien subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vampirien effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampirien peut agripper la cible (évasion DD 13)

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampirien, incapable d'agir ou entravée. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampirien récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction 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.

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 effectue deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également effectuer 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.

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.