

Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2023-03-17

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 fibustiers 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.

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.

CHAT

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12**Points de vie** 2 (1d4)**Vitesse** 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3**Sens** Perception passive 13**Langues** —**Puissance** 0 (10 PX)**Odorat aiguisé.** Le chat a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.**ACTIONS****Griffes.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.**CHEVAL DE GUERRE**

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11**Points de vie** 19 (3d10 + 3)**Vitesse** 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11**Langues** —**Puissance** 1/2 (100 PX)

Charge écrasante. Si un cheval se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses sabots dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut réaliser une autre attaque contre elle avec ses sabots en tant qu'action bonus.

ACTIONS**Sabots.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.**VARIANTE : ARMURE DU CHEVAL DE GUERRE**

La CA d'un cheval de guerre dépend du type de barde qu'il porte (voir le *Manuel des Joueurs* pour plus d'informations sur les bardes). La CA du cheval prend en compte son modificateur de Dextérité, le cas échéant. La barde ne modifie pas le facteur de puissance du cheval.

CA	Barde
12	Armure de cuir
13	Armure de cuir clouté
14	Broigne
15	Armure d'écaillés
16	Cotte de mailles
17	Clibanion
18	Harnois

CONSUL DE FER

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)**Points de vie** 45 (6d8 + 18)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4**Compétences** Intimidation +5, Perception +4**Immunités aux états** effrayé**Sens** Perception passive 14**Langues** commun**Puissance** 2 (450 PX)

Discipline tactique. Le consul de fer a un avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués durant un combat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le consul de fer effectue une attaque avec sa lance et peut utiliser Voix autoritaire.

Lance. *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* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

Voix autoritaire. Le consul de fer choisit jusqu'à deux alliés dans un rayon de 27 m autour de lui et qui peuvent écouter ses ordres. Chaque allié peut immédiatement utiliser sa réaction pour effectuer une attaque au corps à corps.

Les consuls de fer de Baine sont de rusés officiers de terrain qui excellent pour ce qui est de coordonner les poings au combat.

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 aiguisées. L'éclaireur a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'éclaireur effectue 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.

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.

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 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.

NOBLE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 15 (cuirasse)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

Sens Perception passive 12

Langues deux langues au choix

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

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

RÉACTIONS

Parade. Le noble 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 nobles disposent d'une grande autorité et influence en tant que membre de la haute société, possédant richesse et contacts qui peuvent faire d'eux de puissants monarques ou généraux. Un noble voyage souvent en compagnie de gardes, ainsi que de serviteurs qui sont des roturiers.

Les statistiques du noble peuvent également être utilisées pour représenter des membres de la cour qui ne sont pas d'ascendance nobiliaire.

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.

OCCULTISTE DE L'ARCHIFÉE

Humanoïde de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (16 avec armure de mage)**Points de vie** 67 (15d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	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) **Bonus de maîtrise** +2**ACTIONS****Attaques multiples.** L'occultiste effectue deux attaques de rapière ou utilise deux fois Mot déconcertant.**Rapière.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 mètre, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de force.**Mot déconcertant.** L'occultiste prononce un mot magique déconcertant, ciblant une créature qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou subir 9 (2d8) dégâts psychiques et avoir un désavantage aux jets d'attaque jusqu'à la fin du prochain tour du démoniste.**Incantation.** L'occultiste lance l'un des sorts suivants, en utilisant le Charisme comme caractéristique d'incantation (sauvegarde contre les sorts DD 14) :À volonté : *lumières dansantes, déguisement, armure de mage* (personnel uniquement), *main de mage, illusion mineure, prestidigitation, communication avec les animaux*1/jour chacun : *charme-personne, porte dimensionnelle, immobilisation de monstre***RÉACTIONS****Échappatoire brumeuse (Recharge après un repos court ou long).** En réponse à des dégâts subis, l'occultiste devient invisible et se téléporte, avec tout l'équipement qu'il porte, jusqu'à 18 mètres 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, fasse un jet de dégâts ou lance un sort.**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.

SQUELETTE

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes d'armure)**Points de vie** 13 (2d8 + 4)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	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 les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler**Puissance** 1/4 (50 PX)**ACTIONS****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 court.** Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Un squelette est le résultat obéissant d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer des ossements le plus souvent humanoïdes. Parfois un squelette se relève aussi tout seul s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique.