

Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2024-09-21

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.

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 aiguës. 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.

ÉPÉE VOLANTE

Artificiel 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 états 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.

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

EXPERT EN ARTS MARTIAUX*Humanoïde de taille M, tout alignement***Classe d'armure** 16 (Défense sans armure)**Points de vie** 60 (11d8 + 11)**Vitesse** 12 m

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

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Intuition +5**Sens** Perception passive 13**Langues** une langue au choix (généralement le commun)**Puissance** 3 (700 PX) **Bonus de maîtrise** +2**Défense sans armure.** Si l'adepte ne porte pas d'armure et n'est pas équipé d'un bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.**ACTIONS****Attaques multiples.** L'adepte effectue trois attaques à mains nues ou trois attaques de fléchette.**Attaque à mains nues.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Une fois par tour, l'adepte peut infliger l'un des effets supplémentaires suivants (choisir ou lancez un d4) :**1-2.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être jetée à terre.**3-4.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être repoussée de 3 mètres de l'adepte.**Fléchette.** *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.**RÉACTIONS****Parade de projectiles.** Lorsqu'il est touché par une attaque à distance avec une arme, l'adepte dévie le projectile qui le frappe. Les dégâts qu'il subit de l'attaque sont réduits de 1d10 + 3. Si les dégâts sont réduits à 0, l'adepte attrape le projectile s'il est suffisamment petit pour pouvoir tenir dans une main et que l'adepte a une main de libre.**FANATIQUE***Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon***Classe d'armure** 13 (armure de cuir)**Points de vie** 33 (6d8 + 6)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Persuasion +4, Religion +2, Tromperie +4**Sens** Perception passive 11**Langues** une langue au choix (généralement le commun)**Puissance** 2 (450 PX)**Sombre dévotion.** Le fanatique a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.**Incantation.** Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher pour les attaques avec un sort). Le fanatique a préparé les sorts de clerc suivants :Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne***ACTIONS****Attaques multiples.** Le fanatique effectue deux attaques au corps à corps.**Dague.** *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les fanatiques font souvent parti des dirigeants d'un culte. Ils utilisent leur charisme et le dogme pour influencer et exploiter les esprits faibles. La plupart s'intéresse à leur pouvoir personnel par-dessus tout.

HYÈNE*Bête de taille M, sans alignement***Classe d'armure** 11**Points de vie** 5 (1d8 + 1)**Vitesse** 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3**Sens** Perception passive 13**Langues** —**Puissance** 0 (10 PX)**Tactique de groupe.** La hyène 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* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants.

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 agressif.** 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.**Saut avec 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 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.**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.

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.

SERPENT DE FEU*Élémentaire de taille M, neutre mauvais***Classe d'armure** 14 (armure naturelle)**Points de vie** 22 (5d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Vulnérabilités aux dégâts froid**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** comprend l'igné mais ne peut pas parler**Puissance** 1 (200 PX)**Corps brûlant.** Une créature qui touche le serpent (lors d'un simple contact ou d'une attaque au corps à corps à 1,50 mètre ou moins de lui) subit 3 (1d6) dégâts de feu.**ACTIONS****Attaques multiples.** Le serpent effectue deux attaques : une de morsure et une avec sa queue.**Morsure.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.**Queue.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de feu.**TAPIS ÉTOUFFANT***Artificiel 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 états** 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.