

Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2024-11-09

GOLEM DE BOIS

Artificiel de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 61 (10d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +5

Immunités aux dégâts poison

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

Vulnérabilités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

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

Puissance 2 (450 PX)

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.

Dissimulation. Le golem peut prendre la forme d'une chaise et s'immobiliser, il est alors impossible de le différencier d'une chaise normale par des moyens non magiques.

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

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (2d6 + 1) dégâts contondants.

Un golem de bois est constitué des mêmes éléments de base qu'une simple chaise mais ceux-ci ont été animés dans le but d'en faire un servent habile et discret.

MOISSURE VIOLETTE

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 5

Points de vie 18 (4d8)

Vitesse 1,50 m

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

Immunités aux états aveuglé, assourdi, effrayé

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Apparence trompeuse. Tant que la moisissure violette reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un champignon ordinaire.

ACTIONS

Attaques multiples. La moisissure effectue 1d4 attaques de Contact pourrissant.

Contact pourrissant. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

MYCONIDE, ADULTE

Plante de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides à 72 mètres à la ronde peuvent ressentir sa douleur.

Maladie solaire. Lorsqu'il se trouve exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage aux jets de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

ACTIONS

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

Spores pacificatrices (3/jour). Le myconide projette des spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être étourdie pendant 1 minute. La cible peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores de communication (3/jour). Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 6 mètres autour du myconide. Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'Intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des artificiels, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet reste effectif pendant 1 heure.

MYCONIDE, SOUVERAIN

Plante de taille G, loyal neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)**Points de vie** 60 (8d10 + 16)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12**Langues** —**Puissance** 2 (450 PX)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides à 72 mètres à la ronde peuvent ressentir sa douleur.

Maladie solaire. Lorsqu'il se trouve exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage aux jets de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

ACTIONS

Attaques multiples. Le myconide utilise soit ses Spores Hallucinatoires soit ses Spores de Pacification, puis effectue une attaque de coup.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (3d4 + 1) dégâts contondants + 7 (3d4) dégâts de poison.

Spores réanimatrices (3/jour). Le myconide cible le cadavre d'un humanoïde ou d'une bête de taille G ou inférieure et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum et déverse des spores sur cette dépouille. En 24 heures, le cadavre se relève et devient un serviteur des spores. Le cadavre reste animé pendant 1d4 + 1 semaines ou jusqu'à ce qu'il soit détruit, et ne peut plus être réanimé par ce procédé.

Spores hallucinogènes. Le myconide projette les spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée pendant 1 minute. Une cible empoisonnée de la sorte est incapable d'agir tant qu'elle est sous l'emprise de ces hallucinations. 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.

Spores pacificatrices. Le myconide projette des spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être étourdie 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.

Spores de communication. Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 9 mètres autour du myconide. Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'Intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des artificiels, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet reste effectif pendant 1 heure.

QUADRONE

Artificiel de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)**Points de vie** 22 (4d8 + 4)**Vitesse** 9 m, vol 9 m

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

Compétences Perception +2**Sens** vision véritable 36 m, Perception passive 12**Langues** modron**Puissance** 1 (200 PX)

Esprit axiomatique. Le quadrone ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le quadrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

ACTIONS

Attaques multiples. Le quadrone effectue deux attaques de coup ou quatre attaques avec l'arc court.

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

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

SPORE GAZEUSE

Plante de taille G, sans alignement

Classe d'armure 5**Points de vie** 1 (1d10 - 4)**Vitesse** 0 m, vol 3 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison**Immunités aux états** aveuglé, assourdi, effrayé, paralysé, empoisonné, à terre**Sens** vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 5**Langues** —**Puissance** 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsqu'elle tombe à 0 point de vie, la spore gazeuse explose. Chaque créature présente dans un rayon de 6 mètres autour d'elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison et être infectée par une maladie. Les créatures immunisées à l'état empoisonné sont immunisées à cette maladie. Les spores envahissent le corps de la créature infectée, la tuant en un nombre d'heures égal à 1d12 + valeur de Constitution de la créature, à moins que la maladie ne soit guérie. Une fois la moitié du compte à rebours écoulée, la créature est empoisonnée pour le reste de la durée. Après que la créature soit décédée, 2d4 spores gazeuses de taille TP germent et atteignent leur taille finale en 7 jours.

Sinistre ressemblance. La spore gazeuse ressemble à un tyranneuil. Une créature qui peut voir la spore gazeuse peut déterminer sa véritable nature en réussissant un jet d'Intelligence (Nature) DD 15.

ACTIONS

Contact. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 1 dégâts de poison, et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être infectée par la maladie décrite dans le trait Mort explosive.

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.