

Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2025-01-04

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.

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.

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.

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 râlours 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.

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.

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.

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.

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.

MULE*Bête de taille M, sans alignement***Classe d'armure** 10**Points de vie** 11 (2d8 + 2)**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10**Langues** —**Puissance** 1/8 (25 PX)

Bête de somme. La mule est considérée comme un animal de taille G pour déterminer sa capacité de charge.

Pied sûr. La mule a un avantage aux jets de sauvegarde de Force et Dextérité effectués pour ne pas tomber à terre.

ACTIONS

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

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.

OMBRE, VÉNÉRABLE*Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure** 13 (armure naturelle)**Points de vie** 27 (5d8 + 5)**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5 (+7 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 36 m, Perception passive 10**Langues** —**Puissance** 2 (450 PX)

Informe. L'ombre peut se déplacer au travers d'interstices pas plus larges que 2,50 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.

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

Hypersensibilité au soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre a un désavantage aux jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde.

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de l'ombre vénérable.

Passage par les ombres (3/jour). Lorsque l'ombre ancestrale est dans une zone faiblement éclairée ou dans l'obscurité, par une action bonus elle peut se téléporter jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé qu'elle peut voir et qui se trouve également dans une lumière faible ou dans l'obscurité. Elle a ensuite un avantage à la première attaque au corps à corps qu'elle effectue avant la fin de son tour.

ACTIONS

Absorption de Force. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d8 + 3) 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 (FP 1/2) surgit de son corps 1d2 heures plus tard.