

Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2025-03-04

ACOLYTE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

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

Compétences Médecine +4, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 1/4 (50 PX)

Incantation. L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). L'acolyte a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédictio, sanctuaire, soins*

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 acolytes sont de jeunes membres d'un clergé, généralement responsables devant un prêtre. Ils effectuent une variété de fonctions au sein d'un temple et leur divinité leur accorde des sorts de faible puissance.

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.

CULTISTE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

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

Compétences Religion +2, Tromperie +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 1/8 (25 PX)

Sombre dévotion. Le cultiste a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

ACTIONS

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Les cultistes prêtent allégeance à un sombre pouvoir tel qu'un prince élémentaire, un seigneur démoniaque ou un diable majeur. La plupart dissimulent leur engagement pour éviter d'être ostracisés, emprisonnés ou exécutés en raison de leurs croyances. Contrairement aux acolytes mauvais, les cultistes font souvent montre de signes de folie dans leurs croyances et l'accomplissement de leurs pratiques.

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.

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.

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.

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.

VASE GRISE*Vase de taille M, sans alignement***Classe d'armure** 8**Points de vie** 22 (3d8 + 9)**Vitesse** 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2**Résistances aux dégâts** acide, froid, feu**Immunités aux états** aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre**Sens** vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8**Langues** —**Puissance** 1/2 (100 PX)

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

Corrosion du métal. Toute arme non magique faite de métal qui touche la vase se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de -1 aux jets de dégâts. Si la pénalité atteint -5, l'arme est détruite. Des munitions non magiques faites de métal qui touchent la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts. La vase peut ingurgiter jusqu'à 5 centimètres d'épaisseur de métal non magique en 1 tour.

Apparence trompeuse. Tant que la vase reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une flaque d'huile ou d'un rocher humide.

ACTIONS

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts d'acide, et si la cible porte une armure métallique non magique, cette armure est en partie corrodée et subit une pénalité permanente et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si les pénalités réduisent la CA de l'armure à 10.