

Monstres D&D 5

www.aidedd.org - 2022-06-18

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.

GOLEM DE CHAIR

Artificiel de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 93 (11d8 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts foudre, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

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

Puissance 5 (1800 PX)

Fou furieux. Chaque fois que le golem débute son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours, s'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaquera un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, le golem demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce qu'il récupère tous ses points de vie. Le créateur du golem, s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui, peut tenter de le calmer en lui parlant fermement et de manière persuasive. Le golem doit pouvoir entendre son créateur, qui doit utiliser une action pour effectuer un jet de Charisme (Persuasion) DD 15. Si le jet est réussi, le golem se calme. S'il subit des dégâts alors que ses points de vie sont à 40 ou moins, le golem peut de nouveau devenir fou furieux.

Absorption de la foudre. Lorsque le golem subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre causés.

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.

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

Résistance à la magie. Le golem a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Un golem de chair est le macabre assortiment de plusieurs parties de cadavres humanoïdes, cousues et vissées les unes aux autres, dans le but de créer une brute vigoureuse possédant une force prodigieuse. De puissants enchantements le protègent, repoussant les sorts et les armes courantes.

GOULE*Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure** 12**Points de vie** 22 (5d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux dégâts poison**Immunités aux états** charmé, empoisonné, épuisement**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** commun**Puissance** 1 (200 PX)**ACTIONS**

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

GRIFFE RAMPANTE*Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais***Classe d'armure** 12**Points de vie** 2 (1d4)**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Immunités aux dégâts poison**Immunités aux états** charmé, épuisement, empoisonné**Sens** vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10**Langues** comprend le commun mais ne peut pas parler**Puissance** 0 (10 PX)

Immunité au renvoi. La griffe est immunisée aux effets de renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants ou tranchants (au choix de la griffe).

Avec leurs crocs aiguisés et leurs griffes dentelées, les goules errent en meute dans la nuit, poussées par un insatiable appétit de chair humanoïde. Les premières goules ont été créées dans les Abysses par le prince-démon Orcus.

LICHE*Mort-vivant de taille M, tout alignement mauvais***Classe d'armure** 17 (armure naturelle)**Points de vie** 135 (18d8 + 54)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Int +12, Sag +9**Compétences** Arcanes +19, Histoire +12, Intuition +9, Perception +9**Résistances aux dégâts** froid, foudre, nécrotique**Immunités aux dégâts** poison ; contondant, perforant et tranchant

d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné**Sens** vision véritable 36 m, Perception passive 19**Langues** commun et jusqu'à cinq autres langues**Puissance** 21 (33000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si la liche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider de transformer cet échec en réussite.

Reconstitution. Si elle a un phylactère, une liche détruite récupère un nouveau corps au bout de 1d10 jours, regagnant ainsi tous ses points de vie et redevenant active. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre autour du phylactère.

Incantation. La liche est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher pour les attaques avec un sort). La liche a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage*, *prestidigitation*, *rayon de givre*Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie*, *projectile magique*, *bouclier*, *vague tonnante*Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées*, *invisibilité*, *flèche acide de Melf*, *image miroir*Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts*, *contresort*, *dissipation de la magie*, *boule de feu*Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement*, *porte dimensionnelle*Niveau 5 (3 emplacements) : *brume mortelle*, *scrutation*Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration*, *globe d'invulnérabilité*Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort*, *changement de plan*Niveau 8 (1 emplacement) : *domination de monstre*, *mot de pouvoir étourdissant*Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

Résistance au renvoi. La liche a un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Contact paralysant. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet de paralysie qui l'affecte si elle le réussit.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La liche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La liche récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Sort mineur. La liche lance un sort mineur.

Contact paralysant (coûte 2 actions). La liche utilise son Contact paralysant.

Regard effrayant (coûte 2 actions). La liche fixe du regard une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 contre la magie ou être effrayée pendant 1 minute. La cible effrayée 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. Si le jet de sauvegarde de la cible est une réussite, ou si l'effet se termine pour elle, la cible est immunisée au regard de la liche pour les prochaines 24 heures.

Perturbation de la vie (coûte 3 actions). Toute créature non morte-vivante située dans un rayon de 6 mètres autour de la liche doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 contre la magie, subissant 21 (6d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Une liche est le résultat d'un rituel perpétré par un magicien de haut niveau prêt à tout sacrifier pour obtenir la vie éternelle.

MAGE*Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement***Classe d'armure** 12 (15 avec *armure de mage*)**Points de vie** 40 (9d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4**Compétences** Arcanes +6, Histoire +6**Sens** Perception passive 11**Langues** quatre langues au choix**Puissance** 6 (2300 PX)

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*

Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

ACTIONS

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 : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

VARIANTE : FAMILIERS

Tout lanceur de sorts qui peut lancer le sort *appel de familier* (comme un archimage ou un mage) est susceptible d'avoir un familier. Le familier peut être l'une des créatures décrites dans le sort (voir le *Manuel des Joueurs*) ou un autre monstre de taille TP, comme une griffe rampante, un diabolotin, un pseudodragon ou un quasit.

Les mages passent leur vie à étudier et expérimenter la magie. Les mages bons conseillent des nobles ou d'autres dirigeants, alors que les mages mauvais résident dans des lieux isolés pour y pratiquer leurs expériences impies sans ingérence.

NUÉE D'INSECTES*Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement***Classe d'armure** 12 (armure naturelle)**Points de vie** 22 (5d8)**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

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 8**Langues** —**Puissance** 1/2 (100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un insecte 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 :* +3 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché :* 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

DE LA NATURE DES NUÉES

Les nuées présentées ici ne sont pas des groupes ordinaires de petites créatures. Ils se forment suite à une influence malsaine ou sinistre. Un vampire peut invoquer des nuées de chauves-souris et de rats des plus sombres recoins de la nuit, alors que la présence d'un seigneur momie peut faire sortir des scarabées depuis les profondeurs des sables de sa tombe. Une guenaude pourrait avoir le pouvoir de tourner des nuées de corbeaux contre ses ennemis, tandis qu'une abomination yuan-ti pourrait avoir des nuées de serpents venimeux dans son sillage. Même les druides ne peuvent charmer ces nuées et leur agressivité est à la limite du surnaturel.

VARIANTE : NUÉE D'INSECTES

Différents types d'insectes peuvent se rassembler en nuées, et chaque nuée présente les caractéristiques particulières décrites ci-dessous.

Nuée de scarabées. La nuée de scarabées possède une vitesse de creusement de 1,50 mètre.

Nuée de mille-pattes. Une créature à 0 point de vie à cause d'une nuée de mille-pattes est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir repris des points de vie, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Nuée d'araignées. Une nuée d'araignées a les traits suivants.
Déplacement sur la toile. La nuée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée. **Pattes d'araignée.** La nuée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.
Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la nuée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Nuée de guêpes. Un essaim de guêpes a une vitesse de marche de 1,50 mètre, une vitesse de vol de 9 mètres et aucune vitesse d'escalade.

SPECTRE*Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure** 12**Points de vie** 22 (5d8)**Vitesse** 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Immunités aux dégâts** nécrotique, poison**Immunités aux états** charmé, épuisement, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler**Puissance** 1 (200 PX)**Déplacement intangible.** Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.**Sensibilité au soleil.** S'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.**ACTIONS****Absorption de vie.** *Attaque au corps à corps avec un sort* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.**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.

Un spectre est l'esprit d'une créature dont l'âme n'a pas pu rejoindre sa destination au moment de sa mort, souvent à cause d'une magie noire. Il est alors condamné à errer à tout jamais sur le plan matériel, sans but.