

## Monstres D&D 5e

[www.aidedd.org](http://www.aidedd.org) - 2025-03-04

## ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Élémentaire de taille G, neutre

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)

**Points de vie** 114 (12d10 + 48)

**Vitesse** 9 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

**Résistances aux dégâts** acide ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

**Immunités aux dégâts** poison

**Immunités aux états** épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** aquatique

**Puissance** 5 (1800 PX)

**Forme d'eau.** L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. Il peut se déplacer à travers un espace aussi étroit que 2,50 cm de large sans être compressé.

**Congelé.** Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, il gèle partiellement ; sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'élémentaire 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.

**Submersion (Recharge 4-6).** Chaque créature dans l'espace de l'élémentaire doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, une cible subit 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si elle est de taille G ou plus petite, elle est également agrippée (évasion DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer à moins qu'elle puisse respirer sous l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est poussée hors de l'espace de l'élémentaire. L'élémentaire peut agripper une créature de taille G ou jusqu'à deux créatures de taille M ou plus petites à la fois. Au début de chaque tour de l'élémentaire, chaque cible agrippée par l'élémentaire prend 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'élémentaire peut lui retirer une créature ou un objet en prenant une action pour faire un jet de Force DD 14 et en le réussissant.

Êtres natifs du plan Élémentaire de l'eau et convoqués dans le monde, les élémentaires de l'eau ressemblent aux crêtes des vagues qui roulent sur le sol. Un élémentaire de l'eau engloutit toutes les créatures qui se dressent contre lui.

## 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.