

## Monstres D&D 5e

[www.aidedd.org](http://www.aidedd.org) - 2025-07-09

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.

ASSASSIN

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

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAG     | CHA     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 11 (+0) | 16 (+3) | 14 (+2) | 13 (+1) | 11 (+0) | 10 (+0) |

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +3

Résistances aux dégâts poison

Sens Perception passive 13

Langues jargon des voleurs plus deux langues au choix

Puissance 8 (3900 PX)

ACTIONS

Assassinat. Au cours de son premier tour, l'assassin a un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore pris un tour. Tout coup de l'assassin qui touche contre une créature surprise est un coup critique.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a un avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et si l'assassin n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.

Esquive totale. Si l'assassin est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts s'il échoue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques avec l'épée courte.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Entraînés à l'utilisation du poison, les assassins sont des tueurs sans remord travaillant pour des nobles, des maîtres de guilde, des souverains, et n'importe qui d'autre pouvant se payer leurs services.

</

GLADIATEUR

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAG     | CHA     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 12 (+1) | 15 (+2) |

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5

Sens Perception passive 11

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 5 (1800 PX)

Brave. Le gladiateur a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé extra de ses dégâts si le gladiateur touche avec celle-ci (inclus dans l'attaque ci-dessous).

ACTIONS

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

Coup de bouclier. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre.

RÉACTIONS

Parade. Le gladiateur ajoute 3 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.

Les gladiateurs se battent pour le plaisir de foules en liesse. Certains gladiateurs sont de brutaux combattants de fosse pour qui chaque combat est une lutte dans laquelle ils jouent leur vie, alors que d'autres sont des duellistes professionnels gagnant d'importantes rémunérations mais qui se battent rarement jusqu'à la mort.

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.

NUÉE DE RATS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 24 (7d8 - 7)

Vitesse 9 m

| FOR    | DEX     | CON    | INT    | SAG     | CHA    |
|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| 9 (-1) | 11 (+0) | 9 (-1) | 2 (-4) | 10 (+0) | 3 (-4) |

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. La nuée a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un rat 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 : +2 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. Touché : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

https://www.aidedd.org/dnd/monstresList.php

4/5

*Bête de taille M, sans alignement*

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse 12 m**

| FOR     | DEX     | CON     | INT    | SAG    | CHA    |
|---------|---------|---------|--------|--------|--------|
| 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 2 (-4) | 9 (-1) | 5 (-3) |

## Sens Perception passive 9

## Langues —

**Puissance 1/4 (50 PX)**

**Charge.** Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou tomber à terre.

**Implacable (Recharge après un repos court ou long).** Si le sanglier subit 7 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

## ACTIONS

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

*Fiélon (démon, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais*

**Points de vie** 136 (16d8 + 64)

**Vitesse 9 m, escalade 9 m**

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAG     | CHA     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 15 (+2) | 14 (+2) | 18 (+4) | 13 (+1) | 15 (+2) | 15 (+2) |

**Jets de sauvegarde Dex +6, Int +5, Sag +6, Cha +6**

**Compétences** Intuition +6, Tromperie +10

**Résistances aux dégâts** froid feu, foudre ; contondant, tranchant, et perforant  
d'attaques non magiques

## Immunités aux dégâts poison

## Immunités aux états empoisonné

**Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12**

**Langues abyssal, elfique, commun des profondeurs**

### Puissance 10 (5900 PX)

**Métamorphe.** Le yochiol peut utiliser son action pour se métamorphoser en une forme qui ressemble à une femelle drow ou à une araignée géante, ou pour reprendre sa forme véritable. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

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

**Pattes d'araignée.** La yochlol peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Incantation innée.** La caractéristique d'incantation innée du yochlol est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le yochlol peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection des pensées, toile d'araignée*

1/jour : *domination de personne*

**Déplacement sur la toile.** Le yochlol ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

## ACTIONS

**Attaques multiples.** Le yochlol effectue deux attaques au corps à corps.

**Coup (Morsure sous forme d'araignée).** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m (3 m sous forme de démon), une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants (perforants sous forme d'araignée) + 21 (6d6) dégâts de poison.

**Forme brumeuse.** Le yochlol se transforme en un nuage de brume toxique, ou reprend sa forme véritable. L'équipement qu'il porte et transporte est transformé avec lui. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt. Tant qu'il est sous forme de brume, le yochlol est incapable d'agir et ne peut pas parler. Il possède une vitesse de vol de 9 mètres, peut faire du vol stationnaire, et peut passer au travers de toute zone qui n'est pas hermétique à l'air. Il possède un avantage aux jets de sauvegarde de Force, de Dextérité, et de Constitution, et est immunisé aux dégâts non magiques. Tant qu'il se trouve sous forme gazeuse, le yochlol peut entrer dans l'espace d'une créature et s'y arrête. Chaque fois qu'une créature débute son tour dans l'espace occupé par le yochlol, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible est incapable d'agir.