

## Monstres D&D 5e

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

**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 râteurs 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.

**BLÊME***Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure** 13**Points de vie** 36 (8d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Résistances aux dégâts** nécrotique**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** charmé, épuisement, empoisonné**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** commun**Puissance** 2 (450 PX)

**Puanteur.** Toute créature qui débute son tour à 1,50 mètre ou moins de la blême doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature est immunisée contre la puanteur des blêmes pour les prochaines 24 heures.

**Mépris du renvoi.** La blême et toutes les goules situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle ont un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

**ACTIONS**

**Griffes.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 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 l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

**Morsure.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Les blêmes sont des goules auxquelles le prince démon Orcus imprègne plus d'énergie abyssale, ce qui entre autres les rend plus rusées.

**DÉVOREUR D'INTELLECT**

Aberration de taille TP, loyal mauvais

**Classe d'armure** 12**Points de vie** 21 (6d4 + 6)**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +2**Résistances aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Immunités aux états** aveuglé**Sens** vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 12**Langues** comprend le profond mais ne peut pas parler, télépathie 18 m**Puissance** 2 (450 PX)

**Détection de la sentience.** Le dévoreur d'intellect peut sentir la présence et localiser chaque créature ayant une Intelligence de 3 ou plus dans un rayon de 90 mètres, quelles que soient les barrières qui les séparent, à moins que la créature soit protégée par un sort d'*esprit impénétrable*.

**ACTIONS**

**Attaques multiples.** Le dévoreur d'intellect effectue une attaque avec ses griffes et utilise Consommation de l'intellect.

**Griffes.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

**Consommation de l'intellect.** Le dévoreur d'intellect cible une créature possédant un cerveau qu'il peut voir et qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 12 contre cette magie ou subir 11 (2d10) dégâts psychiques. De plus, en cas d'échec, lancez 3d6. Si le total est égal ou supérieur à la valeur d'Intelligence, cette valeur est réduite à 0. La cible est étourdie jusqu'à ce qu'elle regagne au moins un point d'Intelligence.

**Vol de corps.** Le dévoreur d'intellect débute une opposition d'Intelligence contre un humanoïde incapable d'agir se trouvant à 1,50 mètre de lui et qui n'est pas protégé par une protection contre le Mal ou le Bien. S'il gagne l'opposition, le dévoreur d'intellect dévore par magie le cerveau de la cible, se téléporte à l'intérieur du crâne de la cible, et prend le contrôle de son corps. Une fois à l'intérieur d'une créature, le dévoreur d'intellect bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de son hôte. Le dévoreur d'intellect conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que sa compréhension du profond, sa télépathie, et ses traits. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible. Il connaît tout ce que la créature savait, sorts et langages inclus. Si le corps de la cible meurt, le dévoreur d'intellect doit le quitter. Un sort de *protection contre le mal et le bien* lancé sur le corps oblige le dévoreur d'intellect à le quitter. Le dévoreur d'intellect est aussi forcé de sortir si la cible récupère son cerveau au moyen d'un *souhait*. En utilisant 1,50 mètre de mouvement, le dévoreur d'intellect peut volontairement quitter le corps, se téléportant sur le plus proche espace libre à 1,50 mètre de la cible. Le corps meurt ensuite, à moins que son cerveau lui soit restauré dans le prochain round.

**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.

**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.

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.

**MÉPHITE VAPOREUX***Élémentaire de taille P, neutre mauvais***Classe d'armure** 10**Points de vie** 21 (6d6)**Vitesse** 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

**Immunités aux dégâts** feu, poison**Immunités aux états** empoisonné**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** aquatique, igné**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Mort explosive.** Lorsque le méphite meurt, il explose en un nuage de vapeur. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 4 (1d8) dégâts de feu.

**Incantation innée (1jour).** Le méphite peut lancer de manière innée le sort *fou*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

**ACTIONS**

**Griffes.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

**Souffle vaporeux (Recharge 6).** Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de vapeur brûlante. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 4 (1d8) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**NUÉE DE RATS-CRÂNES***Nuée de bêtes TP de taille M, typiquement loyal mauvais***Classe d'armure** 12**Points de vie** 76 (17d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, tranchant**Immunités aux états** charmé, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi**Sens** vision dans le noir 9 m, Perception passive 10**Langues** télépathie 9 m**Puissance** 5 (1800 PX) **Bonus de maîtrise** +3

Nuée.

Voile télépathique.

**ACTIONS**

Morsure.

Incantation (psioniques).

**ACTIONS BONUS**

Éclairage.

*Le bloc de stat complet de cette créature n'est pas disponible (non OGL).***OMBRE***Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure** 12**Points de vie** 16 (3d8 + 3)**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Compétences** Discrétion +4 (ou +6 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 18 m, Perception passive 10**Langues** —**Puissance** 1/2 (100 PX)

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

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

**Impuissance face à la lumière du soleil.** Si elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre a un désavantage aux jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde.

**ACTIONS**

**Absorption de Force.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d6 + 2) 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 surgit de son corps 1d4 heures plus tard.

**QUADRONE***Artificiel de taille M, loyal neutre***Classe d'armure** 16 (armure naturelle)**Points de vie** 22 (4d8 + 4)**Vitesse** 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Compétences** Perception +2**Sens** vision véritable 36 m, Perception passive 12**Langues** modron**Puissance** 1 (200 PX)

**Esprit axiomatique.** Le quadrone ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

**Désintégration.** Si le quadrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

**ACTIONS**

**Attaques multiples.** Le quadrone effectue deux attaques de coup ou quatre attaques avec l'arc court.

**Coup.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

**RAT-CRÂNE***Bête de taille TP, sans alignement***Classe d'armure** 12**Points de vie** 2 (1d4)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

**Sens** vision dans le noir 9 m, Perception passive 10**Langues** télépathie 9 m**Puissance** 0 (10 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Voile télépathique.

**ACTIONS**

Morsure.

**ACTIONS BONUS**

Éclairage.

*Le bloc de stat complet de cette créature n'est pas disponible (non OGL).***RAT-GAROU***Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, loyal mauvais***Classe d'armure** 12**Points de vie** 33 (6d8 + 6)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +2**Immunités aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent**Sens** vision dans le noir 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 12**Langues** commun (ne peut pas parler sous forme de rat)**Puissance** 2 (450 PX)

**Métamorphe.** Le rat-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride rat-humanoïde ou en un rat géant, ou pour reprendre sa forme véritable (la forme humanoïde). Mise à part sa taille, 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.

**Odorat aiguisé.** Le rat-garou a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

**ACTIONS**

**Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement).** Le rat-garou effectue deux attaques, une seule des deux peut être une attaque de morsure.

**Morsure (forme de rat ou hybride uniquement).** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être atteinte de la lycanthropie de rat-garou.

**Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement).** *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 (forme humanoïde ou hybride uniquement).** *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Un sort de *délivrance des malédictions* peut libérer une créature affligée de lycanthropie, mais un lycanthrope naturel ne peut être libéré de sa malédition qu'avec un *souhait*.

**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.

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.

**ZOMBI***Mort-vivant de taille M, neutre mauvais***Classe d'armure** 8**Points de vie** 22 (3d8 + 9)**Vitesse** 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Jets de sauvegarde** Sag +0**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** empoisonné**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 8**Langues** comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Tenacité de mort-vivant.** Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

**ACTIONS**

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

Un zombi est le résultat obéissant d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer un cadavre le plus souvent humanoïde. Parfois un zombi se relève aussi tout seul s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique. Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale, vêtus des habits maintenant moisissus qu'ils portaient lors de leur mort. Ils secrètent une puanteur nauséabonde.