

# Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2025-07-09

## CHUUL

Aberration de taille G, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure naturelle)

**Points de vie** 93 (11d10 + 33)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

**Compétences** Perception +4

**Immunités aux dégâts** poison

**Immunités aux états** empoisonné

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

**Langues** comprend le profond mais ne peut pas parler

**Puissance** 4 (1100 PX)

**Amphibien.** Le chuul peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

**Détection de la magie.** Le chuul détecte la magie dans un rayon de 36 mètres à volonté. Mis à part cela, ce trait fonctionne comme le sort *détection de la magie*, mais il n'est pas lui-même magique.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le chuul effectue deux attaques de pinces. Si le chuul agrippe une créature, il peut également utiliser une fois ses tentacules.

**Pinces.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. La cible est agrippée (évasion DD 14) si elle est de taille G ou plus petite et que le chuul n'a pas déjà agrippé plus d'une autre créature.

**Tentacules.** Une créature agrippée par le chuul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pour 1 minute. Tant que le poison est actif, la cible est paralysée. 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.

## 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.

## 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** Discretion +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.

**GRICK**

Monstruosité de taille M, neutre

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)**Points de vie** 27 (6d8)**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

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

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12**Langues** —**Puissance** 2 (450 PX)**Camouflage dans les rochers.** Le grick a un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.**ACTIONS****Attaques multiples.** Le grick effectue une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, le grick peut effectuer une attaque avec son bec contre la même cible.**Tentacules.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.**Bec.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Cette monstruosité vermiforme se confond avec la roche des cavernes qu'il hante. Quand sa proie s'approche, il déploie ses tentacules barbelés pour révéler un bec béant et affuté.

**KUO-TOA, FOUET**

Humanoïde (kuo-toa) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)**Points de vie** 65 (10d8 + 20)**Vitesse** 9 m, nage 9 m

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

**Compétences** Perception +6, Religion +4**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 16**Langues** commun des profondeurs**Puissance** 1 (200 PX)**Amphibien.** Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.**Perception d'un autre monde.** Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres qui est invisible ou se trouve dans le plan éthéré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.**Visqueux.** Le kuo-toa a un avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à l'état agrippé.**Sensibilité au soleil.** S'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.**Incantation.** Le kuo-toa est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Le kuo-toa a préparé les sorts de clerc suivants :Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée*, *thaumaturgie*Niveau 1 (3 emplacements) : *bouclier de la foi*, *fléau***ACTIONS****Attaques multiples.** Le kuo-toa effectue deux attaques : une de morsure et une avec le bâton à pinces.**Morsure.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.**Bâton à pinces.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce que la cible ne soit plus agrippée, le kuo-toa ne peut pas utiliser son bâton à pinces contre une autre cible.**VARIANTE : KUO-TOA SENTINELLE**

Un kuo-toa sentinelle a un FP de 3 (700 XP). Il a les mêmes statistiques que le kuo-toa fouet, excepté le fait qu'il ajoute son modificateur de Sagesse à sa classe d'armure (CA 13), perd la capacité de Sorts, et remplace les options de l'action du fouet par les options ci-dessous.

Attaques multiples. Attaques multiples.

**Morsure.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.**Attaque à mains nues.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de foudre, et la cible ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à la fin du prochain tour du kuo-toa.

**PIEVURE GÉANTE***Bête de taille G, sans alignement***Classe d'armure** 11**Points de vie** 52 (8d10 + 8)**Vitesse** 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

**Compétences** Discrétion +5, Perception +4**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14**Langues** —**Puissance** 1 (200 PX)**Apnée.** La pieuvre peut retenir son souffle durant 1 heure hors de l'eau.**Camouflage dans l'eau.** La pieuvre a un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.**Respiration aquatique.** La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.**ACTIONS****Tentacules.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.**Nuage d'encre (Recharge après un repos court ou long).** Un nuage d'encre de 6 mètres de rayon s'étend autour de la pieuvre si elle se trouve sous l'eau. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, bien qu'un fort courant puisse disperser l'encre. Après avoir projeté son nuage d'encre, la pieuvre peut réaliser l'action Foncer en tant qu'action bonus.**PRÊTRE DU KRAKEN***Monstruosité de taille M, typiquement chaotique mauvais***Classe d'armure** 15 (armure naturelle)**Points de vie** 75 (10d8 + 30)**Vitesse** 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

**Compétences** Perception +5**Sens** Perception passive 15**Langues** deux langues au choix**Puissance** 5 (1800 PX) **Bonus de maîtrise** +3**Amphibien.** Le prêtre peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.**ACTIONS****Attaques multiples.** Le prêtre effectue trois attaques avec Contact tonitruant ou Coup de tonnerre.**Contact tonitruant.** *Attaque au corps à corps avec un sort* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 27 (5d10) dégâts de tonnerre.**Coup de tonnerre.** *Attaque à distance avec un sort* : +5 au toucher, distance 18 m, une cible. *Touché* : 11 (2d10) dégâts de foudre plus 11 (2d10) dégâts de tonnerre, et la cible tombe à terre.**Incantation innée.** Le prêtre lance les sorts suivants, utilisant la Sagesse comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13) et sans avoir besoin de composantes matérielles :À volonté : *injonction, création ou destruction d'eau*3/jour chacun : *contrôle de l'eau, ténèbres, respiration aquatique, marche sur l'eau*1/jour : *tentacules noirs d'Evard***Voix du kraken (Recharge après un repos court ou long).** Le kraken parle au travers du prêtre d'une voix tempétueuse audible à 90 mètres à la ronde. Les créatures choisies par le prêtre et qui peuvent entendre les paroles du kraken (qui sont prononcées en abyssal, en infernal ou en primordial) doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14 ou être effrayées pendant 1 minute. Une 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.**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.