

# **Monstres D&D 5e**

www.aidedd.org - 2024-04-08

## BABÉLIEN

Aberration de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux états à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

**Sol aberrant.** Le sol, dans un rayon de 3 mètres autour du babélier, a un aspect pâteux et est considéré comme un terrain difficile. Chaque créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou voir sa vitesse de déplacement réduite à 0 jusqu'au début de son prochain tour.

**Charabia.** Le babélier babille des choses incompréhensibles tant qu'il peut voir une créature et qu'il n'est pas incapable d'agir. Chaque créature qui débute son tour dans un rayon de 6 mètres du babélier et qui peut entendre son charabia doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec, la créature ne peut pas utiliser de réaction jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Sur un 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un 5 ou 6, la créature n'utilise aucune action ni action bonus et utilise l'intégralité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Sur un 7 ou 8, la créature effectue une attaque au corps à corps contre une créature aléatoire à portée ou ne fait rien si elle ne peut pas effectuer une telle attaque.

### ACTIONS

**Atttaques multiples.** Le babélier effectue une attaque de morsure et, s'il le peut, utilise sa Salive aveuglante.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou tomber à terre. Si la cible est tuée par les dégâts de cette attaque, elle est absorbée par le babélier.

**Salive aveuglante (Recharge 5-6).** Le babélier crache un projectile chimique sur un point qu'il peut voir dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui. Le projectile explode dans un éclat de lumière aveuglant au moment de l'impact. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre du flash de lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du babélier.



## CHIEN DE CHASSE INFERNAL

Fiélon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (7d8 + 14)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues comprend l'inféral mais ne peut pas parler

Puissance 3 (700 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le chien de chasse a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Le chien de chasse 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

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) de feu.

**Souffle de feu (Recharge 5-6).** Le chien de chasse exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 21 (6d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Fiélons cracheurs de feu à la silhouette canine, les chiens de chasse infernaux sont communément au service de créatures maléfiques qui les utilisent comme compagnons ou chiens de garde.



## 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 Discréption +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.



## DIABLE ÉPINEUX

Fiélon (diabol) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 2 (450 PX)

**Vision de diable.** Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

**Repli aérien.** Le diable épineux ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

**Épines limitées.** Le diable possède douze épines caudales. Les épines utilisées repoussent après que le diable ait effectué un repos long.

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

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le diable effectue deux attaques : une de morsure et une avec la fourche, ou deux attaques d'épines caudales.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (2d4) dégâts tranchants.

**Fourche.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants.

**Épine caudale.** Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 6/24 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.



## DIABLOTIN

Fiélon (diable, métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 10 (3d4 + 3)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Compétences** Discréption +5, Intuition +3, Persuasion +4, Tromperie +4

**Résistances aux dégâts** froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

**Immunités aux dégâts** feu, poison

**Immunités aux états** empoisonné

**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

**Langues** infernal, commun

**Puissance** 1 (200 PX)

**Métamorphe.** Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (6 m, vol 18 m) ou une araignée (6 m, escalade 6 m), ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa vitesse (comme indiqué précédemment), 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.

**Vision de diable.** Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diablotin.

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

### ACTIONS

**Dard (Morsure sous forme de bête).** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Invisibilité.** Le diablotin devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou que sa concentration se termine (comme s'il se concentrât sur un sort). Tout l'équipement que le diablotin porte ou transporte est également invisible.



## GRELL

Aberration de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 55 (10d8 + 10)

Vitesse 3 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (-1)

**Compétences** Discréption +6, Perception +4

**Immunités aux dégâts** foudre

**Immunités aux états** aveuglé, à terre

**Sens** vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14

**Langues** grell

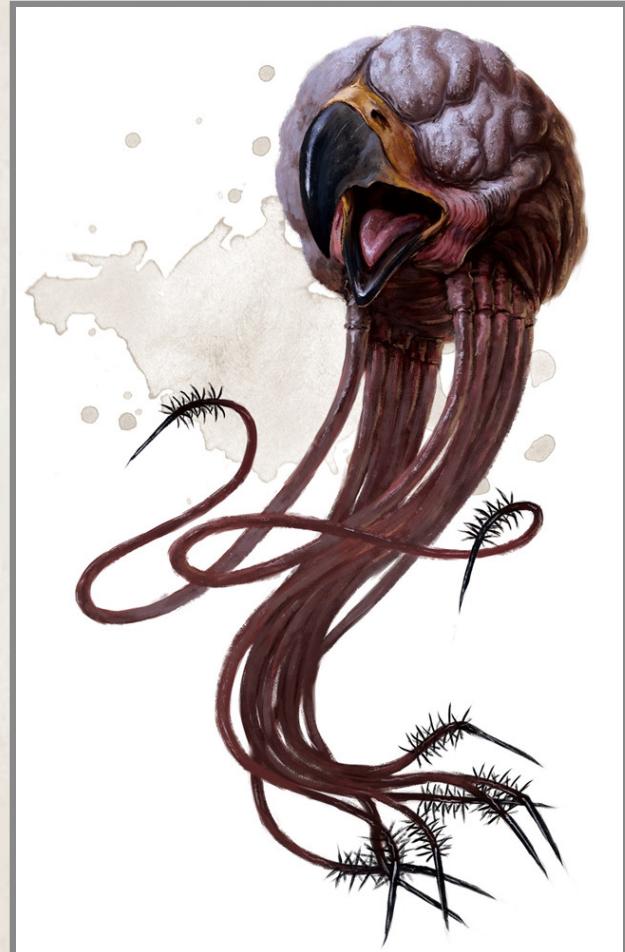
**Puissance** 3 (700 PX)

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le grell effectue deux attaques : une avec ses tentacules et une avec son bec.

**Tentacules.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée est paralysée, et peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite. La cible est également agrippée (évasion DD 15). Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est également entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. Tant qu'il agrippe la cible, le grell a un avantage aux jets d'attaque effectués contre elle, mais ne peut pas utiliser l'attaque avec ses tentacules contre une autre cible. Lorsque le grell se déplace, il déplace avec lui une créature de taille M ou inférieure qu'il a agrippée.

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



## NOTHIC

Aberration de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Arcanes +3, Discréption +5, Intuition +4, Perception +2

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 12

Langues commun des profondeurs

Puissance 2 (450 PX)

**Vue aiguisée.** Le nothic a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le nothic effectue deux attaques avec ses griffes.

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

**Regard de putréfaction.** Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre cette magie ou prendre 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

**Intuition mystérieuse.** Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit faire un jet de Charisme (Tromperie) contre un jet de Sagesse (Intuition) du nothic. Si le nothic l'emporte, il apprend par magie un fait ou un secret de la cible. Si la cible est immunisée aux charmes, elle remporte automatiquement l'opposition.

Le nothic est une monstruosité possédant de terribles griffes et un grand œil unique. S'il est poussé à la violence, il utilise son horrible regard pour putréfier la peau sur les os de ses ennemis.



## SPECTATEUR

Aberration de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6

Immunités aux états À terre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues profond, commun des profondeurs, télépathie 36 m

Puissance 3 (700 PX)

### ACTIONS

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

**Rayons oculaires.** Le spectateur tire jusqu'à deux rayons oculaires magiques suivants sur une ou deux créatures qu'il peut voir dans un rayon de 27 mètres. Chaque rayon ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

**1- Rayon de confusion.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou bien elle ne peut plus utiliser de réaction jusqu'à la fin de son prochain tour. Durant son tour, la cible ne peut se déplacer et utilise son action pour faire une attaque au corps à corps ou à distance contre une créature choisie au hasard et qui est à sa portée. Si la cible ne peut attaquer, elle ne fait rien durant son tour.

**2- Rayon paralysant.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou bien 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.

**3- Rayon de peur.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou bien être effrayée durant 1 minute. La cible peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le spectateur peut être vu par la cible, l'effet s'interrompant pour la cible en cas de réussite.

**4- Rayon de blessure.** La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 16 (3d10) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Création d'eau et de nourriture.** Le spectateur peut créer magiquement suffisamment d'eau et de nourriture pour se sustenter durant 24 heures.

### RÉACTIONS

**Renvoi de sort.** Si le spectateur réussit un jet de sauvegarde contre un sort, ou si une attaque magique le manque, le spectateur peut choisir une autre créature (dont celle qui a lancé le sort) qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Le sort cible alors cette créature à la place du spectateur. Si le sort demandait un jet de sauvegarde, la créature doit en faire un. Si le sort était une attaque, un jet d'attaque est lancé contre la créature ciblée.

Un spectateur est une forme inférieure du tyrannoïde, une aberration infâme et mortelle. Il ressemble à une sphère flottante à la mâchoire béante, et possède un grand œil unique au centre de quatre pédoncules oculaires qui lancent des rayons mortels.



