

Cartes d'actions pour Donjons et Dragons 5^{ème} édition

Ce document présente une aide de jeu pour les joueurs de Donjons et Dragons 5^{ème} édition.

Problématique

Un point essentiel des règles de D&D5 tiens dans les **différents types d'actions possibles** sur un tour de jeu : *action, action bonus, déplacements, réactions*. Pour que les joueurs puissent **tirer pleinement parti du système de jeu**, il est important qu'ils **comprennent rapidement les différents types d'actions possibles pour leur personnage** et comment il est possible (ou non) de les combiner.

Solution proposée

Mettre à disposition de chaque joueur un **ensemble de cartes à jouer** qui représentent les actions possibles pour son personnage, en indiquant clairement le type d'actions dont il s'agit :

- Action (cartes **bleues**)
- Déplacements (cartes **vertes**)
- Réactions (cartes **rouges**)
- Action Bonus (cartes **oranges**)
- Interactions ne nécessitant pas une action (carte **noire**)
- Pouvoir spéciaux (cartes **jaunes**)
- Conditions pouvant affecter les joueurs (cartes **bleu-grises**)
- Rappel de règles (carte **grise**)

Matériel mis à disposition

J'ai réalisé des cartes pour les personnages de mes joueurs (*Guerrier, Moine, Voleur, Prêtre du domaine de la Tombe, Rôdeurs*) pour les niveaux 1 et 2. Ce matériel a été testé avec eux et apprécié.

N'hésitez pas à étendre le système de votre côté pour d'autres classes de personnages et d'autres niveaux. Des mises à jours pourront être proposé de mon côté, au fur et à mesure de l'évolution du groupe de personnages.

Note: ces aides de jeu et brefs rappels de règles ne saurait se substituer à une bonne connaissance du *Player's Handbook* 😊



MONTER / DESCENDRE

Une fois par mouvement, vous pouvez monter ou descendre d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. Cela représente un déplacement égal à la moitié de votre vitesse.

D**D**

DÉPLACEMENT

vous pouvez vous déplacer d'une distance égale ou inférieure à votre vitesse. Vous pouvez **séparer votre mouvement** durant votre tour en utilisant une partie de votre vitesse avant votre action et le reste après.

D**D**

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Vous pouvez réaliser une **attaque d'opportunité** quand une créature hostile que vous pouvez voir sort de votre zone d'allonge.

R**R**

SE JETER A TERRE

Vous pouvez vous **jeter à terre** sans utiliser votre vitesse.

D**D**

SE RELEVER

Vous relever coûte la **moitié de votre vitesse**.

D**D**

INTERACTIONS

- Ouvrir / Fermer une porte
- Tourner une clef
- Dégainer une arme
- Sortir un objet du sac
- Sortir des pièces d'Or
- Ramasser un objet
- Planter un drapeau au sol
- Mettre / Retirer un anneau
- Prendre une bouchée / boire
- Tendre / Attraper un objet
- Eteindre une petite flamme
- Pousser un truc du pied
- Actionner un levier
- Masquer son visage
- Ecouter à la porte...

I**I**

TOUR DE JEU

Actions possibles lors d'un tour de jeu:

- 1 Déplacement
- 1 Interaction
- 1 Action
- 1 Action Bonus
- 1 Réaction

A**A**

BOUSCULER

Vous bousculez une créature pour la **jeter à terre** ou la faire reculer (1,5 m.).

Si vous pouvez faire **plusieurs attaques** avec l'action Attaquer, **cette action** remplace l'une d'elles.

A**A**

AGRIPPER

Vous agrippez une créature pour la **tenir sur place**, la **traîner** ou la **porter**.

Si vous pouvez faire **plusieurs attaques** avec l'action Attaquer, **cette action** remplace l'une d'elles.

A**A**



ATTAQUER

- Choisir une **cible**
- Le MJ détermine si la cible a un **abri** et si vous avez un **avantage** ou un **désavantage** sur elle
- 1d20 pour **toucher**
- **Dégâts** de l'arme



AIDER

Aider un allié à **attaquer** une créature qui est dans un **rayon de 1,50 mètre** autour de vous.

Si votre allié attaque la cible avant votre prochain tour, le **1er jet d'attaque** qu'il fait a un **avantage**.



ESQUIVER

Jusqu'au début de votre prochain tour:

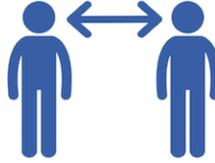
- si vous voyez l'attaquant, chaque attaque lancée contre vous a un **désavantage**
- Vos JdS de **Dextérité** ont un **avantage**.



FONCER

Vous gagnez un **mouvement supplémentaire** pour le tour en cours.

La distance supplémentaire est égale à **votre vitesse** à laquelle on ajoute vos éventuels modificateurs.



SE DÉSENGAGER

Si vous vous Désengagez, votre mouvement ne provoque **pas d'attaques d'opportunités** pour le reste du tour.



UTILISER UN OBJET

Certains objets nécessitent que vous utilisiez l'action **Utiliser un objet**.

Cette action est également utile si vous voulez utiliser plus d'un objet durant votre tour.



SE CACHER

Quand vous décidez d'utiliser l'action Se cacher, vous devez faire un **jet de Dextérité (Discretion)** pour tenter de vous cacher.



SE TENIR PRÊT

vous permet d'agir en utilisant votre **réaction** avant le début de votre prochain tour.

- Vous devez décider **quelle circonstance** perceptible déclenchera votre réaction
- puis **choisir l'action** en réponse au déclencheur



COMPÉTENCES

Vous utiliser **une autre de vos compétences** décrite dans la feuille de personnage pour agir.

Exemples: *Perception, Survie, Athlétisme, Escamotage, Acrobatie, Tromperie, Dressage, ...*



A TERRE

- Le seul mouvement possible est de **ramper**, ou se **relever**.
- **Désavantage** aux jets d'attaque.
- Les attaques contre la créature ont un **avantage** si l'attaquant est à 1,5m, sinon un **désavantage**.



AGRIPPÉ

- La **vitesse** passe à 0,
- La condition prend fin si la créature qui agrippe est **incapable d'agir** ou si un effet met la créature agrippée hors de portée de la créature ou de l'effet qui l'agrippe.



ASSOURDI

- Une créature assourdie **n'entend pas** et **rate** automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite l'ouïe.



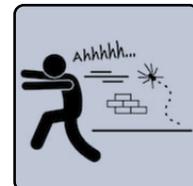
AVEUGLÉ

- Une créature aveuglée **rate** automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue.
- Les jets d'attaque contre la créature ont un **avantage**, et les jets d'attaque de la créature ont un **désavantage**.



CHARMÉ

- Une créature charmée **ne peut pas attaquer** le charmeur ou le cibler avec des capacités ou des **effets magiques nuisibles**.
- Le charmeur a un **avantage** à ses jets de caractéristique pour **interagir socialement** avec la créature.



EFFRAYÉ

- Une créature effrayée a un **désavantage** aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue.
- La créature **ne peut se rapprocher volontairement** de la source de sa peur.



EMPOISONNÉ

- Une créature empoisonnée a un **désavantage** aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique.



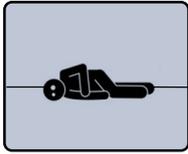
ENTRAVÉ

- La **vitesse** passe à 0.
- Les jets d'attaque contre la créature ont un **avantage**, et les jets d'attaque de la créature ont un **désavantage**.
- La créature a un **désavantage** à ses JdS de **Dextérité**.



ÉTOURDI

- Une créature étourdie est **incapable d'agir**, ne peut plus bouger et parle de manière **hésitante**.
- **Echec automatique** des JdS de **Force** et de **Dextérité**.
- Les jets d'attaque contre la créature ont un **avantage**.



INCONSCIENT

- La créature lâche ce qu'elle tenait et tombe à terre, inconsciente.
- Elle rate tous ses JdS de Force et de Dextérité.
- Les attaques contre elle ont un **avantage**.
- Toute attaque qui la touche est un **coup critique** si l'attaquant est à 1,5 m.



INVISIBLE

- Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou un sens particulier.
- Les jets d'attaque contre la créature ont **désavantage**, et les jets d'attaque de la créature ont un **avantage**.



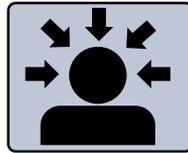
PARALYSÉ

- Une créature paralysée ne peut plus **bouger ni parler**.
- La créature **rate tous ses JdS de Force et de Dextérité**.
- Les jets d'attaque contre la créature ont un **avantage**.
- Toute attaque qui la touche est un **coup critique** si l'attaquant est à 1,5m



PÉTRIFIÉ

- Une créature pétrifiée est transformée, ainsi que tout objet non magique qu'elle porte, en **une substance inanimée solide**. Son poids est multiplié par dix et son vieillissement cesse.



CONCENTRATION

La concentration est perdu si:

- La créature lance un **autre sort** qui **nécessite de la concentration**
- La créature prend des **dégâts**: JdS de CON DD10 ou **la moitié des dégâts** subit si supérieur.
- La créature est **incapable d'agir** ou morte.



COMBAT À 2 ARMES

Lorsque vous utilisez l'**action Attaquer** avec une **arme de corps à corps légère**.

Vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec **une autre arme de corps à corps légère** que vous portez dans l'autre main.



Niv. 1

ATTAQUE

SOURNOISE

Une fois par tour, une attaque avec une arme de finesse ou une arme à distance inflige des dégâts supplémentaires. si vous avez un avantage au jet d'attaque ou si un allié est à 1,50m. de la cible et que vous n'avez pas un désavantage.

X



Niv. 2

RUSE

Vous pouvez effectuer une **action bonus** à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour **Se désengager**, **Se cacher** ou **Foncer**.

B



Niv. 1

STYLE DE COMBAT: PROTECTION

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous et qui se trouve à 1,5 m. de vous, vous pouvez utiliser votre **réaction** pour imposer un **désavantage** à son jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier.

R

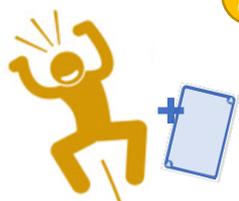


Niv. 1

SECOND SOUFFLE

Vous pouvez utiliser une action bonus pour **regagner** un nombre de pv égal à $1d10 +$ votre niveau de guerrier. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un **repos court** ou **long** pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

B



Niv. 2

SURSAUT

A votre tour, vous pouvez réaliser une **action en plus** de votre action normale et de votre action bonus. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un **repos court** ou **long** pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

X



Niv. 1

ARTS MARTIAUX

Lorsque vous utilisez l'**action Attaquer** avec une attaque à mains nues ou une arme de moine, vous pouvez effectuer une **attaque à mains nues** au prix d'une **action bonus**.

B

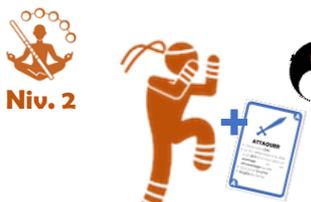


Niv. 2

DÉFENSE PATIENTE

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'**action Esquiver** via une **action bonus** au cours de votre tour.

B



Niv. 2

DÉLUGE DE COUPS

Immédiatement après avoir utilisé une **action Attaquer** au cours de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer **deux attaques à mains nues** via une **action bonus**.

B



Niv. 2

DÉPLACEMENT AÉRIEN

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'**action Se Désengager** ou l'**action Foncer** via une **action bonus** au cours de votre tour, de plus votre distance de saut est doublée pour le tour.

B



Niv. 1

LES YEUX DE LA TOMBE

Si vous passez 1 minute en contemplation ininterrompue, vous pouvez déterminer la présence et la nature de créatures morts-vivantes dans la zone. Cette détection s'étend jusqu'à 1,5 km dans toutes les directions.



Niv. 1

ENNEMI JURÉ: CRÉATURE SOUTERRAINES

- Bonus de +2 aux dégâts d'attaques avec arme contre les bêtes.
- avantage aux jets de Survie pour pister les bêtes.
- avantage aux jets de Nature pour obtenir des renseignements sur les bêtes.



Niv. 1

EXPLORATEUR-NÉ

Dans les souterrains:

- Ignorez les terrains difficiles.
- Avantage aux jets d'initiative.
- Lors du 1er tour d'un combat, vous avez un avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agit.



Niv. 1

CERCLE DE MORTALITÉ

Lorsque vous lancez un sort de soin à une créature qui est à 0 pv, traitez l'un des dés lancé pour déterminer les PV soignés comme ayant donné le résultat maximum.

Vous pouvez lancer le sort mineur **stabilisation** en tant qu'**action bonus**.



Niv. 2

VOIE DE LA TOMBE

Canalisation d'énergie divine: Par une **action**, vous touchez une créature.

La prochaine fois que cette créature prend des dégâts venant d'un sort ou d'une attaque de votre part ou de celle d'un de vos alliés, elle sera vulnérable aux dégâts.

A 1 fois par repos court



Niv. 2

RENOI DES MORT-VIVANTS

Canalisation d'énergie divine:

- Chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre et qui se trouve à 9 m. de vous doit effectuer un JdS de Sagesse.
- Si la créature rate son JdS elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

A 1 fois par repos court



Niv. 1

ENNEMI JURÉ: BÊTES

- Bonus de +2 aux dégâts d'attaques avec arme contre les bêtes.
- avantage aux jets de Survie pour pister les bêtes.
- avantage aux jets de Nature pour obtenir des renseignements sur les bêtes.



Niv. 1

EXPLORATEUR-NÉ

Dans la nature:

- Ignorez les terrains difficiles.
- Avantage aux jets d'initiative.
- Lors du 1er tour d'un combat, vous avez un avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agit.