

SYSTÈME D'ENCOMBREMENT PAR CASES (Homebrew 5e)

VOUS EN AVEZ MARRE QUE VOS JOUEURS IGNORENT SUPERBEMENT LES RÈGLES D'ENCOMBREMENT ?

Fatigué de les voir transporter la moitié du butin du donjon sans malus ? **Voici ma solution.**

Ce système par "Cases" n'est pas parfait, mais soyons honnêtes : le système de poids de base de D&D 5e est une usine à gaz injouable. Ici, l'efficacité écrase le réalisme. On arrête d'estimer "au doigt mouillé" pour ne pas casser le rythme. C'est simple, c'est brutal, sans calculatrice, et surtout : ça s'utilise vraiment à table.

1. CAPACITÉ TOTALE

Votre capacité de port ne se calcule plus en kilos, mais en Cases d'Inventaire. Elle dépend de votre gabarit (Taille) et de votre force physique.

Formule de Capacité :

Très Petit (TP) : 10 Cases + Mod. Force

Petit (P) : 20 Cases + Mod. Force

Moyen (M) : 25 Cases + (Mod. Force x 2)

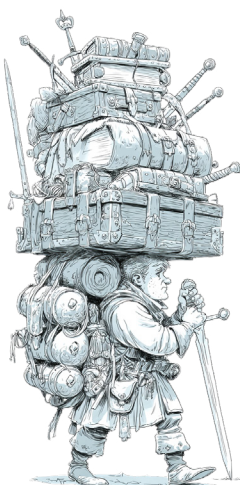
Grand (G) : 30 Cases + (Mod. Force x 3)

Très Grand (TG) : 40 Cases + (Mod. Force x 4)

Exemple : Un Guerrier Humain (Moyen) avec 16 en Force (+3) possède une Capacité Totale de 31 Cases (25 + 6).

2. COMMENT ATTRIBUER LES CASES

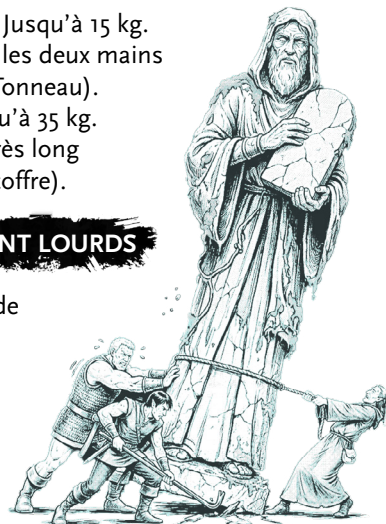
Pour éviter d'avoir la liste des poids des objets continuellement sous les yeux, utilisez cette échelle croisée entre la taille visuelle et le poids maximum.



La règle d'or : Fiez-vous d'abord à la taille. Si un objet correspond à une catégorie par son volume mais qu'il pèse un poids colossal, faites-le passer à la catégorie supérieure (ou plus) sans trembler. La réciproque est vraie : un objet extrêmement volumineux mais léger grimpe aussi dans les cases. L'encombrement, c'est le poids **ET** l'espace occupé.



- **o Case (Minuscule)** : Poids négligeable. Plus petit qu'une paume (Bague, clé, gemme). Ne compte pas dans l'encombrement tant que la quantité est raisonnable.
- **1 Case (Petit)** : Jusqu'à 1 kg. Taille d'une main (Dague, Potion).
- **2 Cases (Moyen)** : Jusqu'à 3 kg. Taille d'un bras (Épée longue, Bouclier).
- **3 Cases (Large)** : Jusqu'à 5 kg. Plus long qu'un bras (Arc, Lance).
- **6 Cases (Volumineux)** : Jusqu'à 15 kg. Nécessite généralement les deux mains (Armure intermédiaire, Tonneau).
- **9 Cases (Massif)** : Jusqu'à 35 kg. Extrêmement lourd ou très long (Armure lourde, Grand coffre).



3. OBJETS EXTRÊMEMENT LOURDS

Si vos joueurs décident de transporter un objet qui dépasse la catégorie "Massif" (comme un meuble, une statue ou un corps inanimé), combinez simplement les catégories existantes pour estimer le coût total en Cases :

Autour de 50 kg : 35 kg (9 cases) + 15 kg (6 cases) = 15 Cases.

Autour de 70 kg (ex: un humain moyen) : 35 kg (9 cases) + 35 kg (9 cases) = 18 Cases.

Autour de 105 kg : 35 kg x 3 = 27 Cases.

L'Astuce du MJ : Soyez toujours flexible. L'idée est d'estimer rapidement "à la louche", pas de faire l'inventaire au kilo près pour ne pas casser le rythme de la partie !

4. LA RÈGLE DE SURCHARGE

Soyons clairs : l'objectif de ce système est de jouer, pas de faire de la comptabilité. On va donc royalement ignorer la **règle variante** de D&D (rien ne vous empêche de l'utiliser) où il faut commencer à sortir un boulier pour savoir si on est encombré au tiers, à la moitié ou aux trois-quarts. et utiliser la règle de base... Certe brutal mais facile à retenir pour tout le monde.

Dans les clous (Inférieur ou égal à la Capacité Totale) : Vous portez votre équipement sans aucun malus. La vie est belle, vous gambadez.

Surchargé (Dépasse la Capacité Totale) : Vous avez dépassé votre limite ne serait-ce que d'une case ? Félicitations, votre vitesse de déplacement tombe immédiatement à 0. Vous êtes physiquement incapable d'avancer. Vous êtes devenu un élément du décor. Lâchez du butin, demandez de l'aide à vos camarades, ou préparez-vous à camper ici pour le restant de vos jours.

5. TIRER OU TRAÎNER DES OBJETS

Poser son sac pour le tirer par la bretelle est moins fatigant pour le dos, mais c'est l'enfer pour avancer.

La Règle de base : Divisez par deux (arrondi au supérieur) le nombre de Cases de l'objet traîné.



Conséquence : Si, après division, le total de vos cases (portées + traînées) est supérieur à votre Capacité Totale, votre vitesse est fixée à 1,5 mètre (1 case) par round.

Limite Absolue : Si le total après division dépasse le double de votre Capacité Totale, même en traînant, vous ne bougez plus d'un millimètre.

Exemple : Un guerrier a une capacité de 20. Il porte 10 cases sur lui et veut traîner un énorme coffre de 30 cases. 1. On divise le coffre par deux : 15 cases. 2. Total "effort" : 10 (portés) + 15 (traînés) = 25 cases. 3. C'est supérieur à sa capacité (20) : il peut bouger, mais à 1,5 m par round. S'il essayait de mettre le coffre sur son dos (Total 40), sa vitesse serait de 0.

6. LA RICHESSE EST UN FARDEAU

Vos joueurs pensent pouvoir nager dans l'or à la Picsou et repartir avec le trésor du dragon dans les poches de leur pantalon ? Raté. L'or, c'est du métal, et le métal, c'est lourd.

La Règle : 100 pièces (or, argent, cuivre, peu importe) = 1 Case.

Et ça ne se balade pas en vrac, il faut utiliser la zone "Bourse" de l'inventaire. S'ils trouvent 5 000 pièces d'or, félicitations, ils viennent de gagner 50 cases d'encombrement.



7. L'ARMURE ÉQUIPÉE

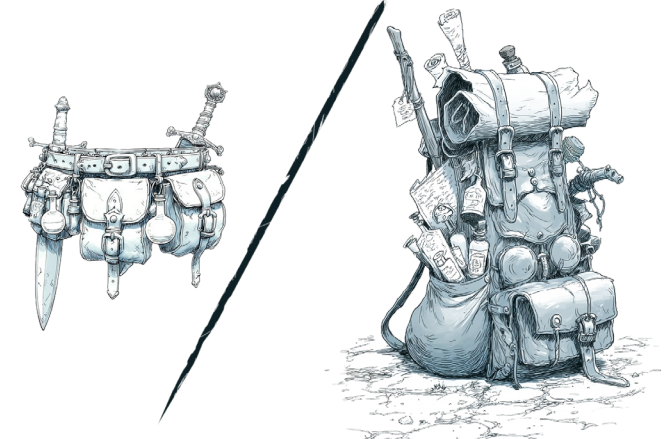
Porter une armure de plaques bien ajustée sur le dos, c'est fait pour. La transporter en boule dans un sac à dos, c'est une torture.

La Règle : Si votre armure est équipée (placée sur la silhouette de votre personnage), divisez sa valeur par 2 (arrondi au supérieur) lors du calcul de votre "Poids Total Porté".

En pratique : Le jeton de l'armure prend toujours sa place physique complète sur la grille de votre fiche (ex: 9 cases pour une armure lourde). C'est uniquement l'addition finale qui s'allège.

8. ACCÈS RAPIDE : CEINTURE VS SAC À DOS

Ne vous fatiguez pas à inventer de nouvelles règles d'actions, D&D a déjà ce qu'il faut. On l'applique juste de manière stricte grâce aux zones de la fiche d'inventaire.



La Ceinture (et les Armes) : Dégainer une arme ou attraper une potion à la ceinture compte comme votre interaction gratuite (ou permet d'être bu en Action Bonus selon vos règles).

Le Sac à Dos : Chercher un parchemin ou une torche enfoui sous trois kilos de rations en plein combat nécessite l'Action complète Utiliser un objet. Préparez votre équipement avant d'ouvrir la porte du boss.

Un dernier conseil pour la route...

Rappelez-vous que l'avidité tue souvent plus vite qu'un souffle de dragon. Ce système n'est pas là pour punir, mais pour rendre les choix cruciaux et les sueurs froides réelles. Un aventurier riche mais immobile est un aventurier mort. Voyagez malin, faites des choix difficiles, et surtout : amusez-vous bien !



Cithulhu Dragons

CEINTURE

POIDS : Cases

ARMURES & ARMES

POIDS : Cases

Arme principale

Arme de trait/Autres

Armure

Ne compte que pour la moitié de ses cases dans le calcul final

Arme secondaire/Bouclier

Carquois/Autres



Cithulhu Dragons

SAC À DOS

POIDS : Cases

BOURSE

POIDS : Cases 100 Pièces = 1 CASE

CHEAT SHEET

POIDS PORTABLE (VOTRE LIMITE)

Taille Petite (P) : 20 Cases + Mod. Force

Taille Moyenne (M) : 25 Cases + (Mod. Force × 2)

Taille Grande (G) : 30 Cases + (Mod. Force × 3)

MÉMO DES TAILLES

- 0 Case (Minuscule) : Poids négligeable. Plus petit qu'une paume (Bague, clé, gemme).
- 1 Case (Petit) : Jusqu'à 1 kg. Taille d'une main (Dague, Potion).
- 2 Cases (Moyen) : Jusqu'à 3 kg. Taille d'un bras (Épée longue, Bouclier).
- 3 Cases (Large) : Jusqu'à 5 kg. Plus long qu'un bras (Arc, Lance).
- 6 Cases (Volumineux) : Jusqu'à 15 kg. Nécessite généralement les deux mains (Armure intermédiaire, Tonneau).
- 9 Cases (Massif) : Jusqu'à 35 kg. Extrêmement lourd ou très grand (Armure lourde, Grand coffre).

POIDS TOTAL PORTABLE : Cases LIBRE : Cases

POIDS TOTAL PORTÉ (Équipement + Ceinture + Sac à dos + bourse) : Cases

Imprimez cette page (idéalement sur du papier un peu épais ou cartonné) et confiez les ciseaux à vos joueurs. Au lieu d'écrire et d'effacer constamment sur leur fiche, ils peuvent utiliser ces jetons pour représenter leur équipement.

Placez-le physiquement dans la zone Sac à dos, Ceinture ou Bourse.

Déplacez-le ou donnez-le à un autre joueur en un clin d'œil !

[illegible]