

# Règles d'Usure du Matériel

Le monde de Sombre Terre est un monde dangereux et usant, autant pour les hommes que pour le matériel qu'ils utilisent. Cependant, aucune règle ne gère l'usure de l'équipement. Les règles suivantes ne se veulent pas absolues mais proposent quelques mécanismes permettant de cadrer la gestion de l'usure et de la réparation de l'équipement.

## Première partie : Types d'équipement

Les équipements peuvent être classés dans de grandes catégories regroupées elles-mêmes en sous catégories. Cela peut paraître compliqué mais ces catégories sont en fait assez intuitives.

### 1 : Armes blanches :

Armes de poing (manople, écorcheur, entrailleuse, katar, etc...), Lames courtes (troislame, poignard, poignard courbé, etc...), Lames moyennes (falchion, palache, tranchoir, etc...), Lames longues (flambergue, fortépée, etc...), Haches (hache, balance, piochard, etc...), Armes d'hast (fauchard, esponsor, trident), Equipementées (articule, boulefer, coquefer, aileron, basselame, etc...), Armes souples (laniard).

### 2 : Armes de distance :

Armes de jet légères (étoiles, darts, ...), Armes de jet lourdes (disque, boomerang, hachette, ...), Armes de jet souples (faucheur, chainue, ...), Grenades, Armes de trait légères (lançat, arbalète de poing), Armes de trait lourdes (arbalète, arc).

### 3 : Armes à feu :

A une main (pistols), A deux mains (mousquets), Lourdes (mitraille, lance-flamme), Artillerie (canons, courbois).

### 4 : Armures :

Classées par indice de protection : de 1 à 4

### 5 : Boucliers :

Rueg, Metal.

### 6 : Survie :

Classés selon l'indice d'efficacité, qui sert ici d'étalon de qualité : 1 à 3 (couvertures, distillateurs, rations et filtres).

### 7 : Contenants et lumière :

Ces possessions font intervenir des matériaux diversifiés : Cuir, Toile, Métal, Verre, Laine, Os, etc.

### 8 : Véhicules :

Selon le châssis (voir la notion de Points de structure dans le Supplément La vapeur) : 5 tailles pour les terrestres et les marins et 4 tailles pour les dirigeables (On compte le ballon à part, dont le fonctionnement vis-à-vis de l'usure est particulier (La Vapeur)).

### 9 : Equipements divers :

C'est là que commence l'improvisation pour le meneur ! Par définition ces possessions sont difficiles à classer. Les matériaux utilisés varient aussi grandement. Autrement dit, chaque meneur devra fixer les règles au cas par cas.

## Deuxième partie : Etats d'un objet

On distingue quatre états de l'objet, en fonction de l'usure subie depuis sa mise en service. Chaque état correspond à un nombre de Points de Dégradation (PD). Au cours de l'utilisation ou au contraire du temps passé inutilisé, l'objet accumule ces PD et passe progressivement d'un état à l'autre. Tous les objets ne s'abîment pas de la même manière, c'est donc au meneur de décider la vitesse d'usure en fonction de l'objet, des conditions d'utilisation et de stockage

### 1 : Neuf : 0 à 5 PD

L'objet est de grande qualité et vient d'être fabriqué ou bien il vient d'être acheté chez un marchand bien approvisionné. Il n'a jamais été ou très peu utilisé ou alors cette utilisation a été particulièrement soignée (cas rare).

### 2 : Utilisé : 6 à 15 PD

L'objet est de qualité moyenne car issu d'un artisan soigneux mais sans génie ou bien il a déjà servi suffisamment pour que cette utilisation se sente dans son apparence ou son fonctionnement. Sa durée de vie reste conséquente.

### 3 : Usagé : 16 à 25 PD

L'objet est de basse qualité car issu d'un artisan peu exigeant ou bien il a déjà pas mal servi et est clairement sur la mauvaise pente. Ses facultés commencent à s'altérer mais il fonctionne.

### 4 : Défectueux : 26 à 30 PD

L'objet est vieux, mal entretenu ou profondément abîmé. Son fonctionnement est anormal et imprévisible et toute nouvelle dégradation le rendra inutilisable. Les objets dangereux peuvent causer des accidents.

Ces seuils sont proposés à titre indicatif et rien ne vous empêche de les modifier à votre convenance. Cependant, même si les seuils changent, l'idée reste la même : la majorité de sa vie, un objet est soit Utilisé, soit Usagé. Un objet acheté ne reste pas longtemps Neuf (en principe il ne l'est plus dès qu'il quitte les mains du vendeur). Nous lui accordons ici une petite durée de vie durant laquelle il est resplendissant et au mieux de sa forme (après tout, il est rare de voir l'objet fraîchement acquis se désagréger en sortant de la boutique). De même, en fin de vie, si l'objet n'est plus fiable, il est moins utilisé, ce qui explique que l'état Défectueux comporte peu de PD.

## Troisième partie : Vitesse d'usure d'un objet

Le tableau de la page suivante résume pour chaque catégorie d'équipement les facteurs d'usure habituels ainsi qu'une vitesse d'usure standard pour chaque sous catégorie. Cette vitesse a quatre degrés différents : Très rapide, Rapide, Normal, Lent, Très lent.

1 : Très lent : Ces objets sont potentiellement immortels. Ils sont de grande qualité, résistent à tout ce que peut leur imposer une utilisation normale et s'adaptent très bien aux situations extrêmes. Ils peuvent être détruits ou sévèrement altérés, mais cela ne peut se faire que sciemment.

2 : Lent : Conçus pour durer, ces objets ne sont pas faciles à abîmer, sauf situations extrêmes. Ils demandent un entretien minimal et souffrent d'éventuelles négligences. Mais bien traités, ils s'usent très peu.

3 : Normal : Ces objets sont robustes mais ne sont pas pensés pour servir souvent ou dans des conditions extrêmes.

4 : Rapide : Ces objets sont utilisés dans un contexte où ils s'usent normalement mais demandent un entretien assidu.

5 : Très rapide : Ce sont des objets qui dans leurs conditions d'utilisation normale, s'usent très vite du fait du matériau utilisé et du mode d'utilisation.

<b>Catégories</b>	<b>Facteurs</b>	<b>Sous-catégorie</b>	<b>Rapidité</b>
<b>Armes Blanches</b>	Choc sur du métal, exposition au sang, pluies acides, humidité de l'air.	Poing	Rapide
		Courte	Rapide
		Moyenne	Normal
		Longue	Lent
		Hache	Lent
		Hast	Lent
		Equipementées	Normal
		Souples	Très rapide
<b>Armes à Distance</b>	Exposition à une atmosphère humide, choc sur de la roche, choc sur du métal, exposition au sang, secousses (pour les grenades).	Légère	Rapide
		Lourde	Lent
		Souple	Normal
		Grenades	Rapide
<b>Armes à Feu</b>	Exposition à une atmosphère humide ou poussiéreuse, chocs lors des transports, parade d'armes blanches.	Une main	Normal
		Deux mains	Normal
		Lourdes	Lent
		Canons	Très lent
<b>Armures</b>	Choc avec armes et projectiles, exposition à l'air ambiant ou au sang.	Niveau Un	Rapide
		Niveau Deux	Normal
		Niveau Trois	Lent
		Niveau Quatre	Très lent
<b>Boucliers</b>	Choc avec armes et projectiles, exposition à l'air ambiant ou au sang.	Rueg	Normal
		Métal	Lent
<b>Survie</b>	Usage quotidien, exposition aux conditions de l'Obscur, non nettoyage des filtres, chocs subis au combat.	Niveau Un	Rapide
		Niveau Deux	Normal
		Niveau Trois	Lent
<b>Contenants/Lumières</b>	Exposition aux conditions de l'Obscur, chocs subis durant les combats, non nettoyage des conteneurs d'huile, contenus corrosifs.	Cuir	Normal
		Toile	Rapide
		Métal	Lent
		Verre	Lent
		Laine	Très rapide
		Os	Normal
<b>Véhicules</b>	Usure des pièces lors des voyages, aspérités du terrain, combats contre d'autres véhicules, usage extrême du véhicule, exposition aux conditions de l'Obscur.	Terrestre et marin 1	Rapide
		Terrestre et marin 2	Normal
		Terrestre et marin 3	Normal
		Terrestre et marin 4	Lent
		Terrestre et marin 5	Très lent
		Dirigeable 1	Rapide
		Dirigeable 1	Normal
		Dirigeable 1	Lent
		Dirigeable 1	Très lent

## Quatrième partie : Effets de l'usure d'un objet

Le tableau de la page suivante résume les principaux dysfonctionnement liés à l'usure du matériel en fonction de l'état de l'objet.

Catégories	Etats	Effets
<b>Armes Blanches</b>	Neuf	L'arme a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Quelques entailles mais l'arme a les capacités décrites
	Usagé	Lame émoussée : Dommages-1
	Défectueux	Lame émoussée et garde détériorée : Dommages-2, Défense-1
<b>Armes à Distance</b>	Neuf	L'arme a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Quelques traces d'usure mais l'arme a les capacités décrites
	Usagé	Piétinée et victimes de chutes : Dommages-1
	Défectueux	Fortement encrassée : Dommages-2. Grenade : contenu inactif
<b>Armes à Feu</b>	Neuf	L'arme a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Traces de poudre et de brûlures mais l'arme a les capacités décrites
	Usagé	Canon déformé par la chaleur : Dommages-1
	Défectueux	Mécanique encrassée : Dommages-2 et enrayement si 1 sur 1D6
<b>Armures</b>	Neuf	L'armure a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Eraflures et bosses mais l'armure a les capacités décrites
	Usagé	Trous, déchirures et fragilisations : Protection-1
	Défectueux	Trous béants et structure prête à éclater : Protection-2
<b>Boucliers</b>	Neuf	Le bouclier a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Eraflures et bosses mais le bouclier a les capacités décrites
	Usagé	Brèches et morceaux manquants : Protection-1
	Défectueux	Bouclier réduit à une targe : Protection-2
<b>Survie</b>	Neuf	L'objet a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Déjà servi mais l'objet a les capacités décrites
	Usagé	Encrassé et rouillé. Niveau-1
	Défectueux	Structure interne polluée : Niveau-2
<b>Contenants/Lumières</b>	Neuf	L'objet a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Traces de suie et points de rouille mais l'objet a les capacités décrites
	Usagé	Petites fuites : capacité réduite d'un quart ; Voile de résidus de combustion sur le verre : Niveau-1
	Défectueux	Fuite manifeste : capacité réduite à un quart ; Voile et mauvaise combustion interne : Niveau-2
<b>Véhicules</b>	Neuf	Le véhicule a exactement les capacités décrites
	Utilisé	Quelques kilomètres au compteur mais le véhicule a les capacités décrites
	Usagé	Direction et chaudière encrassées : Pilotage-1 dé et vitesse réduite d'un quart
	Défectueux	Encrassé de partout et structures détériorées : Pilotage-2 dés et vitesse réduite à un quart

# Cinquième partie : Entretien et réparation d'un objet

L'usure de l'équipement n'est pas une fatalité. Voici quelques éléments à retenir pour entretenir et remettre en état les objets qui s'usent.

## 1 : Entretien

L'évolution du matériel est grandement conditionnée par la prévention (éviter d'utiliser le matériel de manière inapproprié) et l'entretien régulier (à chaud, quand les matières acides ou corrompues n'ont pas encore fait effet et n'ont pas encore séché sur l'objet).

Ces actions sont laissés à la discrétion du meneur, puisqu'il serait impossible de lister les actions à entreprendre de manière exhaustive. Le plus souvent, tout cela tient du bon sens : nettoyer ses armes après un combat, les huiler, nettoyer les filtres des distillateurs et la structure interne des filtres à air, etc.

Ces actions ne font que retarder l'inévitable, mais doivent être prise en compte lors de l'ajout de Points de Dégradation. Un personnage attentif verra la durée de vie de son équipement doubler ou même tripler.

## 2 : Réparation

Quand l'entretien ne peut plus rien faire pour remettre l'objet en état, il faut passer par la case réparation. Les règles suivantes donnent une idée de la difficulté de la réparation, du temps qu'elle va prendre mais également du coût qu'elle va représenter. Certaines situation peuvent donner lieu à des scénarios intéressant, par exemple, une pièce rare à trouver pour réparer un prototype de moteur à l'huile de Ruedg...

Les tests à réaliser sont des tests de Technique+Compétence appropriée (souvent métal, cuir ou verre). Il peut être nécessaire d'en effectuer plusieurs pour une même réparation si celle-ci est complexe (sachant que le diagnostic est parfois difficile à faire ou peut même réserver des surprises : réparations intermédiaires supplémentaires, etc.). Cela relève évidemment du meneur qui est seul juge de ce qui s'est passé dans l'objet au cours de son usure ou de sa mise hors-service.

Les Seuils indiqués sont ceux exigés pour que l'objet passe de l'état indiqué à l'état immédiatement supérieur. Après la réparation, l'objet se retrouve doté du minimum de Points de Dégradation possible pour l'état final (16 PD pour une réparation de Défectueux à Usagé). Les temps sont donnés en heures.

Type	Etat	Seuil	Temps	Type	Etat	Seuil	Temps
<b>Arme B</b>	Neuf	0	0	<b>Bouclier</b>	Neuf	0	0
	Utilisé	2	1		Utilisé	1	1
	Usagé	3	1		Usagé	2	1
	Défectueux	4	2 à 4		Défectueux	3	1 à 2
<b>Arme D</b>	Neuf	0	0	<b>Survie</b>	Neuf	0	0
	Utilisé	1	1		Utilisé	2	1
	Usagé	2	1		Usagé	4	2
	Défectueux	3	1 à 2		Défectueux	5	3 à 5
<b>Arme F</b>	Neuf	0	0	<b>Con/Lum</b>	Neuf	0	0
	Utilisé	2	1		Utilisé	1	1
	Usagé	4	2		Usagé	2	1
	Défectueux	5	3 à 6		Défectueux	3	1 à 2
<b>Armure</b>	Neuf	0	0	<b>Véhicule</b>	Neuf	0	0
	Utilisé	2	1		Utilisé	4	2
	Usagé	3	1		Usagé	5	4 à 8
	Défectueux	4	2 à 3		Défectueux	7	5 à 10

### 3 : Prix des réparations

Pour ce qui concerne l'entretien, qui inclut parfois le changement de pièces, c'est au meneur de juger de ces prix et de leur disponibilité.

Pour les réparations, le tableau ci-dessous donne des indications de prix pour les prestations des artisans. Ces prix sont bien évidemment négociables, surtout si les réparations sont importantes, si les personnages des joueurs sont des clients fidèles ou si les personnages des joueurs sont réputés. On peut également imaginer un échange de service, parfois la meilleure des monnaies. Par contre, l'artisan peut également être réputé ; dans ce cas, les prix doivent être revus à la hausse... La lettre 'P' dans le tableau renvoie au prix d'achat de l'objet.

Si les personnages des joueurs ont par eux-mêmes les compétences nécessaires à la réparation, il va tout de même leur falloir acheter des pièces et des matières premières. En Sombre-terre, la main d'œuvre n'est pas ce qui coûte le plus cher ; ce sont avant tout les pièces de rechange qui alourdissent la note. Les prix indiqués dans la table peuvent être conservés comme base pour évaluer le coût des pièces (par exemple 80% du prix indiqué).

Type de réparation	Défectueux ►►► Usagé	Usagé ►►► Utilisé	Utilisé ►►► Neuf
Prix de la réparation	P/4 à P/2	P/6 à P/4	P/8 à P/6