

# De l'usage des armes anciennes

**VOLUME 1**

dans  
Chroniques Oubliées™  
Contemporain





## **Crédits**

**Mise à jour avril 2020**

Ce document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle.

Production de scriiipt.com

Auteurs : Iso, Val Gossevitch, Léa Prunella

**Chroniques Oubliées™ Contemporain est un jeu de Black Book Editions/Casus Belli. Tous droits réservés.**

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales CO : David Burckle, Damien Coltice

Règles COC : Laurent « Kegron » Bernasconi et Thomas Robert

Edition et direction artistique COC : Tête Brulée

Auteur : Laurent « Kegron » Bernasconi

Textes complémentaires : Thomas Berjoan, Tristan Blind, Damien Coltice et Didier Guiserix, Thomas Robert

L'équipe Black Book Editions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon, David Burckle, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée.

## Chroniques Oubliées™ Contemporain permet de jouer dans...

...des mondes contemporains... plus ou moins proches de nous dans le temps, en fait...

Dans le numéro 30 de Casus Belli, vous pouvez voir le supplément **Chroniques Oubliées™ West (COW)** pour jouer une version dystopique du Far West. Sur Scriipt.com vous trouverez également Chroniques Oubliées Ere Victorienne pour jouer dans période... Victorienne...

Donc, vous aurez à gérer de temps à autres des armes à feu parfois atypiques et moins classiques. Les règles de Chroniques Oubliées™ Contemporain sont simples, et ne sont pas faites pour rentrer dans les détails de simulation trop pointus.

Gérer les armes à feu (anciennes ou pas) doit se faire de manière tout aussi simple, sans que ce soit une prise de tête pour la Meneuse de Jeu ou pour les joueurs.

### Quel intérêt ?

Pourquoi avoir des armes anciennes dans ses parties ? Parce que vous pouvez souhaiter jouer avec Chroniques Oubliées des périodes encore plus anciennes que celles qui existent actuellement.

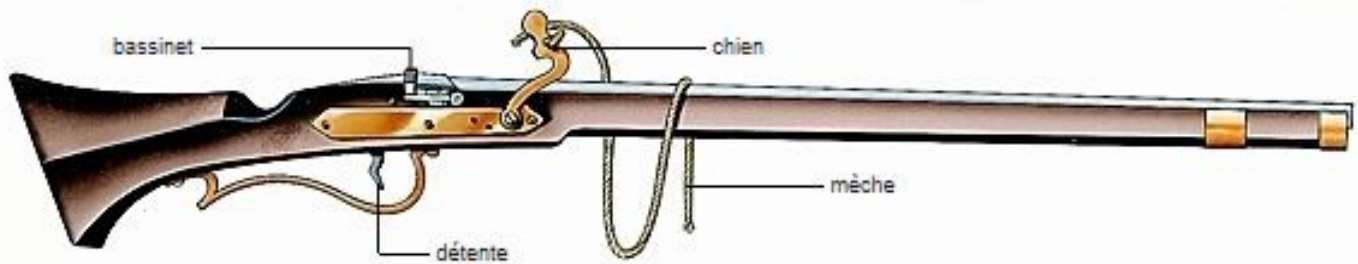
Par exemple : *Au temps des mousquetaires du Roy, à l'époque de la Révolution Américaine ou à l'Epoque Napoléonienne... ou bien l'ère Victorienne ?*

### Et également pourquoi ?

Parce que les personnages n'utiliseront pas toujours les armes de leur époque. En effet, parfois ils n'auront sous la main que des armes archaïques.

Parce que les armes ont parfois eu une durée d'utilisation beaucoup plus longue que l'on ne croit. Les progrès technologiques ayant mis du temps à se diffuser, il se trouvera toujours quelqu'un dans un coin reculé du monde (ou du pays) pour utiliser une vieille pétoire.





Arquebuse à mèche

L'**arquebuse à mèche**, apparue vers 1450, pèse entre 5 à 9 kilogrammes et nécessite la prise d'appui sur une fourche (fourquin). La mèche est allumée et ramenée sur le bassinnet où la poudre est tassée pour l'explosion. Elle succède à la couleuvrine à main dont elle diffère par l'ajout du bassinnet (contenant la poudre d'amorçage) et du serpentín qui, tenant la mèche allumée, pivote pour la mise à feu de l'arme.

Les premières **arquebuses à rouet** semblent avoir été inventées au tout début du XVIème siècle en Allemagne du Nord. Leur fabrication se développe en Europe à partir de 1515. Cette arquebuse, plus maniable, mesure de 0,80 à 1,30 mètre, pèse de 4 à 7 kilogrammes et tire une balle d'à peine 25 g. Cette version peut s'épauler.

L'arquebuse a une faible cadence de tir (un tir par minute) et son canon s'échauffe vite.

Elle est contemporaine des premiers mousquets, qui finissent par la remplacer ; ces armes sont bien plus lourdes, et nécessitent toujours la fourche de support (« fourquine »), mais de plus gros calibre, lancent des projectiles capables de traverser toutes les armures.

Les arquebuses sont rapidement le support des plus belles ornements des armuriers de l'époque : dorures, gravures, inserts en corne ou en ivoire

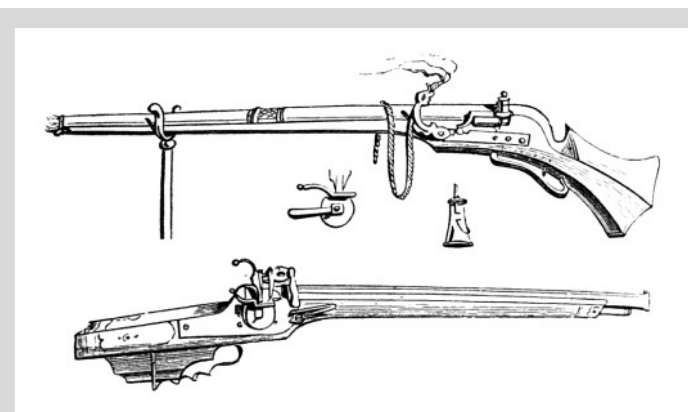
sculptés, parfois même de pierres précieuses. Elles servent comme objet de décoration dans les demeures des plus riches seigneurs pour montrer aux visiteurs l'habileté des artisans qu'ils emploient. Dans le Royaume de France, le roi protège et instaure de



nombreuses compagnies dans les villes à partir du milieu du XVIème siècle. Les compagnies royales étaient tenues d'assister à des concours de tirs provinciaux qui complétaient les concours de Papegault ou roi de l'oiseau.

---

*La platine à mèche est le premier type de mécanisme utilisé dans les armes à feu dans le but de faciliter leur usage. Cette platine a été inventée en Europe autour de 1400 et a été en usage, sur ce continent, jusqu'en 1720 lorsque la platine à silex la remplace complètement.*



#### Fonctionnement

Le mécanisme le plus simple se compose d'une plaque de platine, d'un chien portant la mèche, d'un levier de gâchette, d'un ressort de gâchette et d'une détente. Le chien est maintenu armé par le levier de gâchette qui est constamment poussé par le ressort. Lorsque l'on actionne la détente, l'on pousse le levier de détente dans le sens inverse du ressort et il emporte avec lui le chien qui vient écraser la mèche sur le bassinnet.

Armes anciennes à un coup (16 <sup>ème</sup> siècle)	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
<b>Armes de poing anciennes</b>					
Pistolet d'arçon à platine à rouet (L)	1d6	10 m	10	—	1530
Pistolet de ceinture à platine à rouet (L)	1d6	10 m	10	—	1530
<b>Armes longues anciennes</b>					
Arquebuse, platine à mèche (L) <sup>(2)</sup>	1d8	30 m	14	—	1425
Mousquet, platine à rouet (L) <sup>(2)</sup>	1d8	40 m	12	—	1517
Carabine, platine à rouet (L) <sup>(2)</sup>	1d8	30 m	12	—	1520
Mousquet, platine à mèche (L) <sup>(2)</sup>	1d8	40 m	14	—	1547
Caliver, platine à mèche (L) <sup>(2)</sup>	1d6	20 m	12	—	1590

<sup>(2)</sup> arme à deux mains. (L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou pour être rechargée

### Platine à rouet

Apparue au début du XVI<sup>e</sup> siècle, parallèlement à la platine à mèche, la platine à rouet s'avéra complexe et d'un mécanisme fragile, ce qui en empêcha un usage militaire direct mais elle permettait le remplacement de la mèche enflammée qui était dangereuse en présence de poudre. Seuls quelques pistolets de cavalerie germanique (les reîtres) en furent dotés, et l'arme à feu à rouet resta l'apanage des nobles et riches seigneurs pour la chasse.

### Fonctionnement

Ce mécanisme est souvent apparenté à celui du briquet : le principe est qu'un morceau de pyrite bloqué entre les mâchoires d'un chien vient produire des étincelles au contact d'une roue crantée tournant rapidement. Ces étincelles tombent ensuite dans le bassinet qui contient une poudre d'amorçage. La poudre d'amorçage prend feu et la flamme gagne la chambre au moyen d'une « lumière » creusée dans le canon.



Pistolet à rouet



Paire de pistolets à rouet



Arquebuse à rouet



Arquebuse à mèche

## Les armes anciennes

Les premières armes à feu sont difficiles à utiliser : il n'est pas si aisé de charger, viser et tirer. Mais c'est néanmoins plus simple à utiliser qu'un arc ou une arbalète.

Les armes se chargent par la bouche (du canon), avec la poudre et la balle en respectant une procédure précise.

Le rechargement de tout type d'arme à feu ancienne nécessite jusqu'à 5 actions complètes, voire même entre 3 et 6 tour de combat. Cela va dépendre de l'expérience de l'utilisateur et de la situation pour recharger...

À l'époque de l'utilisation de ces armes à un coup, les soldats portaient généralement un baudrier avec des pistolets chargés ou encore auront recours à des armes de mêlée après avoir tiré un seul coup. Tout cela plutôt que de prendre le temps de recharger au combat. Même si les arquebusiers ou mousquetaires portaient sur eux aussi des baudriers avec des charges toutes prêtes, déjà mesurées et pesées...

### Des pistes de règles à suivre :

#### Option 1 :

Une balle d'une arme à feu ancienne est d'un diamètre plus petit que le canon, la précision est donc essentiellement aléatoire. Pour cette raison, un personnage utilisant une arme à feu à cette époque ne devrait pas pouvoir appliquer son Bonus de dextérité à son jet d'attaque (ATD). En revanche, tout malus devrait pouvoir s'appliquer.

#### Option 2 :

Les premières armes à feu sont également sujettes aux ratés. Si un personnage fait un 1 naturel sur un jet d'attaque avec une arme à feu ancienne, l'arme est abîmée et ne peut plus servir tiré tant qu'elle n'a pas été nettoyé à fond, ce qui prend 10 minutes.

#### Option 3 :

Les premières armes à feu étant particulièrement difficiles à utiliser et fragiles par mauvais temps. À la discrétion du MJ, la possibilité d'un raté d'une arme à feu ancienne augmente en cas de pluie ou de conditions humides, et ainsi il y aurait échec sur un jet naturel de 1, 2 ou 3.

#### Option 4 :

Vous pouvez aussi utiliser les règles de Chroniques Oubliées™ Fantasy sur les armes à poudre (mousquets et pétoires)

*Lorsqu'un personnage utilise une arme à poudre, il doit lancer 1d20 supplémentaire*

*appelé « dé de poudre » (de couleur noire ou rouge pour symboliser la poudre), en même temps que son dé d'attaque. Si le dé de poudre donne le même résultat que le dé d'attaque, l'arme fait « long feu » : la poudre de la charge n'est pas mise à feu, se consume trop lentement ou explose dans une gerbe de flammes sans propulser le projectile. Dans tous les cas, l'attaque est un échec.*

*• Si le dé de poudre donne un résultat de 1, la poudre explose dans l'arme, en infligeant au tireur 1d6 DM. L'arme est inutilisable pour le reste du combat.*

*• Si le dé d'attaque et le dé de poudre donnent tous les deux un résultat de 1, l'arme explose, elle est détruite et le tireur subit 2d6 DM.*

Bien qu'archaïques (et dangereuses) les arquebuses et mousquets peuvent bénéficier du Tir Visé (L) à condition de l'utiliser avec la fourche ou fourquin (la portée de base est multipliée par 4), et la force minimale requise réduite de 4.



Grand pistolet à rouet tardif 1630/1650 de fabrication



Pistolet à rouet



arquebuse à rouet, de la fin du XVIIe siècle



Arquebuse de chasse à rouet, Allemagne, fin XVIè siècle ou début du XVIIè siècle.



Pistolet d'arçon à rouet, style allemand fin XVIe siècle



## Les Mousquetaires

Le corps des mousquetaires de la maison militaire du roi de France est créé en 1622 lorsque Louis XIII dote de mousquets, arme plus puissante que l'arquebuse, une compagnie de cheveu-légers de la Garde<sup>1</sup>, créée par Henri IV. Elle est connue sous le nom de Compagnie des Mousquetaires du Roi.



Les mousquetaires sont recrutés uniquement parmi les gentilshommes ayant déjà servi dans les Gardes. L'accès aux mousquetaires, corps d'élite et de parade, proche du roi, représente une promotion.

En quittant ses rangs, on est nommé enseigne ou lieutenant dans les Gardes ou officier dans les régiments.

Les mousquetaires sont d'abord des combattants à cheval, puis indifféremment à pied ou à cheval. Ils forment la garde habituelle du roi à l'extérieur, la garde à l'intérieur des appartements royaux étant assurée par les gardes du corps et des gardes suisses.

### Les mousquetaires du Cardinal (ou Gardes du Cardinal)

Richelieu (1585-1642) étant menacé de mort, notamment par Gaston de France, Louis XIII lui ordonne de se créer des gardes personnels qui deviennent progressivement un corps de mousquetaires pour son service. Il préféra avoir sa propre garde aux couleurs de l'Église, c'est-à-dire le rouge. Les mousquetaires du roi dépendaient du capitaine des mousquetaires, alors que ceux du cardinal dépendaient de lui directement.

### Le règne de Louis XIV

En 1646, Mazarin fait dissoudre la compagnie des mousquetaires du roi, sous prétexte qu'ils sont trop turbulents. Elle réapparaît en 1657 avec un effectif de 150 hommes.

À la mort de Mazarin en 1661, la compagnie des mousquetaires du cardinal passe au service du roi. En 1664, elle est réorganisée sur le modèle de la première compagnie et reçoit le surnom de « mousquetaires gris » dû à la robe de leurs chevaux, alors que la deuxième compagnie créée en 1663 est appelée « Mousquetaires-Noirs », ces derniers ayant des chevaux noirs.

La devise des mousquetaires gris est « *Quo ruit et letum* » (« Où elle tombe, la mort aussi », « Où elle tombe la mort vient avec elle ») et celle des noirs « *Alterius Jovis altera tela* » (« Les autres traits d'un autre Jupiter »).

Chaque mousquetaire doit se monter, s'habiller et s'équiper à ses frais. Le roi ne fournissait que le fusil et le mousquet, les pistolets et les épées devaient être achetés. Si au début les mousquetaires n'avaient pas d'uniforme (ils portaient pour se distinguer une casaque bleue ornée de 4 croix de velours blanc qui leur servaient de manteau, mais était peu pratique lors des combats), par la suite, une tenue est fixée.



L'habit est rouge écarlate et brodé d'or avec des manches et un col satinés de blanc et de dentelle ainsi qu'un chapeau au panache blanc. Les bottes sont demi-fortes (ce qui les rend plus commodes que les grosses bottes de cavalerie qu'avaient les mousquetaires au début).



# Open game license version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights

conveyed by this License.

Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

