

De l'usage des armes à silex

dans Chroniques Oubliées™
Contemporain

VOLUME 2



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

Illustration de couverture : Soldat du Régiment de Languedoc par **Charny**

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 « Kegrone » Bernasconi et Thomas Robert

Edition et direction artistique COC : Tête Brulée

Auteur : Laurent « Kegrone » 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 ?*

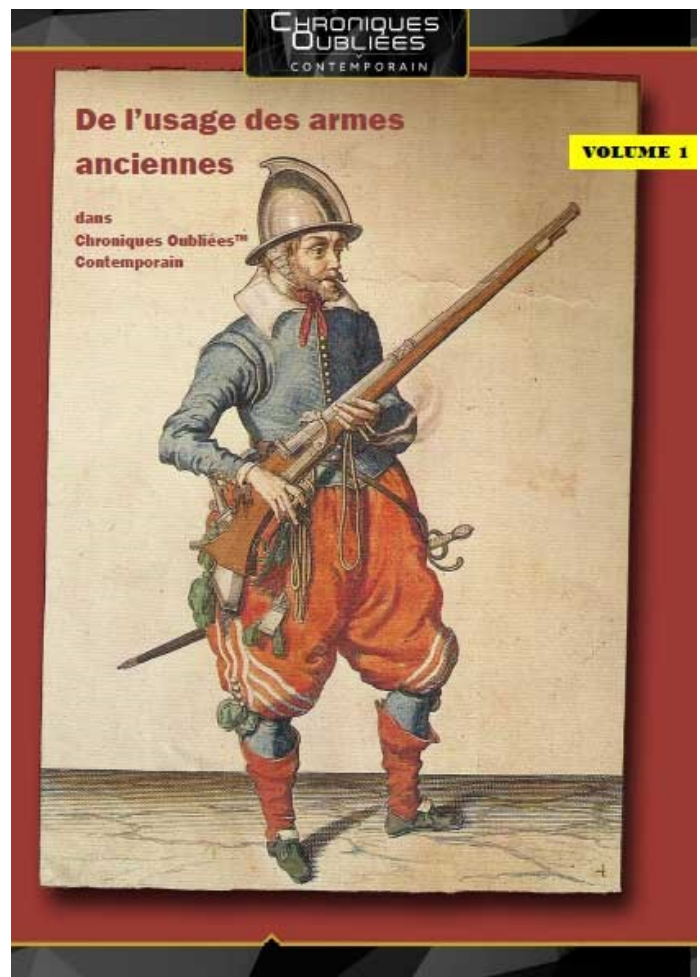
Et également pourquoi ?

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.

L'article de scriipt : <https://urlz.fr/aLy9>

Une option pour les armes à silex : les armes à poudre ne conviennent pas à tous les univers de jeu, elles sont soumises à l'autorisation du MJ. 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.



Les armes à silex

Commençons par la platine à chenapan à la fin du XVIe siècle. En effet, le système du silex est un bond en avant dans les mécanismes de mise à feu des armes de guerre jusqu'au début du XIXe siècle. L'âge du silex voit également l'introduction du fusil (dès la fin du dix-huitième siècle), ce qui rend les armes longues beaucoup plus précises par le contrôle de la trajectoire de la balle.

De meilleures techniques d'armurerie permettent également le chargement par la culasse à peu près dans le même temps.

Mais comme les armes à feu plus anciennes, les armes à platine à silex sont difficiles à charger. Recharger une arme à feu à silex nécessite deux actions complètes.

Les armes à silex sont légèrement plus précises que celles à mèche et à rouet ; par conséquent, les personnages peuvent appliquer leurs modificateurs de dextérité pour les attaques à distance (ATD).

Leurs faible portée reflètent leur inexactitude par rapport aux armes à feu modernes.

***Facultatif** : comme les premières armes à feu, les silex sont difficiles à utiliser par temps humide. À la discrétion du MJ, une arme à silex peut connaître des ratés à cause de la pluie ou d'autres conditions humides, sur une résultat naturel au lancer de 1 sur le d20.*

Pistolet et mousquet à chenapan

La platine à chenapan (aussi appelé *snaphance* ou *snaphaunce*) est une forme précoce d'arme silex développée par les Hollandais entre 1550 et 1570.

(Le système Miquelet espagnol, développé à peu près à la même époque, est un mécanisme similaire.) En tirant sur la gâchette, vous ouvrez le couvercle du bassinet et cela frappe un morceau de silex contre de l'acier, créant des étincelles pour enflammer l'amorçage dans le bassinet. Bien qu'efficace, ce mécanisme est un peu plus complexe que le plus simple et le moins cher des silex qui se seront développés par la suite.

Les tromblons

Ces armes sont lourdes avec des canons courts et de gros calibres, chargés de petites grenailles.

Le canon en forme d'entonnoir n'est pas conçu pour augmenter la précision et la portée de l'arme, mais sert à tirer des projectiles multiples ou grenaille à courte portée. Cette forme permet également un chargement plus facile des munitions dans le canon. Ceci facilite beaucoup le réarmement du tromblon

avec des projectiles de toutes sortes (balles de plomb mais aussi cailloux, morceaux de verre ou encore gros sel) dans les situations où ce ne serait pas normalement possible comme sur une diligence roulant sur une route dégradée.

Ces armes permettent de faire un Arc de feu. Sur une courte portée, toutes les cibles sur la trajectoire du tir peuvent donc être touchées avec 1 dé de moins au DM...

Pistolet à quatre canons

Ce pistolet à silex a quatre canons identiques disposés de manière à ce que l'utilisateur puisse faire pivoter chaque canon sous le chien, permettant quatre coups avant de recharger. Recharger les quatre canons nécessitent trois actions complètes.

Les pistolets de duel

À la fin du XVIIIe siècle, les pistolets à silex spécialement conçus pour le duel sont créés. Ce sont souvent des armes richement décorées et viennent généralement par paire dans une attrayante et boîte en bois facilement transportable.

Le fusil Brown Bess

Il s'agit de l'arme longue standard de l'armée britannique pendant plus de 200 ans, le mousquet à silex «Brown Bess» est bon marché et fiable.

Le fusil Ferguson

Il s'agit du premier fusil à chargement par la culasse utilisé dans un conflit, le Ferguson aurait pu révolutionner la guerre (et peut-être changé l'issue de la révolution américaine) si l'armée britannique avait pleinement reconnu son potentiel.

Un personnage utilisant un Ferguson peut recharger avec une seule action complète, ou en mouvement.

Les fusils des plaines

Les fameux fusils de commerce fournis à diverses nations indiennes à la fin du XVIIIe siècle et au début du XIXe siècle. Ces armes sont également populaires auprès de la première vague de trappeurs, d'éclaireurs et de pionniers qui se sont dirigés vers l'ouest avant la guerre de Sécession.

Le fusil Kentucky

La première arme à feu conçue dans les colonies américaines, cette pièce est particulièrement conçue pour la chasse. Son long canon augmente sa précision, lui permettant de faire mieux que les mousquets militaires contemporains.

Armes à silex (16ème siècle au 19ème siècle)	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Armes de poing à platine à silex					
Pistolet à platine à chenapan (L)	1d6	10 m	10	—	1580
Pistolet tromblon (#) (L)	1d8	5 m	12	—	1680
Pistolet à 4 canons (cal. 32) (L)	1d6	10 m	10	—	1780
Pistolet de duel (cal .50) (L)	1d8	20 m	12	—	1775
Armes longues à platine à silex					
Mousquet à platine à chenapan (L) (²)	1d8	30 m	10	—	1570
Mousquet Tromblon (L) (#) (²)	1d8	10 m	12	—	1654
Fusil Brown Bess (cal .75 mousquet) (L) (²)	1d8	20 m	10	—	1690
Fusil Ferguson (cal .65 à chargement par la culasse)(²)	1d8	40 m	10	—	1776
Fusil des plaines (cal .38) (L) (²)	1d8	30 m	10	—	1820
Fusil Kentucky (cal .52) (L) (²)	1d8	40 m	10	—	1776
Mousquet Charleville M1 1766 (Cal 69)(L) (²)	1d8	40 m	10	—	1777

(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou pour être rechargée (#) Arme capable de faire un Arc de feu.

(²) Arme à 2 mains

La platine à silex est un type de mécanisme autrefois utilisé dans les armes à feu, mise au point par l'arquebusier Marin Bourgeois en combinant le système de deux platines existantes (à chenapan et à miquelet). Vers 1630, il a rapidement remplacé les mécanismes plus anciens, les platine à mèche et platine à rouet (simplification de construction de celle-ci par les armuriers), et son usage s'est perpétué pendant plus de deux siècles



Pistolet tromblon



Pistolet à miquelet Italien ou Espagnol, calibre 57

Contemporaine de la platine à chenapan, la **platine à miquelet** est d'origine espagnole et son nom est tiré de son usage chez les Miquelets, partisans catalans à la solde du mercenaire Michelotto Corella. La particularité de cette platine est d'être constituée d'une seule pièce formant batterie et couvre-bassinnet.



Pistolet à quatre canons



Pistolet à platine à chenapan

La **platine à chenapan** est une des premières platines à silex développées en Europe du Nord vers 1550 en remplacement de la platine à rouet trop complexe et onéreuse.



Paire de pistolets de duel



Mousquet tromblon anglais



Russian Cavalry Pistol M1809 - .70 cal



British Heavy Dragoon Pistol - .62 caliber



British 1756 Light Dragoon Pistol - .68 caliber



Tower Sea Service Pistol used by the British Royal Navy.



Pistolet espagnol platine à Miquelet



Belgian E.I.C. (East India Company) pattern flintlock pistol - .69



Charleville Model 1777 Cavalry Officer Flintlock- .69 cal

Armes à silex (16ème siècle au 19ème siècle)	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Armes de poing à platine à silex					
Pistolet de voyage	1d6	5 m	10	—	1770
Pistolet de poche à double canon	1d6	5 m	10	—	1814
Pistolet Russian Cavalry M1809 - .70 cal	1d8	10 m	12	—	1810
Pistolet de gendarmerie An IX	1d8	10 m	12	—	1806
Pistolet British Heavy Dragoon - .62 caliber	1d8	10 m	12	—	1750
Pistolet British 1756 Light Dragoon - .68 caliber	1d8	10 m	12	—	1760
Pistolet Tower Sea Service - British Royal Navy.	1d8	10 m	12	—	1760
Pistolet Belgian E.I.C. (East India Company) - .69 cal	1d8	10 m	12	—	1760
Pistolet Charleville M1777 - .69 cal	1d8	10 m	12	—	1777



Pistolet de voyage à silex



Pistolet de poche à double canon



Pistolet de gendarmerie An IX

Production de « pierre à fusil »



Type de silex

Pour les pierres à fusil on recherchait les silex blonds et translucides, à cassure lisse assez dure pour produire de bonnes étincelles mais pas trop dure pour ne pas endommager les platines. Ces silex particuliers sont présents dans plusieurs régions au substrat calcaire. Dans le sud-ouest du Bassin parisien, la profondeur de la veine de silex varie selon les endroits : assez profonde au Grand-Pressigny, elle se trouve entre 10 et 20 mètres de profondeur autour de Meusnes et Couffy. Les bancs géologiques qui contiennent ces silex sont généralement horizontaux, dans une terre crayeuse et marneuse, molle et gélatineuse. Les silex y sont couverts d'une croûte de 9 à 27 cm d'épaisseur, crayeuse, à la texture fine et très spongieuse, blanche, jaunâtre ou rougeâtre selon la couleur du silex qu'elle renferme.

Zones de production

Plusieurs zones de production importantes sont connues en Europe, par exemple dans les Monts Lessins dans le nord de l'Italie, près du lac de Garde, dans la région de Brandon en Angleterre ou encore en Bavière. En France, dans le Loir-et-Cher, la production locale aurait débuté sur la commune de Couffy pour rapidement s'étendre aux alentours. Du XVIIe au XIXe siècles, Meusnes a été la capitale de la production de la « pierre à fusil ». Dans son Encyclopédie, Diderot cite Meusnes en même temps

que Couffy comme « les endroits de la France qui produisent les meilleures pierres à fusil, & presque les seules bonnes ».

La production aurait atteint près de 40 millions d'unités au début du XIX^e siècle.

Enjeux économiques et stratégiques

La qualité des pierres à fusil de ce coin du Berry fut très vite renommée, au point de susciter des complots de la part de puissances étrangères pour s'emparer de leur secret.

Ce fut d'abord Marlborough qui captura à Malplaquet en 1709 plusieurs fantassins natifs de Meusnes et les déporta dans les carrières du Suffolk ; les prisonniers cependant bâclèrent leur travail pour garder le secret de la taille des silex. **Frédéric Guillaume**, lui aussi, tenta de voler le secret en dépêchant un espion belge du nom de **Mathias Close**, armurier à Potsdam.

Close réussit à apprendre comment tailler les silex, mais en vain pour son commanditaire car les silex prussiens ne convenaient pas. Joseph II tenta sa chance aux prémices de la Révolution en faisant soudoyer un caillouteur de Meusnes du nom de **Thimothée Rochette**, qui accepta d'émigrer pour une bonne somme, contre l'avis de sa mère mais avec la bénédiction du curé qui sentait les troubles venir. **Rochette** revint quatre mois plus tard, n'ayant lui non plus point trouvé de silex appropriés dans le sous-sol prussien.

Une autre tentative eut lieu en 1821 quand deux marchands français recrutèrent un caillouteur du nom de **Jamet**, afin de créer une taillerie à Mons. Là encore l'essai échoua faute de silex approprié.

Il est dit que **Muhammad Ali**, le puissant gouverneur d'Égypte, s'y est essayé également mais sans plus de succès.



Fusil des plaines (cal .38)



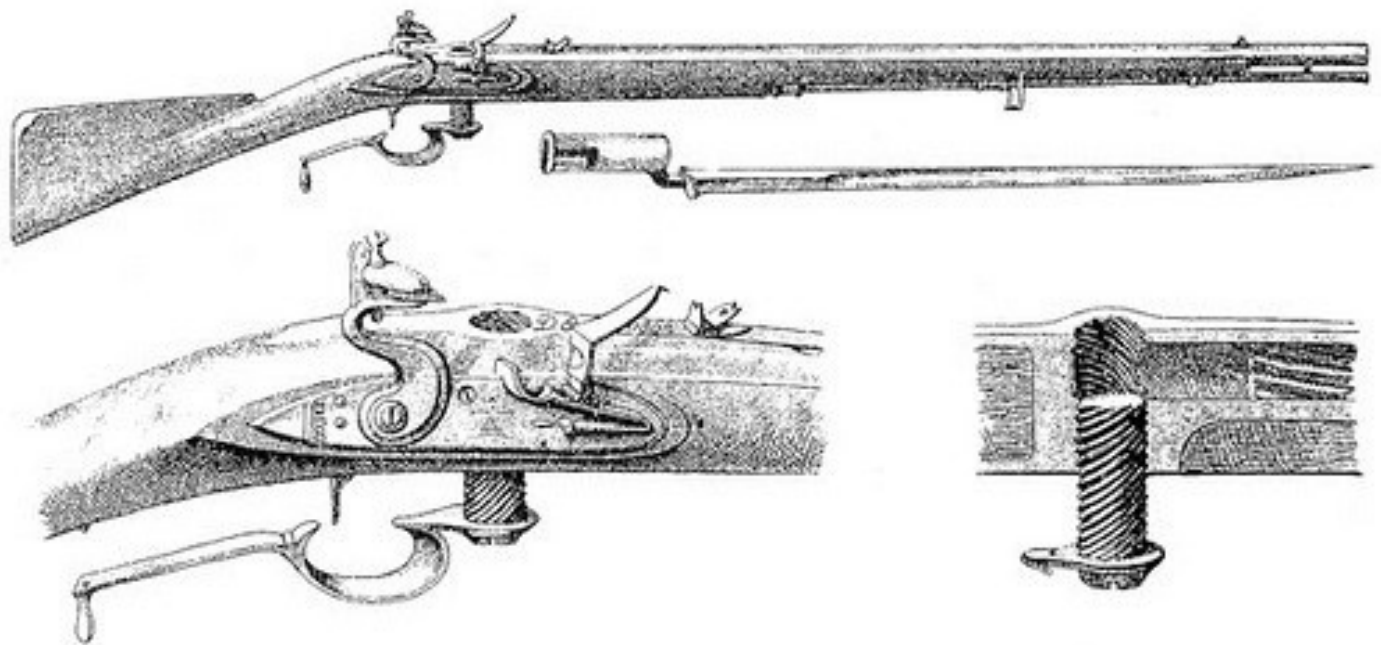
Fusil Kentucky (cal .52)



Mousquet Charleville M1766 (Cal 69)



"Short Land Pattern" Brown Bess 1768-1805 - .75 caliber



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.

