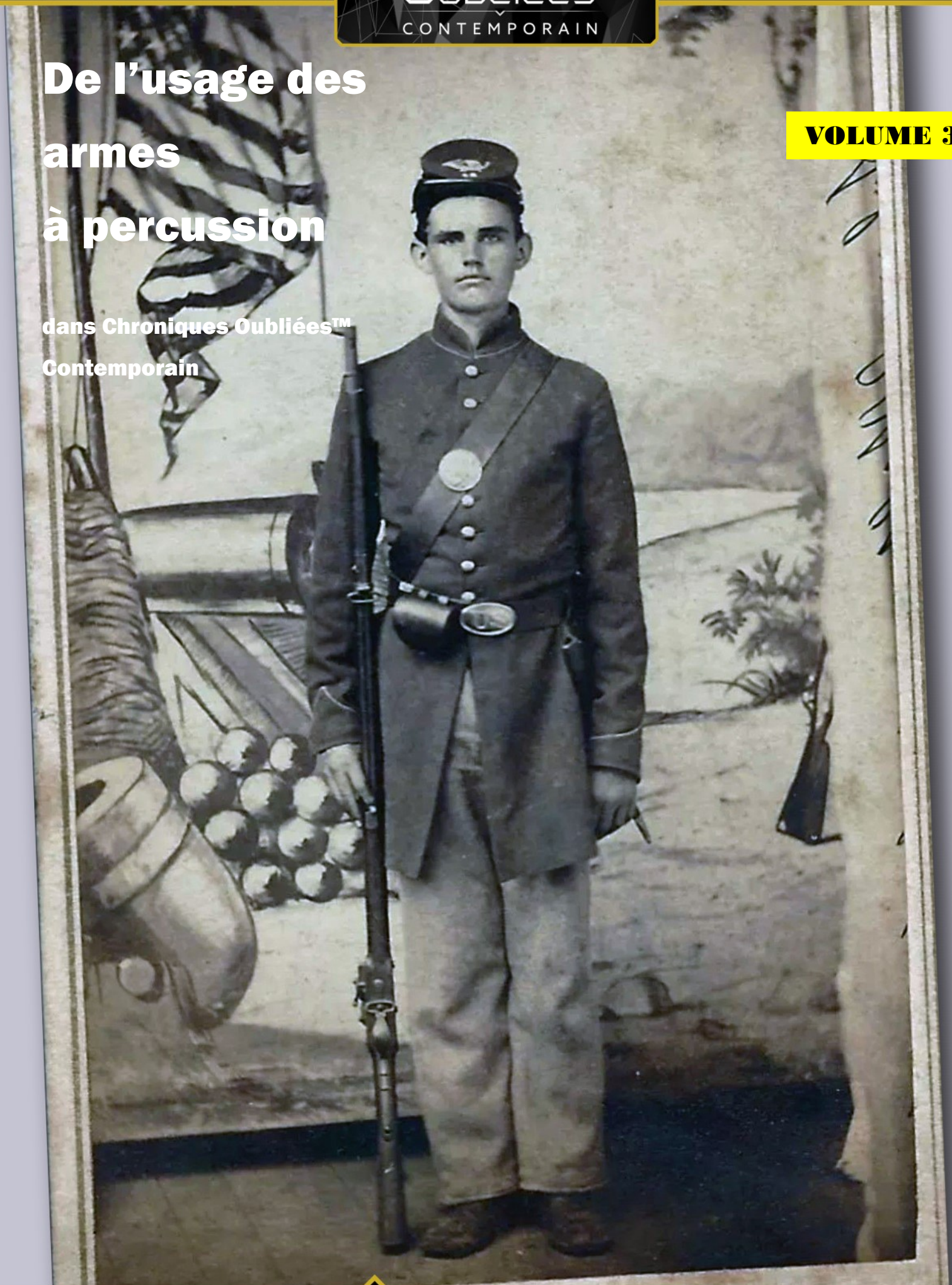


De l'usage des armes à percussion

dans Chroniques Oubliées™
Contemporain

VOLUME 3





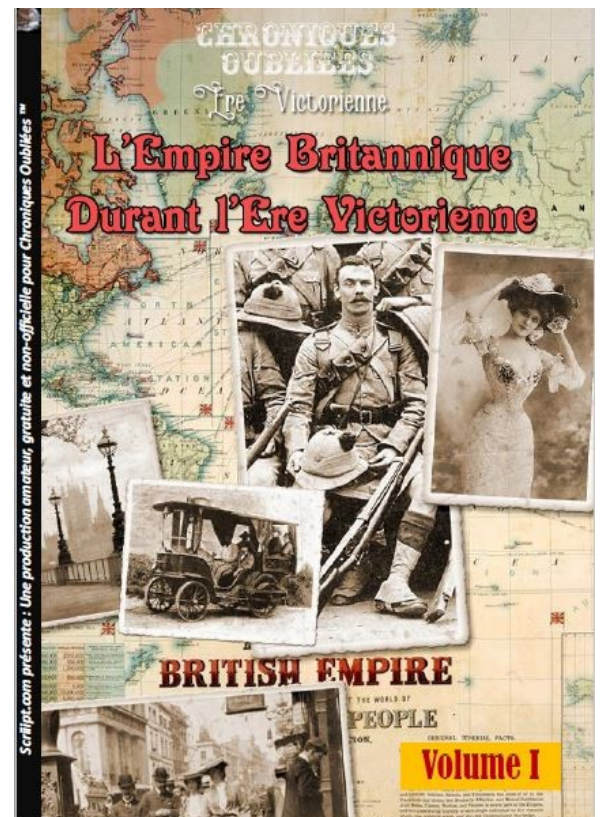
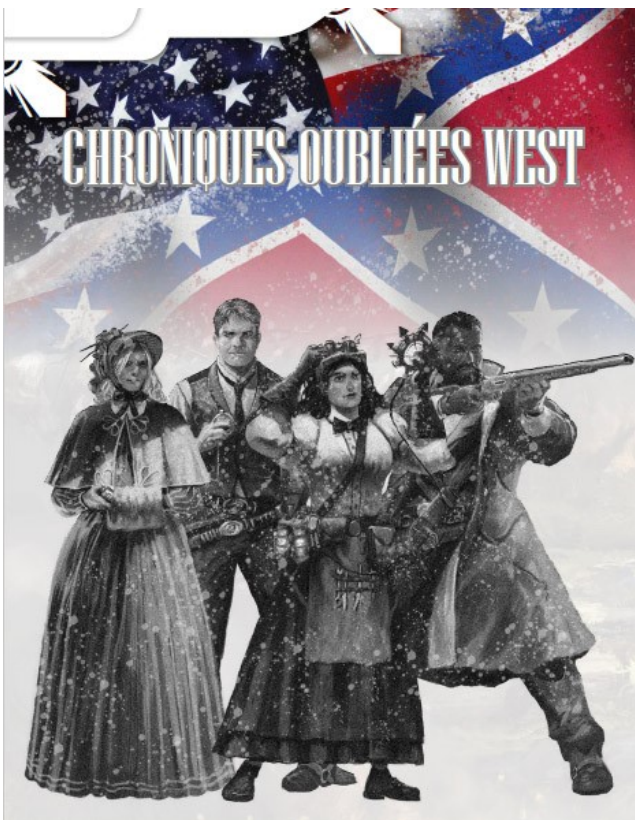
Petit rappel

« **Chroniques Oubliées™ Contemporain** » permet, au départ, de jouer dans des périodes allant de 1900 à 2100 (à peu près). Nous avons expérimenté plusieurs adaptations permettant de jouer les périodes précédentes, l'Ere Victorienne,... par exemple.

La sortie dans les Casus Belli n°30, 31 et 32 de **Chroniques Oubliées™ West** permet de manière plus officielle de jouer dans une version alternative du *farwest*...

Nous avons donc repris nos caractéristiques d'armes à feu de l'époque et avons procédé à quelques ajustements.

De la même façon, nous avons fait au mieux pour que ce soit compatible aussi avec Chroniques Oubliées Ere Victorienne (qui est non officiel).



Mise à jour avril 2020



Règle sur les incidents de tir

Lorsqu'un personnage obtient un résultat de **1, 2 ou 3** au dé d'attaque avec une arme à feu ancienne, celle-ci présente un problème. L'arme s'est enrayée, ou a eu des ratés, ou encore l'arme lui a échappé des mains à cause de la surprise du recul. Ou alors s'il s'agit d'un revolver, il faut recharger l'arme.

Les armes à percussion et à chargement par la bouche sont longues à recharger

Ces armes à cause de leur système de chargement sont longues à charger. Il faut une action limitée par canon (L)... Donc, celles à canons multiples demandent au moins 2 à 3 actions limitées (L), voire 5 ou 6 pour un revolver ou une poivrière... Ce qui explique que certains portaient plusieurs armes...

Pour les revolvers, certaines armes permettaient d'avoir des barilletts amovibles déjà chargés pour gagner du temps... Il faudrait une seule action pour recharger ainsi.

S'en servir autrement ?

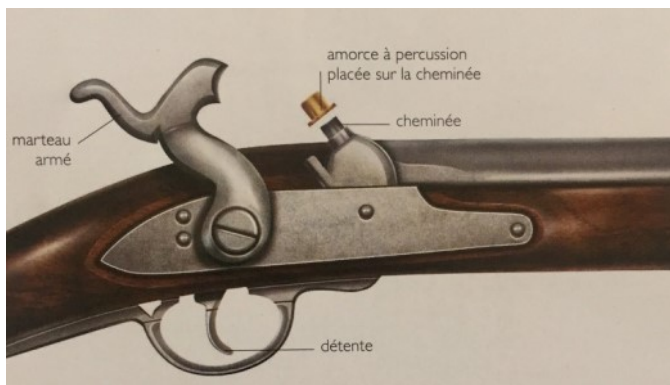
Une fois déchargée, l'arme peut éventuellement servir autrement.

- ⇒ A coup de crosse (1d4 de DM + le bonus de FOR)
- ⇒ Avec la baïonnette au bout du canon (1d8 de DM + le bonus de FOR...)

Les armes anciennes, à platine à percussion (ou à cheminées)

La platine à percussion (ou à piston) fut créée à la suite de l'invention en Europe tout au début du 19^{ème} siècle (vers 1808) de l'amorce au fulminate de mercure.

Ce système, qui utilisait la même mécanique que la platine précédente (à silex), se différençait par la forme du chien qui perdit son système de mâchoires au profit d'un embout qui venait frapper une amorce placée sur la cheminée (qui venait à la place du bassinet) et qui enflammait instantanément la poudre dans la culasse.



En 1, c'est l'emplacement de la capsule que le marteau du chien vient frapper

Le rechargement

Recharger une arme à feu à percussion nécessite le même temps de chargement qu'une arme à feu à silex, mais est un peu plus fiable (même par mauvais temps).

Précise et solide, l'invention du système à percussion va permettre la multiplication des armes à canons multiples, à barillet et faciliter également le chargement de cartouches toutes prêtes (même si elles sont encore en papier).

En 1840, cette platine fut généralisée et en usage en Europe jusqu'en 1865.

Des conversions

Les armes munies de l'ancienne platine à silex furent aisément modifiées en adaptant une cheminée à l'emplacement du bassinet et en modifiant la tête du chien



En 1, l'emplacement de la capsule, et en 2 le chien.



Josey Wales hors-la-loi (1976 - Clint Eastwood)

Armes anciennes	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Armes de poing à percussion					
Poivrière (calibre .22) - 6 coups (L)	1d6	10 m	10	6 \$	1830
Derringer (calibre 41) - 1 coup (L)	1d8	5 m	12	5 \$	1841
Revolver Navy (Calibre 36) - 6 coups (L)	1d8	20 m	12	6 \$	1851
Revolver LeMat (calibre 42/18) (L)	1d10/1d8	20 m/10 m	14/10	17 \$	1856
Revolver Remington new model Army (calibre 44) - 6 coups (L)	1d10	20 m	14	15 \$	1858
Revolver Army (calibre 44) - 6 coups (L)	1d10	20 m	14	14 \$	1860
Revolver Colt Dragoon (calibre 44) 6 coups (L)	1d10	20 m	14	13 \$	1848
Revolver Colt Walker (calibre 44) - 6 coups (L)	1d12	30 m	16	18 \$	1847
Revolver Star Army (calibre 44) 6 coups (L)	1d10	20 m	14	20 \$	1863
Armes longues à percussion					
Fusil-mousquet (calibre 58) (2) (L)	1d8	80 m	10	5 \$	1835
Fusil revolver Colt (calibre 36) - 6 coups (2) (L)	1d8	40 m	10	18 \$	1836
Fusil de chasse (calibre 12) - double canon (2) (L)	1d10	50 m	12	15 \$	1840

(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou pour être rechargée (une action par coups) / **(2)** Arme à 2 mains



Derringer (calibre 41) - 1 coup



Poivrière (calibre .22) - 6 coups



Revolver Navy (Calibre 36) - 6 coups



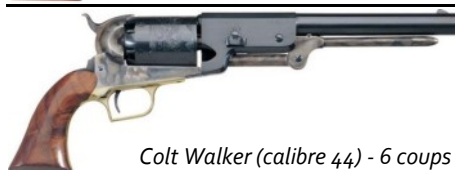
Revolver Army (calibre 44) - 6 coups



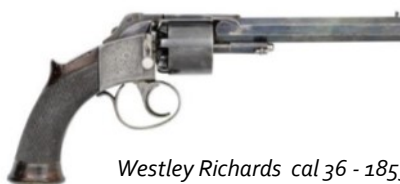
Revolver Tranter



Revolver Starr Army modèle 1863



Colt Walker (calibre 44) - 6 coups



Westley Richards cal 36 - 1853



Revolver LeMat



Remington New Model Army calibre 44



Revolver Kerr



Pistolet à quatre canons



Colt Dragoon calibre 44

Une exception... les armes à percussion et à chargement par la culasse.

Armes anciennes	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Armes de poing à percussion et à chargement par la culasse					
Revolver à aiguille Kufahl, (calibre 7,62mm, 6 coups) <i>(L)</i>	1d6	20 m	10	20 \$	1854
Armes longues à percussion et à chargement par la culasse					
Carabine Sharps à 1 coup (calibre 52) <i>(2) (L)</i>	1d8	60 m	10	12 \$	1850
Fusil Berdan Sharps à 1 coups (calibre 52) <i>(2) (L)</i>	1d8	80 m	10	12 \$	1850
Fusil à aiguille Dreyse à 1 coup (calibre 60) <i>(2)</i>	1d12	60 m	14	18 \$	1841
Fusil Chassepot Mle 1866 à 1 coup (Calibre 11 mm Chassepot) <i>(2)</i>	1d10	80 m	12	20 \$	1866
Fusil Greene à 1 coup (calibre 53) <i>(2)</i>	1d8	80 m	10	25 \$	1859

(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou pour être rechargée / (2) Arme à 2 mains

Les armes ici ont une ou deux particularités : elles sont chargeables par la culasse avec des cartouches toutes faites en papier. Cela les rend donc beaucoup plus rapides à recharger. Et surtout pour les armes longues comme les fusils, il n'est plus nécessaire de se tenir debout.

Cependant les Sharps ont encore besoin que l'on insère une capsule sur la cheminée.



Fusil à aiguille Dreyse (calibre 60)

Le **fusil à aiguille Dreyse**, était un fusil à chargement par la culasse à un coup qui utilisait un système rotatif pour fermer la culasse. Il est ainsi appelé en raison de son percuteur d'un demi pouce en forme d'aiguille qui passait au travers de la cartouche de papier pour frapper une amorce à percussion à la base de balle. Son développement, par **Dreyse**, a commencé dans les années 1830. Une version améliorée de celui-ci a été adoptée par la Prusse à la fin des années 1840. La cartouche de papier et l'arme avaient de nombreux défauts, plus précisément, de graves problèmes de fuite de gaz. Toutefois, le fusil a été utilisé avec succès dans l'armée prussienne dans la guerre austro-prussienne de 1866. Cette guerre, et la guerre franco-prussienne de 1870-71, ont finalement provoqué beaucoup d'intérêt en Europe pour les armes à chargement par la culasse et le système militaire prussien en général.

Aussi, pendant la guerre de Sécession, plusieurs armes à chargement par la culasse ont été mises en service. Parmi les fusils à un coup, le **fusil Sharps** utilisait un très efficace, simple et solide système à bloc tombant - et le **fusil Greene** un système à verrou rotatif. Le **Sharps** utilisait une cartouche papier et une capsule.



Fusil Chassepot Mle 1866 (Calibre 11 mm Chassepot)

Les Français ont adopté le nouveau **fusil Chassepot** en 1866, qui disposait de beaucoup d'amélioration par rapport au fusil à aiguille, car il avait considérablement moins de fuites de gaz grâce à son système d'étanchéité de Bange. Les fusils à chargement par la culasse à un coup ont été utilisés tout au long de la seconde moitié du XIX^e siècle, mais ils ont été progressivement remplacés par des différents modèles de fusils à répétition.



Sharps Model 1859 - .52 caliber



Berdan Sharps 1859 - .52 caliber



Fusil Greene calibre 53



Pistolet à aiguille Dreyse

Armes anciennes	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Armes longue à percussion					
Whitworth military rifle - .451 percussion (2) (L)	2d4*	80 m	14	10 \$	1857
M1841 Mississippi rifle - .58 Minie ball (2) (L)	1d8	60 m	10	12 \$	1841
Enfield Pattern 1853 - .577 Minie ball (2) (L)	1d8	80 m	10	12 \$	1853
Springfield Model 1842 - .69 smoothbore (2) (L)	1d8	30 m	10	10 \$	1842
Springfield 1861 - .58 caliber minie ball. (2) (L)	1d8	80 m	10	12 \$	1861

(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou pour être rechargée / (2) Arme à 2 mains/* cette arme permet d'ajouter un dé au DM en cas de tir à la fois couché et visé.



Whitworth military rifle - .451 percussion



M1841 Mississippi rifle - .58 Minie ball



Enfield Pattern 1853 - .577 Minie ball



Springfield Model 1842 - .69 smoothbore



Springfield 1861 - .58 caliber minie ball.



Remington 1863 Zouave Rifle - .58 Minie ball

Le **fusil Sharps**, produit à partir de 1848 par la *Sharps Rifle Manufacturing Company* à Hartford, Connecticut fut utilisé pendant et après la guerre de Sécession.

En décembre 1861 (huit mois après le début de la guerre, et alors que les revers accumulés par les Nordistes rendaient évidente la nécessité d'un sursaut), **Hiram Berdan**, l'expert en armes d'épaule individuelles du *War department* Unioniste, se vit confier la mission d'essayer le **fusil militaire à répétition Spencer**, qui pouvait tirer 7 coups d'affilée. Mais l'étui d'une cartouche **Spencer** se fissa pendant le tir, et des gaz chauds furent projetés vers les yeux de l'expert. **Berdan** déclara alors qu'il préférerait le **fusil Sharps**, dont les qualités étaient, elles, bien connues depuis 1848. Mais la troupe avait besoin d'un fusil à répétition qui puisse dépasser le **Springfield Model 1855** et son descendant le **fusil Springfield Model 1861**, certes efficaces, mais à un coup, et le Sharps nécessitait d'être rechargé, fût-ce par la culasse, après chaque tir ; aussi les autorités unionistes finirent-elles par choisir le fusil Spencer.

Par contre, son prix (dû à la qualité de son usinage), son poids (4,3 kg), sa longueur (1,20m), sa précision à grande distance, sa cadence de tir élevée (il pouvait tirer 8 coups par minute, voire 10 entre des mains entraînées) et aussi sa fiabilité firent que **Hiram Berdan** recommanda aux membres du *Federal Ordinance Department* qu'on réserve le fusil Sharps aux tireurs d'élite sélectionnés dans les rangs des soldats unionistes, tireurs qu'il organisa d'ailleurs en 2 régiments d'*US Sharpshooters*.

Dans sa version standard, le fusil Sharps était de calibre .52 et chabrait une cartouche de papier. Malgré les performances balistiques modestes (selon les concepts actuels) du projectile, le Sharps était reconnu comme très efficace à 460m, et autorisant de bons scores à 910 m entre les mains d'un tireur d'élite. Par ailleurs il pouvait être rechargé facilement par un tireur couché (position favorite du *sniper*), alors que le rechargement par la bouche d'un *rifled musket* est difficile et long dans cette position.

Lors de la bataille de Gettysburg , un détachement du *2nd U.S. Sharpshooters*, armé de fusils Sharps, se trouvait sur l'éminence hautement stratégique de *Little Round Top*. Placés derrière un mur de pierre sèche par le **colonel Joshua Lawrence Chamberlain** et bien cachés, les tireurs d'élite ont semé la confusion parmi les sudistes d'Alabama et du Texas qui se retiraient après la contre-attaque victorieuse menée à la baïonnette par les soldats du *20th Maine Volunteer Infantry Regiment*. Ils ont donc contribué à décourager les attaques sudistes sur cette portion sensible de la ligne de défense unioniste : le fait que les nordistes aient gardé *Little Round Top*, qui commandait le flanc gauche de leur ligne de défense, est, selon les historiens un des facteurs de la victoire unioniste à *Gettysburg*.

Pour contrer le Sharps, les *sharpshooters* confédérés utilisaient un fusil de précision acheté au Royaume-Uni, le **fusil Whitworth**. Peut-être fut-ce avec ce matériel que fut tué le **général John Sedgwick**, à 900m de distance, lors de la bataille de *Spotsylvania*. À moins que, mettant le comble à l'ironie, le tireur sudiste n'ait utilisé un Sharps pris à l'ennemi : les sudistes utilisaient beaucoup d'armes (et de fournitures diverses) « concédées par les Yankees ».

À noter que les fusils Sharps furent surnommés *Beecher's bibles* (Bibles de **Beecher**) : en 1856 le révérend **Henry Ward Beecher** (frère de **Harriet Beecher Stowe**, auteur de *La Case de l'oncle Tom*) envoyait à ses amis anti-esclavagistes du Kansas des caisses qui étaient marquées « bibles » alors qu'elles contenaient des **fusils Sharps**.



Armes anciennes	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Armes de poing à percussion					
Pistolet 1805 harper's ferry conversion à percussion cal. .54 (L)	1d8	20 m	12	8 \$	Vers 1830
Pistolet à percussion de poche (Calibre 50) 1 coup (L)	1d6	10 m	10	5 \$	Vers 1830
Pistolet à percussion Lang (calibre 60) 1 coup (L)	1d8	20 m	12	8 \$	1830
Pistolet à percussion Blanch (calibre 69) 1 coup (L)	1d8	20 m	12	8 \$	1830
Pistolet à percussion à 4 canons (calibre 50) 4 coups	1d8	20 m	12	12 \$	1832
Poivrière Cooper (calibre 41) 6 coups (L)	1d8	10 m	12	15 \$	1840-1850
Poivrière Mariette (calibre 32) 6 coups (L)	1d6	10 m	10	14 \$	1837
Poivrière Turner (calibre 480) 6 coups (L)	1d8	10 m	12	15 \$	1845
Revolver de transition (calibre 42) 6 coups (L)	1d10	20 m	14	18 \$	1855
Revolver Webley Longspur (calibre 44) 5 coups (L)	1d10	20 m	14	16 \$	1857
Revolver Beaumont-Adams (calibre 49) 5 coups (L)	1d10	20 m	14	18 \$	1857

(L) Arme nécessitant une action limitée par coups pour être rechargée



Pistolet 1805 harper's ferry conversion à percussion cal. .54



Pistolet à percussion de poche



Pistolet à percussion de poche



Pistolet à percussion Lang



Pistolet à percussion Blanch



Pistolet à quatre canons



Pistolet de gendarmerie



Poivrière Cooper calibre 40



Poivrière Mariette calibre 32



Poivrière Turner calibre 480



Revolver de transition calibre 42



Pistolet de poche à double canon



Revolver Webley Longspur cal 44



Revolver Beaumont-Adams calibre 49



Pistolet à canons pivotants

SE SITUER DANS LE TEMPS ?

Dirigeant Politique en France	Dirigeant Politique en Grande Bretagne	Dirigeant Politique aux USA	Films
Napoléon (1804-1815)	George III le Fermier (1760-1820)	Thomas Jefferson (1801-1809) James Madison (1809-1817)	Les Duellistes (1800-1815)
Napoléon II (1815)	George III le Fermier (1760-1820)	James Madison (1809-1817)	Les Duellistes (1800-1815) Les Misérables (1815-1832)
Louis XVIII (1815-1824)	George III le Fermier (1760-1820)	James Madison (1809-1817) James Monroe (1817-1825)	Les Misérables (1815-1832) Jacquou le Croquant (1815-1830) Le Masque de Zorro (1821-1841)
Charles X (1824-1830)	George IV (1820-1830)	James Monroe (1817-1825) John Quincy Adams (1825-1829) Andrew Jackson (1829-1937)	Les Misérables (1815-1832) Jacquou le Croquant (1815-1830) Le Masque de Zorro (1821-1841)
Louis-Philippe (1830-1848)	Guillaume IV le Roi-Marin (1830-1837) Victoria (1837-1901)	Andrew Jackson (1829-1937) Martin Van Buren (1837-1841) William Henry Harrison (1841) John Tyler (1841-1845) James K. Polk (1845-1849)	Les Misérables (1815-1832) Le Masque de Zorro (1821-1841) Le Hussard sur le Toit (1832) Moby Dick (1840) Twelve Years a Slave (1841-1853) Gangs of New-York (1846-1862)
Napoléon III (1852-1870)	Victoria (1837-1901)	Millard Fillmore (1850-1853) Franklin Pierce (1853-1857) James Buchanan (1857-1861) Abraham Lincoln (1861-1865) Andrew Johnson (1865-1869) Ulysse S. Grant (1869-1877)	Twelve Years a Slave (1841-1853) Gangs of New-York (1846-1862) Django Unchained (1858) Le Guépard (1860) Gettysburg (1861-1865) Wild Wild West (1865)



CHRONIQUES OUBLIEES

NOM.....

PROFIL.....

FAMILLE.....

NOUVEAU

DE VIE



CARAC	VALEUR	MOD	PUISSE
FOR			
DEX			
CON			
INT			
PER			
CHA			

COMBAT

MOD

TOTAL

INITIATIVE

valeur DEX

CONTACT

FOR

DISTANCE

DEX

MENTALE

INT

PV

PV Restants

PC

PC RESTANT

TRAUC

NIVEAU DE VIE

RECUP

1 2 3 4 5

DEFENSE

TOTAL

DEF

10 +

Armure

DEX

Div

Div

ARME

ATTAQUE

DM

SPECIAL

1d20+

1d20+

1d20+

VOIE 1

VOIE 2

VOIE 3

R

1

2

3

4

5

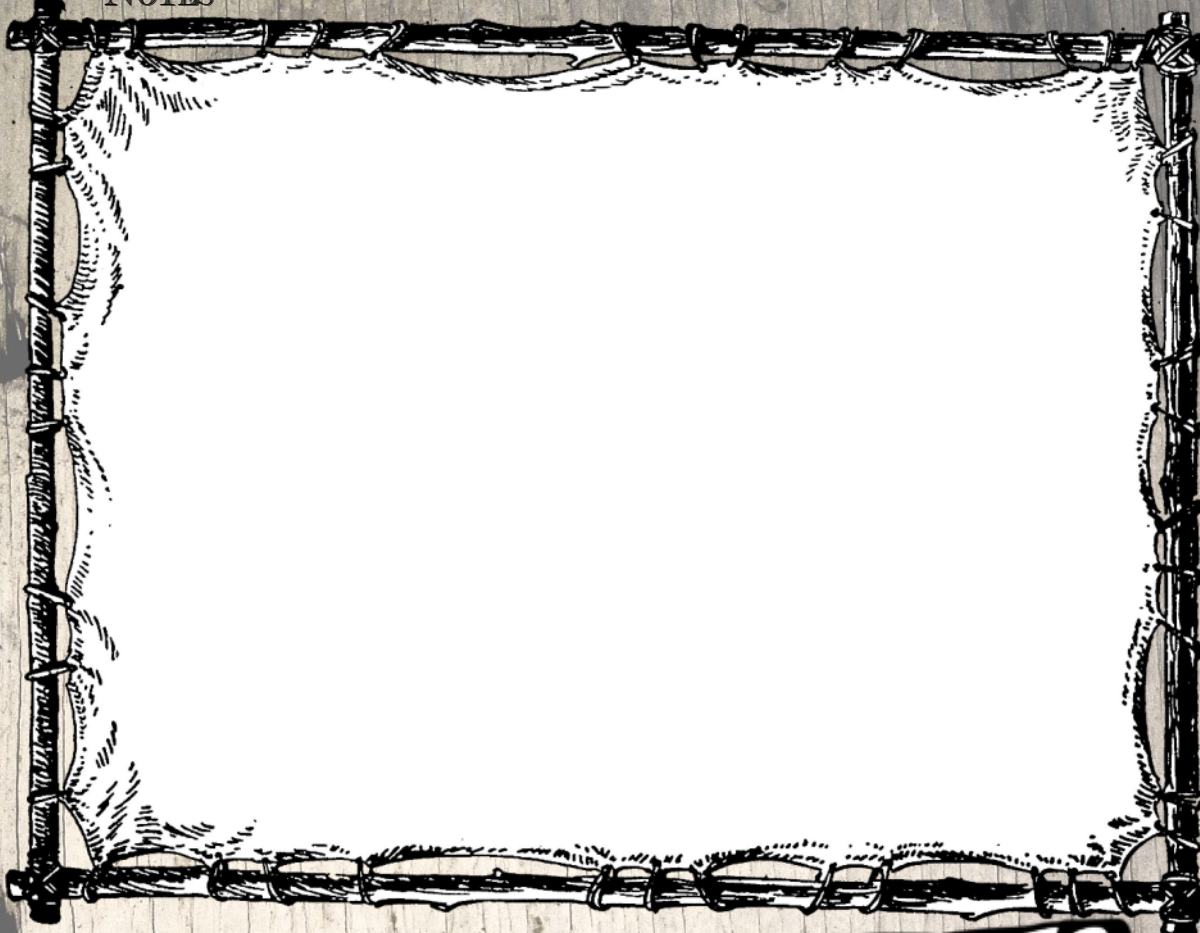
DESCRIPTION



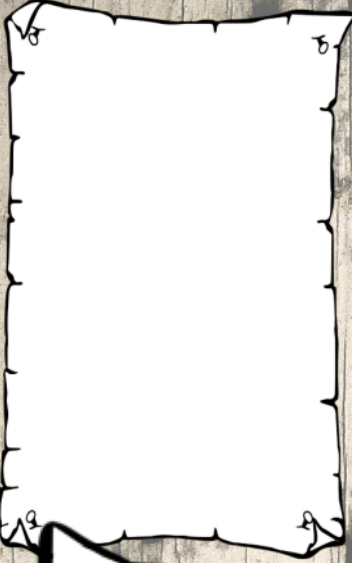
CHRONIQUES
OUBLIEES



NOTES



EQUIPEMENT



	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R			
1			
2			
3			
4			
5			

Open game licence 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 reproduce, 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.

