

Scriippt.com présente : Une production amateur, gratuite et non-officielle pour Chroniques Oubliées™

CHRONIQUES OUBLIÉES

L'ère Victorienne

L'Empire Britannique Durant l'Ère Victorienne



BRITISH EMPIRE

AT THE WORLD OF
PEOPLE

GENERAL IMPERIAL FACTS.

Volume I



The British Empire is represented by an army of one million and a half soldiers, sailors, and volunteers, but most of all by the Protestant and Union, the Wesleyan Methodists and Mutual Confidence of all Races, Classes, Peoples, and People in every part of the Empire, and the unwavering Loyalty of each single individual to the common faith, the common good, and the one Constitutional Sovereign. GOD SAVE THE QUEEN-EMPEROR.



Credits



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

Production de scriiip.com

Auteurs : Iso, Val Gossevitch, Léa Prunella, Nurthor Le Noir

Deuxième édition révisée : avril 2020

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.



Avant-Propos



Le document que vous allez lire est né presque accidentellement. Au tout départ, en feuilletant le jeu de rôle Chroniques Oubliées™ Contemporain, j'en ai tout de suite apprécié la simplicité et la concision. Des règles permettent de créer des scénarios de jeu à l'époque contemporaine, facilement. Que demander de plus ?

Et bien « le petit plus » pour moi, c'était aussi de pouvoir créer des aventures qui pouvaient se dérouler avant 1900, sans pour autant faire du médiéval.

Chroniques Oubliées™ permet cela, moyennant de toutes petites adaptations... Et ce qui, d'après moi, manquait le plus, c'était un petit tableau des armes à feu anciennes ou archaïques et quelques illustrations.

Je me suis donc lancé dans la création de ces tableaux que vous pouvez voir sur le site de scriiippt.com.

Seulement, quand je suis arrivé à la période victorienne, qui est bien entendu beaucoup plus riche en détails sur les armes à feu, j'avais déjà dépassé le stade du « petit tableau de caractéristiques ». En effet, je me rendais compte que le contexte historique était beaucoup plus intéressant que quelques données chiffrées pour un revolver ou un fusil.

Et c'est ainsi que j'ai commencé à rassembler des textes et des notes sur la période couvrant le règne de Victoria. Et il donc apparut évident que cela aller prendre plus que deux ou trois pages.

Néanmoins, je n'ai pas voulu rentrer dans un « manuel » exhaustif, la période victorienne, est très riche et vaste, elle s'étend sur plus de 60 ans.

Un autre écueil auquel je me suis heurté, c'est le « Steampunk ».

Fan de longue date des romans de Tim Powers, en écrivant ce manuel j'ai gardé en tête tout le long de cette rédaction la possibilité de jouer aux Chroniques Oubliées™ Steampunk. Pour autant, j'ai limité les allusions à l'aspect fantastique ou aux uchronies. Dans ce manuel, vous ne trouverez que des choses ayant réellement existé - à quelques exceptions près. Libre à vous en effet de considérer que les véhicules à vapeur, électriques ou les dirigeables sont beaucoup plus courant qu'ils ne l'étaient dans la réalité.

Iso



Table des Matières



Crédits	2
Avant-Propos	3
Introduction	5
Chapitre Premier : L'histoire en résumé	8
Londres Victorien	9
La <i>Metropolitan Police</i>	10
Sa Majesté la Reine	12
Héritage	13
Le Royaume-Uni sous le règne de Victoria	14
La condition féminine dans la société victorienne	16
Les guerres	17
Le Grand Jeu	22
Chapitre Deuxième : La création de personnage de style victorien	26
Création de Personnage	27
Quelques nouveaux profils	28
Aventurière	29
Aristocrate	30
Ecclésiastique / <i>Clergyman</i>	31
DéTECTIVE Conseil / <i>Consulting detective</i>	32
Militaire en retraite	33
Gouvernante	34
Professeur d'occultisme	35
Diseuse de bonne aventure	36
Mécanicien	37
<i>Bobbie</i> /Policier	38
<i>Sergeant/inspector</i>	39
Ancien médecin militaire	40



Chapitre Troisième : Armes, fournitures, équipements et moyens de locomotion	41
Petit historique de la monnaie victorienne	42
Quelques armes	43
Armes de poing	44
Illustrations (armes de poing)	45
Explication (armes de poing)	49
Armes de poing atypiques	51
Armes longues	52
Liste de prix	59
Véhicules et moyens de locomotion	60
Annexes	68
Fiche de Personnage Chroniques Oubliées Ere Victorienne	69
Les traits	71
Les profils	72
Licence OGL	74

Introduction

Le jeu de rôle Chroniques Oubliées Contemporain permet de faire vivre des aventures qui se déroulent entre les années 1900 et 2100.

Nous souhaitons élargir un peu plus les possibilités du jeu en allant vers une période à peine plus ancienne : le XIX^{ème} siècle. La période en question est vaste et large, ainsi nous l'avons cantonnée pour les besoins de la rédaction à l'Empire Britannique durant l'ère victorienne.

Ainsi dans les pages qui vont suivre nous allons survoler dans la première partie l'histoire de l'Empire de 1837 à 1901, puis un grand chapitre sera consacré à la création de personnage avec quelques nouveaux profils adaptés au style victorien, et enfin nous terminons avec un « catalogue » d'objets divers et variés contenant des armes et des véhicules.

Nous n'avons pas oublié de vous fournir une fiche de personnage en annexe.

UNION IS STRENGTH

A R C T I C

O C E A N

NORTH ATLANTIC OCEAN

P A C I F I C

S O U T H

A T L A N T I C

O C E A N

A U S T R A L I A N

O C E A N

A U S T R A L I A N

O C E A N

A U S T R A L I A N

O C E A N

A U S T R A L I A N

O C E A N

A U S T R A L I A N

THE WORTH OF EMPIRE.

The annual output and export value, before the removal of duties, of the British Empire are estimated to have been £2,000,000,000, and to have cost only one-third as much to produce. The value of the goods, raw materials, and provisions of every sort used in the British Empire's trade and commerce is estimated to have been £1,000,000,000. The value of the goods, raw materials, and provisions of every sort used in the British Empire's trade and commerce is estimated to have been £1,000,000,000. The value of the goods, raw materials, and provisions of every sort used in the British Empire's trade and commerce is estimated to have been £1,000,000,000.

GREATER BRITAIN, THAT IS THE POSSESSIONS OF THE BRITISH PEOPLE OVER THE SEA.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

POPULATION, AREA, AND REVENUE.

Mother Country	Area (sq miles)	Population	Annual Revenue	Value of Goods	Value of Exports
Great Britain	121,000	40,000,000	£100,000,000	£1,000,000,000	£500,000,000
Ireland	72	4,000,000	100,000,000	100,000,000	50,000,000
Aden	72	42,000	100,000	100,000	50,000
Assam	38	140	100,000	100,000	50,000
Bahamas	5,000	61,000	85,000	85,000	40,000
Bombay	386	30,000,000	150,000,000	1,500,000,000	750,000,000
Canada	3,215,647	5,200,000	8,000,000	80,000,000	40,000,000
Cape Colony	300,000	2,000,000	5,500,000	55,000,000	25,000,000
Ceylon	25,385	2,500,000	1,400,000	14,000,000	7,000,000
Cyprus	3,584	71,000	107,000	1,070,000	500,000
Falkland Islands	2,500	200	14,000	140,000	70,000
Fiji & Western Islands	8,045	100,000	80,000	800,000	400,000
Gambia	2,700	10,000	23,800	238,000	100,000
Gibraltar	2	75,000	63,000	630,000	300,000
Gold Coast	90,000	1,500,000	230,000	2,300,000	1,000,000
Guiana	105,000	340,000	588,000	5,880,000	2,500,000
Honduras	7,923	20,000	50,000	500,000	250,000
Hong Kong	71	250,000	450,000	4,500,000	2,000,000
India and Burma	1,800,000	300,000,000	50,000,000	500,000,000	250,000,000
Jamaica, Turks, Islands, etc.	4,400	700,000	850,000	8,500,000	4,000,000
Karnarode Islands	25	1,000	10,000	100,000	50,000
Malta and Gozo	119	200,000	450,000	4,500,000	2,000,000
Mauritius	705	380,000	850,000	8,500,000	4,000,000
Natal	20,651	700,000	1,500,000	15,000,000	7,000,000
Newfoundland & Labrador	42,200	200,000	300,000	3,000,000	1,500,000
New Guinea	90,000	350,000	500,000	5,000,000	2,500,000
New South Wales	310,700	1,500,000	3,000,000	30,000,000	15,000,000
New Zealand	104,470	800,000	1,000,000	10,000,000	5,000,000
Niger Coast, Prod.	500,000	35,000,000	350,000	3,500,000	1,500,000
North Island	53	750	1,000	10,000	5,000
North Borneo	31,108	175,000	75,000	750,000	350,000
Perth	5	50	50	500	250
Queensland	668,697	500,000	1,500,000	15,000,000	7,000,000
Sierra Leone	750,000	100,000	100,000	1,000,000	500,000
South Australia	903,990	400,000	2,000,000	20,000,000	10,000,000
St. Helena	47	5,000	11,000	110,000	50,000
Sri Lanka	25,000	825,000	1,000,000	10,000,000	5,000,000
Tasmania	28,215	100,000	700,000	7,000,000	3,000,000
Trinidad & Tobago	1,988	250,000	650,000	6,500,000	3,000,000
Victoria	28,000	1,500,000	7,000,000	70,000,000	35,000,000
Western Australia	975,930	100,000	1,000,000	10,000,000	5,000,000
Windward Is.	100	1,000	10,000	100,000	50,000

THE HOWARD V...
MAP OF T...

BRITISH EMPIRE

SHOWING THE POSSESSIONS THROUGHOUT THE WORLD

THE BRITISH EMPIRE

THEIR EXTENT, POPULATION, AND REVENUE.

- REFERENCES.
- British Possessions Coloured Red
 - Railways
 - Administrative Divisions
 - Primary Coaling Stations
 - Primary shows that:
 - Jamaica
 - Sierra Leone
 - Sierra Leone
 - Sierra Leone
 - Secondary
 - Tertiary
 - Quaternary
 - Stations
 - Distances
 - Royal Navy Stations

T. B. JOHNSTON, GEOGRAPHER TO THE QUEEN, 1, BLENHEIM PLACE, LONDON, W.

DESIGNED BY COLONEL SIR G. S. EDWARD TERRY.

THE UNITED BRITISH TRADE MARK



The Howard Vincent map of the British Empire

HOWARD VINCENT
 THE
EMPIRE
 THROUGHOUT THE WORLD OF
PEOPLE

GENERAL IMPERIAL FACTS.
 The Area of the British Empire is upwards of 11,000,000 Square Miles, or more than one-fifth of the Habitable Globe.
 Population (approximate) that of the World 400,000,000
 Annual Trade 41,000,000,000
 Public Revenue 400,000,000
 Merchant Marine 7,000 Steamers and 4,000 Sailing Vessels of 11,000,000 Tons
 Tons of Coal burned (about) in more than half the shipping of the world, and steam being as quick as that of the fastest wind, carrying 100,000,000 Square Miles of Ocean.
 The British Maritime Power is represented by 400 Ships of War and 200,000 Sailors, Sailors, and Volunteers, but most of all by the Patriotic and Union, the Brotherly Affection and Mutual Confidence of all Races, Classes, Parties, and Peoples in every part of the Empire, and Unconquerable Loyalty of each people individual to the common





Chapitre Premier : **L'histoire en résumé**

Ère Victorienne (1837-1901)

L'époque victorienne au Royaume-Uni marque l'apogée de la révolution industrielle britannique ainsi que celle de l'Empire britannique. Bien que l'époque victorienne désigne les années de règne de la reine Victoria, de 1837 à 1901, les historiens fixent généralement son début au *Reform Act 1832*.

Le Londres Victorien

Le Londres de l'ère victorienne est la quintessence de cette époque, brassant des classes que tout oppose, mêlant les prémices de la modernité technologique à des archaïsmes sociaux stricts.

Une grande partie des bâtiments et lieux iconiques de Londres ont été construits pendant le règne de la reine Victoria. Au niveau des infrastructures, le Tunnel sous la Tamise est accessible aux piétons en 1843, les docks *Royal Victoria* sont mis en service en 1855, le pont de *Blackfriars*, est inauguré en 1869 et le célèbre *Tower Bridge*, commencé en 1886, l'est en 1894. Au niveau ferroviaire, la gare Waterloo est ouverte le 13 juillet 1848 et celle de *St Pancras* en 1868.

La célèbre cloche *Big Ben* sonne pour la première fois le 31 mai 1859. Le quartier de Paddington devient réputé dès les années 1860. En raison de ses canaux, il est surnommé « la petite Venise. » La première section du métro londonien est opérationnelle en 1863, la station Baker Street est en service dès le 10 janvier. Le Royal Albert Hall, inauguré par la reine Victoria en 1871.



Le Londres d'*Oliver Twist*

Ère Victoriennne (1837-1901)

La Metropolitan Police Force (police métropolitaine) a été créée en 1829 et son siège est à Scotland Yard.

Avec leur uniforme, ils ressemblaient à des gardiens de parc et pas du tout à des soldats. Avec un manteau à queue de pie et un haut-de-forme, ils n'étaient armés que de matraques. Les gens ne les ont pas facilement acceptés et cela a pris de nombreuses années car il y existait dans ses services beaucoup de corruption et d'inefficacité.

Maintien de la loi avant 1839

Avant l'adoption de la loi sur la police métropolitaine, la loi et l'ordre étaient gérées par des gardiens de paroisse non rémunérés. Puis ils furent élus et nommés par un juge de paix local. Les autorités disposaient alors de peu de ressources pour faire face à la criminalité, aux émeutes et au désordre. L'ancien système Tudor, avec ses guetteurs et gardiens de paroisse locaux, fut complété en 1742 à Londres avec la création des *Bow Street Runners* afin d'entraîner des troupes au maintien de l'ordre. Pour traiter les problèmes locaux, des milices furent également utilisées et leurs déserteurs étaient traqués par des espions.

La police métropolitaine à l'époque victorienne

Bien que la création de la police métropolitaine londonienne date de 1829, c'est le *Metropolitan Police Act de 1839* qui lui donne de vastes pouvoirs. Les jeunes garçons qui frappaient aux portes étaient arrêtés ainsi que les musiciens mis en prison uniquement pour avoir joué de la musique dans la rue. Mais cela a contribué à faire de Londres un lieu de vie plus calme et plus sûr.

Les pouvoirs de la police ont été élargis, de nouveau, en 1869 et ils ont été autorisés à s'attaquer aux tanières du vice et à pénétrer dans des lieux privés comme les bordels.

Au début, la police n'était compétente que dans la région métropolitaine de Londres. La ville même de Londres et les autres provinces limitrophes en étaient exclues.

- La police était sous la responsabilité du *Home Secretary* (secrétaire d'État à l'Intérieur) ;
- 1000 hommes furent recrutés pour venir en renfort aux 400 policiers ;
- Être policier était un travail à plein temps et devait être fait en uniforme ;
- Une sélection et une formation minutieuse fut mis en place pour recruter les policiers ;
- Les financements provenaient des taxes paroissiales ;
- Le devoir de la police était de prévenir les crimes et d'arrêter les criminels.

Les policiers devaient également s'acquitter de certaines tâches de gardien : allumer des lampes, crier l'heure, surveiller les incendies et exécuter d'autres services publics.



Robert Peel (1788-1850), 2e baronnet,

Secrétaire à l'Intérieur (1822 – 1827) et Premier ministre britannique (1834 – 1835)

Les policiers britanniques sont appelés **Bobbies** en référence à son prénom (Robert), et en Irlande ont les appelle **Peelers** (en référence à son nom).



Ère Victorigienne (1837-1901)

Principes de la police anglaise

Les principes sur lesquels repose le maintien de l'ordre anglais moderne ont été établis avec le *Metropolitan Act*.

1. Les premiers moyens de maintien de l'ordre sont des patrouilles permanentes et visibles effectuées par des policiers en uniforme.
2. Deuxièmement, le commandement et le contrôle des officiers et de leurs actions sont effectués par le biais d'une structure organisationnelle pseudo-militaire et centralisée.
3. **Charles Rowan**, un ex-colonel et **Richard Mayne**, un avocat, ont été les premiers commissaires. Ils pensaient que l'intention principale des forces de police était d'empêcher que des crimes ne se produisent.
4. Un policier doit être patient, impersonnel et professionnel.
5. Le gardien de la paix anglais tire son autorité de trois sources : la couronne, la loi ainsi que du consentement et la coopération de la population.

L'effet de la police métropolitaine a été perçu rapidement avec une baisse du taux de criminalité à Londres, alors que parallèlement, celui des zones voisines avait augmenté.

Les policiers sont-ils armés ?

Sir Robert Peel en 1829 autorisa l'acquisition de 50 pistolets de poche à silex pour une utilisation dans des circonstances exceptionnelles, telles que les cambriolages. Les "cambrioleurs" étaient alors généralement armés. Il était donc légal (en vertu de la Déclaration des droits de 1689) pour les protestants de posséder et d'utiliser des armes à feu. À la suite du décès d'officiers par arme à feu dans les quartiers périphériques de la métropole et du débat public sur l'armement de la police, **Robert Peel** a autorisé les agents des districts extérieurs uniquement à être armés.

L'autorisation a été délivrée à la condition que les revolvers ne soient délivrés que si, de l'avis de l'officier supérieur, on peut faire confiance à l'officier pour l'utiliser en toute sécurité et avec discrétion. A partir de là, les officiers pouvaient être armés. Cette pratique a duré jusqu'en 1936, bien que la grande majorité de ce système ait été supprimée à la fin du XIX^{ème} siècle.

Au cours des années 1860, les pistolets à silex ont été remplacés par des revolvers Beaumont-Adams. En 1883, les officiers affectés aux divisions extérieures ont demandé à être armés de revolvers. Le revolver Adams, devenu obsolète, a été remplacé par des revolvers *Bulldog Metropolitan Police*. Dans la nuit du 18 février 1887, **Henry Owen**, devint le premier officier à utiliser un revolver dans l'exercice de ses fonctions, après avoir été incapable d'alerter les propriétaires des lieux en feu.

Les Grades dans la Police

Les six premiers grades :
Constable (Police Officer)
Sergeant
Inspector
Chief Inspector
Superintendent
Chief Superintendent

Le premier grade, celui de **constable**, également connu comme **Police Officer**, est celui du policier ordinaire, celui qui est directement en contact avec le public. Il est à bicyclette ou à pied quand il est en ville.

Il faut deux ans de travail probatoire pour un *constable* - après quoi, il a le droit de solliciter un poste de *detective constable* ou de *sergeant*. Les promotions suivantes prennent aussi au minimum deux ans.

Les grades suivants dépendent de la localisation par rapport à Londres.

Pour le service au dehors du périmètre londonien
Assistant Chief Constable
Deputy Chief Constable
Chief Constable

Pour la Police de la Cité de Londres
Commander
Assistant Commissioner
Commissioner

Pour la Police Métropolitaine de Londres
Commander
Deputy Assistant Commissioner
Assistant Commissioner
Deputy Commissioner
Commissioner

Ère Victoriennne (1837-1901)



Sa Majesté la Reine



La Reine Victoria lors de son jubilé en 1887

Victoria (née Alexandrina Victoria le 24 mai 1819 et morte le 22 janvier 1901) fut reine du Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du 20 juin 1837 jusqu'à sa mort. À partir du 1^{er} juillet 1867, elle fut également reine du Canada, ainsi qu'impératrice des Indes à compter du 1^{er} mai 1876, puis enfin reine d'Australie le 1^{er} janvier 1901.

Victoria est montée sur le trône à l'âge de 18 ans après la mort sans héritiers légitimes des trois frères aînés de son père.

Le Royaume-Uni était déjà une monarchie constitutionnelle établie dans laquelle le souverain avait relativement peu de pouvoir politique.

En privé, Victoria essaya d'influencer les politiques gouvernementales et les nominations ministérielles. En public, elle devint une icône nationale et fut assimilée aux normes strictes de la morale de l'époque.

Ère Victorienne (1837-1901)



Héritage

Victoria était physiquement peu attrayante ; elle était corpulente, inélégante et ne mesurait qu'un mètre cinquante mais elle parvint à projeter une image impressionnante. Elle rencontra l'impopularité dans les premières années de son veuvage (1861) mais elle devint très appréciée dans les années 1880 et 1890 lorsqu'elle incarna l'Empire sous la forme d'une figure matriarcale bienveillante.

Durant le règne de Victoria, l'établissement progressif d'une monarchie constitutionnelle en Grande-Bretagne continua. Les réformes du système électoral accrurent le pouvoir de la Chambre des communes aux dépens de la Chambre des lords et du souverain. La reine ne conservait que « le droit d'être consultée, le droit de conseiller et le droit de mettre en garde ». Alors que la monarchie britannique devenait plus symbolique que politique, elle mit un fort accent sur la morale et les valeurs familiales en opposition aux scandales sexuels et financiers qui avaient été associés aux précédents membres de la maison de Hanovre et avaient discrédité la monarchie. Son règne vit la création du concept de « monarchie familiale », à laquelle pouvaient s'identifier les classes moyennes naissantes.



Ère Victoriennne (1837-1901)

Le Royaume-Uni sous le règne de Victoria

Entre 1815 et 1914, environ 26 000 000 km² de territoires et environ 400 millions de personnes furent intégrés dans l'Empire. La défaite de Napoléon en 1815 laissait la Grande-Bretagne sans réel opposant, à l'exception de la Russie en Asie centrale. Dominant les mers, le Royaume-Uni adopta un rôle de policier du monde dans ce qui sera désigné par l'expression de *Pax Britannica* et une politique étrangère connue sous le nom de « splendide isolement ». En plus du contrôle formel qu'il exerçait sur ses propres colonies, la position dominante du Royaume-Uni dans le commerce mondial faisait qu'il contrôlait les économies de nombreux pays comme la Chine, l'Argentine ou le Siam, ce qui a été désigné par certains historiens comme un « empire informel ».

La puissance impériale britannique était soutenue par les bateaux à vapeur et le télégraphe, deux technologies développées dans la seconde moitié du XIX^{ème} siècle qui permettaient à la Grande-Bretagne de contrôler et de défendre son empire. À partir de 1902, les possessions de l'Empire britannique étaient reliées par un réseau de câbles télégraphiques connus sous le nom de « *All Red Line* ».



L'Empire colonial Britannique est vaste, il s'étend sur tous les continents :

En Amérique :

- Les treize colonies (1607-1776), Rive gauche du Mississippi (1763-1785), Oregon (1812-1846)
- L'Amérique du Nord britannique (1763-1867), Terre-Neuve (1610-19xx)
- Bahamas (1647-19xx) dont le Royaume-Uni conserve l'archipel des Turques-et-Caïques
- Honduras britannique (Belize) (fin XVIIe-19xx), Jamaïque (1655-19xx), Antigua-et-Barbuda (1632-19xx), Saint-Christophe-et-Niévès (1623-19xx), Barbade (17 février 1627-19xx), Grenade (1763-19xx), Saint-Vincent-et-les-Grenadines (1763-19xx), Sainte-Lucie (1814-19xx), Dominique (1763-19xx), Montserrat (depuis 1632), Anguilla (depuis 1650), Îles Vierges britanniques (depuis 1672), Trinité-et-Tobago (1797-19xx), Guyane britannique (1814-19xx).

En Asie :

- Hong Kong (1842-19xx), Inde, Bangladesh (1757-19xx), Maldives (1887-19xx), Ceylan, Birmanie, Malaisie, Singapour (1819-19xx), Sabah (1881-19xx), Brunei (1888-19xx), Koweït (1899-19xx), États de la Trêve (1820-19xx), Bahreïn (1868-19xx), Oman (1891-19xx), Colonie d'Aden (1839-19xx), Protectorat d'Aden (1886-19xx)

En Océanie :

- Australie (1788-1901), Nouvelle-Zélande (1840-19xx), Îles Salomon (1893-19xx),

Des dates ? Vous aller jouer durant la période Victoriennne. Certaines colonies deviendront indépendantes ou autonomes, ou changeront de nom au cours du 20ème siècle. Si c'est noté 19xx, c'est qu'effectivement cela va changer après 1901...

Ère Victoriennne (1837-1901)

Fidji (1874-19xx), Îles Gilbert (Kiribati) (1892-19xx), Îles Ellice (1892-19xx), Tonga (1900-19xx), Nauru (mandat de l'Empire britannique administré par l'Australie),

En Afrique :

- Afrique du Sud (1806-19xx), Transvaal (1877-1881 et 1902-1910), Basutoland (Lesotho) (1868-19xx), Swaziland (1902-19xx)

- Bechuanaland (1885-19xx), Nyassaland (1891-19xx), Zanzibar (1890-19xx), Kenya (1888-19xx), Ouganda (1894-19xx), Somaliland (1884-19xx), Nigeria (1886-19xx), Côte de l'Or (1806-19xx), Sierra Leone (1792-19xx), Gambie (1816-19xx), Soudan anglo-égyptien (1899-19xx), Égypte, Seychelles (1814-19xx), Île Maurice (1810-19xx)

En Europe :

- Gibraltar (depuis 1713), Minorque (1713-1802), Malte (1814-19xx), Îles Ioniennes (1815-1864), Chypre (1878-19xx)

En Antarctique

L'Antarctique n'a jamais été à proprement parler colonisé, à moins de considérer les recherches scientifiques comme des tentatives d'appropriation. Plus de 25 pays ont des bases scientifiques en Antarctique et 5 d'entre eux y revendiquent des territoires (Royaume-Uni, France, Norvège, Argentine et Chili) mais ces revendications sont gelées (*sic*) par le Traité sur l'Antarctique. Ces pays ont des divisions administratives en Antarctique et dans les îles de l'océan Austral. Pour le Royaume-Uni, cette division est le Territoire antarctique britannique qui inclut la Terre de Graham, les Îles Shetland du Sud, les Îles Orcades du Sud et le bout de la péninsule Antarctique, ce territoire était rattaché administrativement aux îles Malouines.

Territoires océaniques

Ces îles isolées britanniques sont restées jusqu'à présent rattachées du Royaume-Uni : Bermudes, Îles britanniques de l'océan Atlantique sud (Ascension, Ste-Hélène, Tristan da Cunha et îles proches, Malouines, Chagos) Pitcairn et îles proches dans le Pacifique.

Ère Victorienne (1837-1901)



Dans le cadre du jeu

Nous encourageons vivement dans le cadre ludique, si vous souhaitez jouer à l'époque victorienne d'assouplir un peu ce carcan historique. Les PJs féminins (et masculins) devraient pouvoir occuper n'importe quel métier malgré les préjugés de la société.



Florence Nightingale

La condition féminine dans la société victorienne

La condition féminine dans la société victorienne constitue un paradoxe entre la puissance et la richesse de la nation britannique et la misère sociale qui prédomine dans le pays au XIX^{ème} siècle.

Au cours de cette période le statut de la femme s'est compliqué du fait d'une conception à la fois singulière et très répandue de ce que devait être l'« idéal féminin ».

Sur le plan juridique, les droits de la femme mariée sont similaires à ceux de l'enfant mineur : elle n'a ni le droit de vote, ni celui de porter plainte, ni même celui de posséder des biens propres.



Qui plus est, la femme est en quelque sorte désincarnée : son corps, perçu comme un temple abritant une âme pure et innocente, ne doit pas être « souillé », que cela soit par des artifices tels que le maquillage ou par les plaisirs de la chair.

Cantonnée dans un rôle de mère et de maîtresse de maison, la femme du début du XIX^{ème} siècle au Royaume-Uni n'a ni le droit d'occuper un emploi (hormis dans l'enseignement), ni celui de posséder un compte bancaire de dépôt ou d'épargne.

En résumé, si la femme victorienne doit être traitée comme une sainte, elle n'en est pas moins dépourvue de toute capacité juridique. Diverses réformes mises en œuvre au cours du siècle permettent toutefois de poser les premiers jalons de l'évolution vers une émancipation de la condition féminine.

Réforme des métiers accessibles aux femmes

L'éducation des jeunes filles est essentiellement tournée vers la préparation au mariage et à l'acquisition des *accomplishments*, ces talents (aquarelle, broderie, chant, connaissance du français...) destinés à leur permettre d'orner dignement la maison de leur époux. De ce fait, les métiers qu'une femme désireuse de gagner sa vie peut alors exercer — outre le métier d'écrivain — se limitent en pratique à l'enseignement, maîtresse d'école ou gouvernante.

Au cours du siècle, trois professions médicales sont ouvertes aux femmes : le métier d'infirmière, celui de sage-femme, ainsi que celui de médecin.

Toutefois, seules les femmes infirmières sont acceptées sans difficulté par la société, ce métier étant exercé sous l'autorité de médecins hommes. À l'époque victorienne, on pense en effet que la médecine est le bastion des hommes, sur lequel les femmes ne doivent pas empiéter, et qu'elles ne devaient pas déroger au rôle de subalterne.

Florence Nightingale (1820-1910) est une figure importante, en ce qu'elle permet de moderniser l'image traditionnelle de l'infirmière modèle n'ayant d'autre but que celui de se sacrifier pour veiller au bien-être de ses patients, en œuvrant pour l'éducation des femmes et en leur enseignant la bravoure, la confiance en soi et l'affirmation de soi.



Les Guerres



L'infanterie légère des Highlands attaque des retranchements égyptiens lors de la bataille de Tel-el-Kebir le 13 septembre 1882 pendant la guerre d'Égypte (Illustration de Harry Payne)



Les Guerres



Afin de vous donner des idées d'intrigues et des éléments de background pour vos personnages victoriens, voici une liste non-exhaustive des guerres que le Royaume-Uni a mené durant une partie du XIX^{ème} siècle.

Rébellion du Haut-Canada (1837) et Rébellion des Patriotes (1837) : une rébellion des colons écossais dits *Patriots* contre le gouvernement colonial britannique en 1837 et 1838. Elles sont collectivement appelées les rébellions de 1837.

Première guerre anglo-afghane (1839–1842) : Le Royaume-Uni et l'Afghanistan sont en guerre dans le contexte de la rivalité du Grand Jeu entre les Britanniques et la Russie.

Première guerre de l'opium (1839–1842) - Royaume-Uni contre Chine : conflit militaire, motivé par des raisons commerciales

Première Guerre anglo-sikhe (1845–1846) - Inde : Guerre entre le royaume sikh du Panjâb et la Compagnie anglaise des Indes orientales entre 1845 et 1846. Il en résulta la division partielle du royaume sikh.

Guerres maories (1845–1872) : Les guerres Māoris (*New Zealand Land Wars* ou *Maori Wars* en anglais) sont une série de conflits militaires entre les forces coloniales britanniques et les Maoris de Nouvelle-Zélande entre 1845 et 1872. La cause principale de ces guerres était la vente de terres maories aux colons britanniques.

Seconde Guerre anglo-sikhe (1848–1849) - Inde : La Seconde Guerre anglo-sikhe est une guerre entre le royaume sikh du Panjâb et la Compagnie anglaise des Indes orientales entre 1848 et 1849. Il en résulta la division partielle du royaume sikh et l'annexion du Panjâb et de ce qui devint la province de la frontière nord-est par la Compagnie anglaise des Indes orientales.

Seconde guerre anglo-birmane (1852) : On appelle guerres anglo-birmanes (en anglais *Anglo-Burmese wars*) les trois conflits qui, en 1824–26, en 1852 et en 1885, ont opposé la Birmanie aux forces britanniques établies en Inde. D'abord menées pour des raisons d'hégémonie régionale, elles ont, dès la seconde, pris le caractère de guerres coloniales et se sont conclues par la fin de la monarchie locale (dynastie Konbaung) et l'occupation totale du pays qui sera annexé à l'Empire des Indes. En 1826, les Britanniques s'emparent des zones côtières, en 1852 de tout le Sud, en 1885 de toute la partie restante.

Guerre de Crimée (1854–1856)- Royaume-Uni, France, Turquie et Piémont-Sardaigne contre Russie : La guerre de Crimée opposa de 1853 à 1856 l'Empire russe à une coalition formée de l'Empire ottoman, de la France, du Royaume-Uni et du royaume de Sardaigne. Provoqué par l'expansionnisme russe et la crainte d'un effondrement de l'Empire ottoman,



Bombardement de Sveaborg en mer Baltique par la flotte anglo-française en août 1855.



Les Guerres



The Death of Von Tempsky at Te Ngutu o Te Manu, a portrayal of an incident in the New Zealand wars on 7 September 1868.

le conflit se déroula essentiellement en Crimée autour de la base navale de Sébastopol. Il s'acheva par la défaite de la Russie, entérinée par le traité de Paris de 1856.

Seconde guerre de l'opium (1856–1860) - Royaume-Uni et France contre Chine : Cette guerre peut être vue comme le prolongement de la première guerre de l'opium (1839-1842), dans laquelle ces puissances désiraient imposer à l'Empire mandchou de la dynastie Qing l'autorisation du commerce de l'opium, d'où le nom que l'on lui a attribué.

Guerre anglo-perse (1856–1857) Royaume-Uni et Perse : La guerre anglo-perse oppose l'Empire britannique, allié de Dost Mohammad Khan, émir d'Afghanistan, à la Perse de Nasseredin Shah, pour le contrôle de la ville de Herat qui avait déclaré son indépendance de la Perse.



La bataille d'Isandhlwana



Les **Gurkhas** sont des unités des armées britanniques et indiennes recrutées au Népal. Initialement, sous leur nom original, les Gorkhas étaient des membres du clan Khas Rajput de l'Inde du Nord, qui ont émigré du Rajasthan vers le territoire actuel du Népal, au 16^{ème} siècle, chassés par les musulmans. Leur langue, le gorkhalî, dialecte indo-européen proche du hindî, est devenu la langue commune du Népal sous le nom de népalî ou népalais.

De la révolte des Cipayes à la Première Guerre mondiale, les régiments de **Gurkhas** servent dans le cadre de la British Indian Army en Birmanie, en Afghanistan, dans les territoires Nord-Est et Nord-Ouest du Raj britannique, nom des Indes Britanniques à partir de 1858, à Malte au cours de la guerre russo-turque de 1877-1878, à Chypre, en Malaisie, en Chine (durant la révolte des Boxers de 1900).



Les Guerres



La Royal Navy est liée jusqu'en 1858 à la Compagnie des Indes orientales. Ses missions : protéger les îles britanniques et les routes maritimes ; être un instrument d'influence et de dissuasion ; exercer des fonctions scientifiques et techniques. La Marine est très populaire.

L'armée, quant à elle, est chargée de protéger les ports et les grandes villes, les frontières impériales, les, et d'assurer le maintien de l'ordre dans les colonies de peuplement, tout comme en métropole. Cela contribue à lui donner une image moins positive que celle de la Marine. Elle est de plus clivée entre des hommes de rang recrutés dans les classes défavorisées (dont beaucoup d'Irlandais), et des officiers issus de l'aristocratie (*fighting families*)



Bataille d'Omdurman

Révolte des Cipayes (1857) : La révolte des cipayes est un soulèvement populaire qui a lieu en Inde en 1857 contre la Compagnie anglaise des Indes orientales. Il est également appelé première guerre d'indépendance indienne ou rébellion indienne de 1857.

Guerre du cochon (1859) Royaume-Uni contre États-Unis : La guerre du cochon (*Pig War*) est une confrontation sans mort entre les USA et l'Empire britannique sur les îles San Juan. Un compromis est trouvé sur la base du souhait américain. La guerre du cochon est ainsi appelée parce qu'elle a été déclenchée par un coup de feu sur un cochon qui fut la seule victime de la « guerre ».

Guerre anglo-bhoutanaise (1865)

Seconde guerre anglo-afghane (1878-1880) : Le Royaume-Uni s'oppose à l'Afghanistan, nation gouvernée par Shir Ali Khan, fils de l'émir Dost Mohammed Khan de la dynastie Barakzaï. Pour la seconde fois, le Raj britannique envahit l'Afghanistan.

Guerre anglo-zouloue (1879) : La guerre eut lieu en Afrique du Sud. Elle fut marquée par des batailles particulièrement sanglantes et constitua une étape importante dans la colonisation de la région du Natal. La guerre annonça le début du déclin du Royaume zoulou qui sera annexé définitivement en 1897.

Première Guerre des Boers (1880-1881) : Egalement connue en tant que première guerre anglo-boer ou encore guerre du Transvaal . Le 23 mars 1881, les Britanniques accordèrent au Transvaal une indépendance de gouvernement sous une tutelle britannique théorique.

Guerre du Basutoland (1880-1881)

Guerre des Mahdistes (1881-1899) : La guerre des mahdistes, ou guerre du Soudan, est un conflit qui oppose, principalement les mahdistes soudanais, aussi appelés « derviches », désireux d'établir un émirat dans la région, aux forces égyptiennes puis anglo-égyptiennes. Ce conflit a également impliqué l'Éthiopie,



Les Guerres



l'Italie, l'État indépendant du Congo et la France. Les combats qui se sont surtout déroulés au Soudan ont également touché le sud de l'Égypte, les zones frontalières de l'Érythrée et de l'Éthiopie. Le conflit s'est terminé par la défaite des mahdistes, vaincus par les forces anglo-égyptiennes commandées par Horatio Herbert Kitchener.

Pour les Britanniques, cette guerre est la « campagne du Soudan », notamment racontée par Winston Churchill qui y participa et l'appelle *the river war* (« la guerre du fleuve »).

Le Soudan anglo-égyptien fut créé à l'issue de cette guerre.

Troisième guerre anglo-birmane (1885–1887)

Guerre anglo-zanzibarienne (1896) : Le bombardement de Zanzibar fut le seul événement militaire de la guerre anglo-zanzibarite qui opposa le Royaume-Uni à Zanzibar le 27 août 1896. Avec une durée de 38 minutes, ce conflit détient le record de la guerre la plus courte de l'histoire.



Des Kommandos Afrikaneers

Seconde Guerre des Boers (1899–1902) : À la fin de ce deuxième conflit, les deux républiques boers, l'État libre d'Orange et la République sud-africaine du Transvaal, perdirent leur indépendance et furent intégrées à l'Empire britannique. Cependant, d'importantes concessions furent accordées aux deux républiques.

Révolte des Boxers (1900) - Royaume-Uni, France, Japon, Allemagne, Autriche-Hongrie, SA, Italie, Russie et Chine : La révolte des Boxers fut fomentée par les *Poings de la justice et de la concorde*, société secrète chinoise.

Ce mouvement, opposé à la fois aux réformes, aux colons étrangers et au pouvoir de la dynastie des Qing, fut utilisé par l'impératrice douairière Cixi contre les seuls colons, conduisant au siège des légations étrangères présentes à Pékin, l'épisode des « 55 jours de Pékin », qui s'acheva par la victoire des huit nations alliées contre la Chine (l'Autriche-Hongrie, la France, l'Allemagne, l'Italie, le Japon, la Russie, le Royaume-Uni et les États-Unis).

Sous le règne de 63 ans de la reine Victoria Ire, il y en tout 72 campagnes militaires cependant les forces armées britanniques n'ont représenté qu'environ 0,8 % de la population.

En 1898, la British Army comptait 99 000 soldats professionnels dans les îles britanniques, 75 000 dans l'Inde britannique et 41 000 dans le reste de l'Empire britannique ; l'armée britannique des Indes était forte de 148 000 hommes tandis que la Royal Navy comptait 100 000 hommes. Le budget de la Défense cette année-là était de 40 millions de livre sterling soit 2,5 % du PNB, ce qui est faible en comparaison de l'étendue de l'empire britannique qui est alors le plus vaste du monde



Le Grand Jeu



Le Grand Jeu est une expression qui renvoie à la rivalité coloniale et diplomatique entre la Russie et le Royaume-Uni en Asie, qui a amené entre autres à la création de l'Afghanistan, avec le corridor du Wakhan, comme État tampon.

Ce fut une caractéristique stratégique des luttes d'influence entre l'Empire russe et l'Empire britannique, de 1813 à la convention anglo-russe de 1907. L'Asie centrale était alors un « ventre mou », encore indépendant au début du XIX^{ème} siècle de toute puissance coloniale.

XIX^{ème} siècle et début du XX^{ème} siècle

L'Empire britannique cherchait à étendre l'Empire des Indes, et y protéger ses intérêts tandis que l'Empire russe recherchait un accès à l'océan Indien. Une course pour la suprématie commença entre ces grandes puissances. Ainsi de 1813 à 1907, l'Angleterre et la Russie devinrent ennemies, mais ne s'affrontèrent jamais directement (mis à part l'unique épisode de la guerre de Crimée).

Au fil des années, les frontières des deux empires se rapprochèrent de plus en plus dans le Pamir notamment, avec l'avancée russe en Asie centrale et l'avancée des Britanniques au nord des Indes, obligeant les deux empires à définir leurs frontières au début du XX^{ème} siècle, en ménageant entre eux l'indépendance d'un « État-tampon » (l'Afghanistan) qui s'expliquait aussi par la farouche résistance des tribus locales dans un environnement montagneux difficile à contrôler.

Le « **Grand Jeu** » dans un sens plus large s'applique aussi par la situation en Extrême-Orient, où les puissances occidentales profitent de la faiblesse temporaire de la Chine, alors très divisée, et se concurrencent mutuellement.

Inspiration

Le roman **Kim** (de Rudyard Kipling) raconte la vie d'un espion, **Kimball O'Hara**, à la solde de l'Angleterre durant le Grand Jeu après la seconde guerre anglo-afghane, probablement entre 1893 et 1898.



Dans les arts visuels, la guerre anglo-afghane est largement représentée, notamment par Elizabeth Thompson, Lady Butler, ou du côté russe par Vassili Verechtchaguine.

Au cinéma, **Les Trois Lanciers du Bengale**, **Gunga Din**, **Les 55 Jours de Pékin**, **La Charge de la brigade légère** de Tony Richardson ou **L'Homme qui voulut être roi** marquent les esprits à l'Ouest, tandis qu'en URSS c'est plutôt **Le Soleil blanc du désert**.



Kimball (Kim) O'Hara

Orphelin vivant dans les rues de Lahorre, espion

FOR 6 (-2) **DEX** 13 (+1) **CON** 10 (+0)

INT 11 (+0) **PER** 14 (+2) **CHA** 14 (+2)

PV : 8 **PC** : 6 **Init** 14 **DEF** 12

Voies : Voie de la furtivité 1 (bonus +2 DEX), Voie des langues 1 (bonus +5 test langue)

Couteau -1 **DM** 1D4-2

Couteau lancé +1 **DM** 1D4

Kim (Kimball O'Hara) est le fils d'un ancien soldat irlandais au service de la couronne d'Angleterre. Resté orphelin avec pour tout héritage un porte-amulette en cuir contenant trois documents qui le recommandent à l'armée britannique et à une loge maçonnique, l'orphelin survit comme il peut. Ce qu'il sait, c'est qu'un jour « un grand taureau rouge sur un champ vert, avec le colonel sur son grand cheval et neuf cents diables » viendront le chercher.

En attendant, Kim explore les rues de Lahore. Il parle à tous, quelles que soient la race ou la religion de son interlocuteur, et est ainsi surnommé « l'ami de tout au monde ».

Un jour, il fait la rencontre d'un lama tibétain venu consulter les manuscrits du musée de la ville. Intrigué, Kim lui vient en aide et accepte de le suivre dans sa quête initiatique. Commence alors une longue marche sur les contreforts de l'Himalaya. Les pèlerins rencontrent le régiment des *Mavericks* qui prend en charge l'instruction de l'enfant.

Il deviendra espion au service de la couronne britannique dans le Grand Jeu qui oppose la Russie et l'Angleterre dans cette partie du monde.



Mahbub Ali - The Red Beard

Marchand de chevaux pachtoune (tribu Ghilzai), espion à la solde des anglais, 40 ans.

NC 3

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +1 PER +2 CHA +1

PV : 29 Init 15 DEF 13

Voies : furtivité 1, voyages 3

Couteau +4 DM 1D4+3

Mousquet Jezail (80m) +4 DM 1D10+3



Soldats britanniques (1897)

Fantassin (soldat endurci) NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 11 PV 14 Init 13

Baïonnette +3 DM 1d4+2

Fusil Lee-Enfield (80 m) +3 DM 1d10+1

Sowar (Cavalier) d'un régiment de lancier
du Bengale NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 11 PV 14 Init 13

sabre +3 DM 1d6+2

Lance +3 DM 1d8+1



Havildar (sergent) dans l'infanterie NC 2

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 112 PV 19 Init 16

Baïonnette +4 DM 1d4+3

Fusil Martini-Henri (80 m) +4 DM 1d12+2





Chapitre Deuxième :
La création de personnage de
style victorien

Creation de personnage

Les étapes sont exactement les mêmes que celles décrites dans les pages 8 à 17 du Hors-Série #3... à quelques subtilités près.

La classe sociale

Les britanniques vivant à l'ère Victorienne attachent une grande importance aux classes sociales. Qu'elle soit de naissance ou acquise après ascension, les gens vous jugent selon votre classe.

Pour faire simple, les personnages appartiennent à une de ces trois classes : La Classe Supérieure (aristocrates, hauts fonctionnaires, riches industriels, personnes très riches), la Classe Moyenne (la plupart des professionnels), la Classe Inférieure (les criminels et la population la plus pauvre).

La classe sociale a une influence sur le Niveau de vie du personnage, Classe Supérieure (Aisé, Fortuné, Très Fortuné), Classe Moyenne (Modeste), Classe Inférieure (Miséreux, Pauvre).

La classe sociale a également une influence sur les interactions sociales.

Personnages féminins

Bien que la société victorienne ne soit pas égalitaire entre les hommes et les femmes, vous pouvez choisir aussi bien un personnage masculin que féminin. Tous les profils sont accessibles, bien que certains demandent des compléments de *background* et des adaptations par rapport à l'ère victorienne.

Les Traits

Dans le trait Action :

11.Rambo devient **11.Wild Bill** (pour les mêmes résultats).

Dans le trait Réflexion :

12.Nerd devient **12.Savant** (pour les mêmes résultats) ;

13.Noble est indispensable pour le profil d'Aristocrate, mais il est compatible aussi avec d'autres profils.

« Chroniques Oubliées Contemporain » permet de jouer dans des périodes allant de 1900 à 2100 (à peu près). Nous avons ici expérimenté une adaptation permettant de jouer dans l'ère Victorienne.



Quelques nouveaux profils

Les Profils

Pour coller un peu plus à l'ambiance et rester dans l'esprit XIX^{ème} siècle, il convient de changer certains noms de profils.

2. Aviateur devient **2. Aéronaute**

4. Cascadeur devient **4. Casse-cou (ou Dare-Devil)**

5. Commando devient **5. Kommando** : avec une particularité. Un Kommando est obligatoirement un boer originaire du Transvaal (Afrique du Sud).

Les commandos Boer ou "Kommandos" étaient des unités de milices formées pour la guérilla organisées par le peuple Boer d'Afrique du Sud. Le terme est entré dans l'usage en langue anglaise pendant la deuxième guerre des Boers de 1899-1902.

10. Pompier : Les soldats du feu du XIX^{ème} sont encore assez mal équipés pour la lutte contre les incendies, mais font preuve de beaucoup d'ingéniosité. Mais surtout ils ne sont pas médecins, ni soignants. Leurs voies : danger, exploits physiques, mécanique.

12. Sportif de haut niveau devient **12. Athlète** ou **12. Sportif professionnel**

8. Humanitaire devient **8. Membre de la Croix Rouge**

L'équipement et le niveau de vie

Comme indiqué dans le livre des règles chaque voie donne au personnage un liste d'équipement. Il conviendra d'adapter si nécessaire.

Pour le niveau de vie, il est fonction de la Classe Sociale du personnage.

Niveau de Vie						
Classe Sociale	Classe Inférieure		Classe Moyenne		Classe Supérieure	
Ordinaire	Miséreux	Pauvre	Modeste	Aisé	Fortuné	Très Fortuné
Revenus moyens annuels	5 £	50 £	160 £	300 £	1000 £	10000 £
Laissez faire le hasard	2d4 £	2d4x10 £	4d8x10 £	1d6x100 £	4d6x100 £	(2d6+3) x1000 £
Plus de générosité de la part du MJ	Multipliez le revenu annuel par 1D2		Multipliez le revenu annuel par 1D6		Multipliez le revenu annuel par 1D10	



Aventurière



Aventurière (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) : Arts, Discours, Corporation (milieu artistique)

Entourée de soupirants ou d'admirateurs issus de la Classe Supérieure, l'Aventurière cherche le pouvoir. Elle est peut-être une ancienne artiste (danseuse ou actrice), mais désormais vit grâce aux « cadeaux » de son (ou ses) protecteurs du moment.

L'aventurière est aussi une lettrée (écrivaine, poétesse, philosophe, scientifique, actrice, chanteuse,...). Elle choisit parfois de vivre avec des hommes célèbres (écrivains, artistes, politiques, riches hommes d'affaires, nobles, prince, comte, roi, empereur, hommes d'église,...).

Certaines aventurières ont une influence bien supérieure à leur statut, auprès des mécènes qui les entretiennent.

Parfois un peu arnaqueuse, un peu voleuse, intrigante, et femme fatale également.

Mais il peut s'agir aussi d'un personnage masculin, un artiste en recherche de riches mécènes.

Sa classe sociale de naissance est peut-être Moyenne ou Inférieure, mais tant qu'elle (ou il) est avec son protecteur ou sa protectrice elle bénéficie du statut social de ce dernier. Ce qui implique également que l'Aventurière puisse jongler sur plusieurs tableaux au cas où le protecteur disparaisse ou ne perde sa fortune. Et pour éviter de déchoir en même temps que son protecteur, il convient parfois d'avoir une solution de secours...

MINERVA DONALDSON

Actrice, écrivaine, 27 ans

FOR 9 / -1 **DEX** 14 / +2 **CON** 10 / +0

INT 15 / +2 **PER** 12 / +1 **CHA** 16 / +3

PV 6 **PC** 5 **INIT** 14 **DEF** 12

Trait : Fin Psychologue

Voies : arts, discours, corporation

Action : ATC 0 -1, ATD 0 +2

Langues parlées : Anglais et Français.



Aristocrate



Aristocrate (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) : Voie des corporations (aristocratie), Voie de l'argent, Voie des langues

Né dans la Classe Supérieure, l'aristocrate possède un titre de noblesse dont il a hérité. Rentier, riche, un peu Dilettante.

Le système britannique considère deux catégories de titres : les dignités des différentes pairies, qui constitue la *nobility* au sens strict, et le reste. Depuis Guillaume le Conquérant les fiefs sont des « honneurs », les nobles ne contrôlent pas complètement le territoire correspondant à leur titre. La hiérarchie des titres dans les différentes pairies britanniques est la suivante :

- ◆ Duc (*Duke*), Marquis (*Marquess*), Comte (*Earl* ; Le titre de *count* se traduit également par comte, mais n'est utilisé que pour les titres comtaux d'origine étrangère), Vicomte (*Viscount*), Baron (appelé *lord of parliament* dans la pairie d'Écosse)

Les autres titres de noblesse existant au Royaume-Uni sont :

- ◆ Baronnet (*Baronet*), titre héréditaire
- ◆ Chevalier (*knight*) ou dame, membre des classes supérieures des ordres de chevalerie ou chevaliers bacheliers (*knights bachelors*), nommés par le souverain. Ce titre n'est pas héréditaire. Notons que le chevalier anglais ne porte pas son titre; on s'adresse à lui en disant « Sir » suivi de son prénom. Le même usage s'applique au baronnet.
- ◆ Écuyer (*Esquire*) : les fils aînés des chevaliers et leurs fils aînés (à la descendance, en continu, à perpétuité), et les fils puînés des pairs héréditaires et leurs fils aînés (également à la descendance, en continu, à perpétuité), ainsi que les détenteurs de certaines charges officielles, sont légalement esquires. Les autres sont gentlemen. L'usage actuel est « John Smith, Esq. », pour toutes « personnes de qualité ».
- ◆ Baron (titre féodal écossais attaché à la terre et donc vendable)

SIR ALBIN FAWNS, BARON OF THORNHAUGH

Baronnet, propriétaire, rentier, 29 ans

FOR 12 /+1 **DEX** 16 /+3 **CON** 14 /+2

INT 15 /+2 **PER** 11/+0 **CHA** 10/+0

PV 8 **PC** 2 **INIT** 16 **DEF** 13

Trait : Noble

Voies : Corporation (aristocratie), argent, langues

Action : ATC 0 +1, ATD 0 +3

Langues parlées : Anglais et Allemand.





Ecclésiastique



Ecclésiastique/Clergyman (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) : Voie des corporations (clergé), Voie du discours, Voie de la psychologie

L'état de *clergyman* n'implique pas un rôle social précis : il peut être recteur (*rector*), curé (*vicar*), ou vicaire (*curate*). Cette profession est souvent choisie par des fils cadets de bonne famille.

Position sociale

En application des règles de primogéniture, seul le fils aîné héritait du domaine familial pour éviter de disperser celui-ci. De ce fait, les fils cadets de bonne famille se voyaient souvent octroyer par leur père le bénéfice d'une cure, qui leur permettait de disposer d'un revenu suffisant en remplissant un emploi qui était loin d'être à temps plein. Un fils cadet de bonne famille pouvait ainsi hésiter entre un emploi de *clergyman* et une carrière - plus prestigieuse mais plus difficile et dangereuse - dans l'armée ou dans la *Royal Navy*.

Les clergymen étaient bien souvent formés par des études de haut niveau : il n'était pas rare de rencontrer des clergymen diplômés de l'université d'Oxford (c'était le cas de George Austen) ou de l'université de Cambridge (c'était le cas de Patrick Brontë).

Revenus

Les revenus d'un *clergyman* varient grandement selon le « bénéfice » de la paroisse qui lui est attribuée. Une petite paroisse rurale pauvre ne rapporte qu'une centaine de livres par an, une belle paroisse près de £1 000. L'attribution de la cure, et donc du bénéfice qui y est attaché, est du ressort du seigneur du lieu.

Des femmes dans le clergé

Les femmes peuvent accéder aux ministères laïcs de l'Eglise Anglicane. Ainsi on peut les trouver exerçant les ministères en tant que lecteurs, administrateurs laïcs, catéchistes.

Au XIX^{ème} les églises protestantes ont également remis au gout du jour les fonctions de diaconesse, en tant que religieuse qui s'occupe d'œuvres caritatives entre autres.

CHAUNCEY ELLIS

Diacre, 40 ans

FOR 10 /+0	DEX 9 /-1	CON 11 /+0
INT 17 /+3	PER 11 /+0	CHA 13 /+1
PV 6	PC 3	INIT 9
		DEF 9

Trait : Cultivé
Voies : corporations (clergé), Voie du discours, Voie de la psychologie
Action : ATC 0, ATD 0 -1
Langues parlées : Anglais, Français et Allemand.



Détective Conseil



Détective Conseil / Consulting Detective (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) : Voie de l'Investigation, Voie des sciences, Voie de la psychologie

Différent du Détective Privé américain, le Détective Conseil est avant tout un consultant. Il ou elle mène ses investigations souvent depuis son salon ou son bureau, en envoyant son ou ses associés sur le terrain. Ses clients font souvent parti de la Haute société.

Un haut score en INT (14 mini) est souhaitable pour suivre ce profil. Un dénommé **Sherlock Holmes** est l'archétype du Détective Conseil : des connaissances encyclopédiques sur des tas de sujets, un grand sens de l'observation et de la déduction, mais aussi des difficultés relationnelles indéniables.

C'est au 19ème que naissent les agences d'enquêtes privées, telles qu'elles existent encore aujourd'hui, avec l'ouverture, rue Neuve Saint Eustache à Paris, du bureau des renseignements universels, créé par un ancien bagnard, devenu chef de la police de sûreté, reconverti imprimeur (il inventa un papier infalsifiable) puis « agent de renseignements » : **Eugène-François Vidocq**. Ce dernier aidera à la création de Scotland Yard.

Ce n'est qu'en 1850 qu'elle s'est exportée

aux États-Unis avec la création de **l'Agence Pinkerton**, ancien tonnelier et révolutionnaire écossais qui assura la sécurité du président des États-Unis Abraham Lincoln.

Pinkerton remplit, pendant la guerre civile, les fonctions de chef de l'Union des services de renseignements et déjoue une tentative d'assassinat contre le Président Lincoln.

Au Royaume-Uni les Détectives privé n'ont aucun pouvoir légal réel.

ELEANORA PURCELL

Détective Conseil, 28 ans

FOR 11/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 10 / +0

INT 16/+3 **PER** 14/+2 **CHA** 11/+0

PV 6 **PC** 2 **INIT** 13 **DEF** 11

Trait : Bonne mémoire

Voies : Voie de l'Investigation, Voie des sciences, Voie de la psychologie

Action : ATC 0, ATD 0 +1

Langues parlées : Anglais, Français et Allemand.





Militaire en retraite



Militaire en retraite (Aventure, d8, attaque +1, +2 points de chance) : Voie des corporations (armée), Voie des armes à feu, Voie des voyages

Il est plutôt conseillé de choisir ce profil avec un personnage d'âge Mûr ou Vétéran (page 57).

Un personnage peut s'engager dans l'armée régulière britannique (de 18 à 25 ans) s'il a la condition physique requise, s'il est sujet britannique (de naissance ou né dans une colonie). Les armées coloniales sont les seules à accepter les autres sujets.

La durée des contrats est de 12 ans. Seuls les officiers, sous-officiers peuvent demander à prolonger leur contrats et atteindre 21 ans de service et ainsi obtenir une pension. Des soldats particulièrement bien notés ou au service d'officiers comme aide, secrétaire ou servant peuvent également avoir un service plus long.

Il est encore possible d'aller au-delà des 21 ans de service, dans certains cas (officiers) et donc obtenir une pension plus intéressante.


En fonction de la durée de l'engagement et du grade, la pension va de 120 £ à 1000 £ par an (pour un Général en retraite), pour les sous-officiers cela va de 50 à 100 £ par an.

BYRON STEWART

Ancien sergent dans la British Army, 35 ans

FOR 15/+2	DEX 11/+0	CON 15/+2	
INT 10/+0	PER 10/+0	CHA 14/+2	
PV 10	PC 6	INIT 11	DEF 10

Trait : Teigneux
Voies : Voie des corporations (armée), Voie des armes à feu, Voie des voyages
Action : ATC 0+3, ATD 0
Langues parlées : Anglais.



Gouvernante



Gouvernante (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) : Voie des corporations (domestiques), voie du discours, voie de la psychologie.

C'est un des rares métiers ouverts aux femmes avec celui d'infirmière ou d'institutrice, mais n'est pas très gratifiant.

Elle s'occupe de tout ce qui concerne l'habitation (pavillon, maison cossue ou manoir) des domestiques (qui souvent la haïssent) aux percepteurs des enfants en passant par les véhicules, les repas ou les réceptions de son employeur mais aussi sur ses finances.

Souvent au courant de toutes les rumeurs familiales qui courent dans la propriété mais aussi mondaines et extérieures.

Rôle

Le rôle de la gouvernante est d'enseigner « les trois R » (« *teach the three Rs* ») aux jeunes enfants, c'est-à-dire la lecture, l'écriture, et le calcul (*reading, (w)riting and reckoning*).

Outre cette éducation élémentaire, elles doivent également apprendre aux jeunes demoiselles les *accomplishments*, les talents d'agrément, tels que la broderie, le français (ou une autre langue vivante), le piano (ou un autre instrument de musique tel que la harpe), et souvent aussi la poésie, ainsi que la peinture, en particulier l'aquarelle, qui leur sied mieux que la peinture à l'huile. Lorsque ses pupilles grandissent, la gouvernante doit se trouver de nouveaux employeurs, sauf dans les rares cas où elle se voit proposer un poste de dame de compagnie auprès de l'une de ses anciennes élèves.



CHRISTENA FAWNS

Gouvernante

FOR 10/0

DEX 15 / +2

CON 9 / +0

INT 14 / +2

PER 17 / +3

CHA 8 / -1

PV 6

PC 1

INIT 15

DEF 12

Trait : Volonté de fer

Voies : corporations (domestiques), discours, psychologie.

Action : ATC 0, ATD 0 +2

Langues parlées : Anglais et Français.





Professeur d'occultisme



Professeur d'occultisme (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) : Voie des corporations (université), voie de l'occulte, voie des voyages

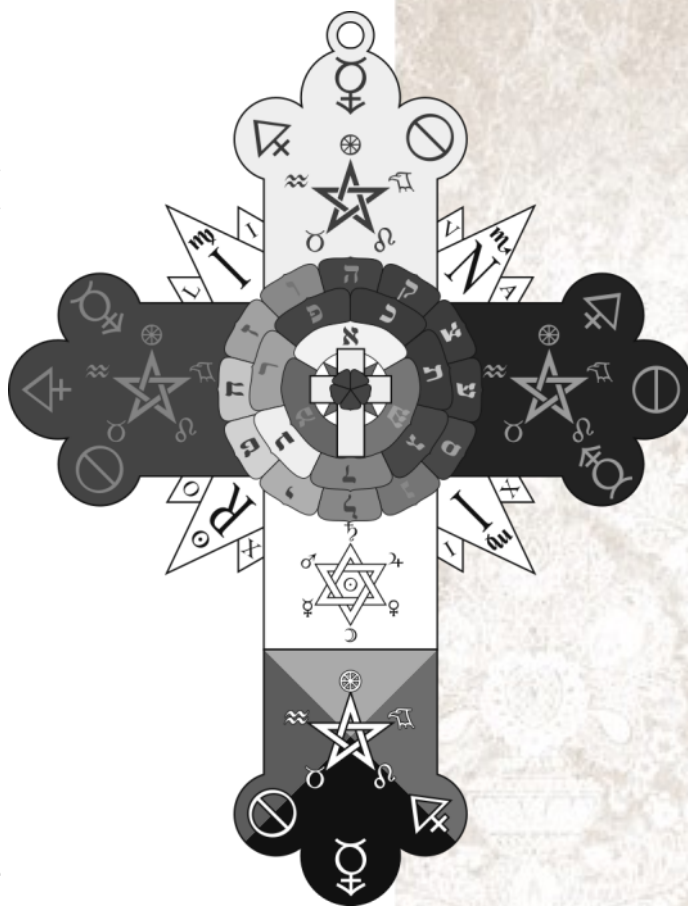
Souvent sous couvert d'un poste de professeur universitaire ou de pseudo chercheur, le professeur d'occultisme convaincu du bien fondé de son art sombre, propose à des nantis l'enseignement de son art ou le met à leur disposition, contre salaire.

Il anime parfois des soirées privées mondaines ou des visites ésotériques de musées ou encore d'églises ou de cimetières

Il est parfois employé de maison comme le serait un percepteur spécialisé.

L'Hermetic Order of the Golden Dawn in the Outer

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée à l'extérieur était une société secrète anglaise qui fut fondée à Londres par William Wynn Westcott en 1888, avant de se disloquer, de 1900 à 1905, à la suite de conflits internes. S'inscrivant dans la mouvance occultiste propre au dernier tiers du XIX^{ème} siècle, la « Golden Dawn » (c'est ainsi qu'est communément désigné l'Ordre) se présentait comme une école consacrée à l'étude des sciences occultes (à leur systématisation, leur organisation) et à leur enseignement.



ORVAL HUGHES

Professeur d'occultisme

FOR 11 / +0 **DEX** 11 / +0 **CON** 13 / +1

INT 14 / +2 **PER** 12 / +1 **CHA** 14 / +2

PV 7 **PC** 3 **INIT** 11 **DEF** 10

Trait : Esotériste

Voies : corporations (université), occulte, voyages

Action : ATC 0, ATD 0

Langues parlées : Anglais et Français.



Diseuse de bonne aventure



Society for Psychical Research

Association à but non-lucrative britannique fondée en 1882 dont le but est d'étudier d'un point de vue scientifique les phénomènes décrits comme paranormaux.

Fondée à Londres par Frederic William Henry Myers, William Fletcher Barrett, Edmund Gurney, Edmund Rogers et Henry Sidgwick qui en devint le premier président.

Des comités furent mis en place pour répartir le travail : télépathie, clairvoyance, apparitions de fantômes, mesmerisme et poltergeists afin de « s'attacher à l'étude de ces questions nouvelles, sans préjugés ni préventions d'aucune espèce, dans le même esprit d'exacte et impartiale recherche qui a permis à la science de résoudre tant de questions tout aussi obscures, tout aussi chaudement débattues »¹. La collecte systématique des récits d'apparitions fut le premier ouvrage publié en 1886 par la SPR : *Phantasms of the Living* écrit par Frederick Myers, Frank Podmore et Edmund Gurney. L'ouvrage fit date, avec ses 700 cas recensés. La publication suivante *Census of Hallucinations* par Eleanor Sidgwick principalement.

Diseuse de bonne aventure (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) :

Voie de la divination, voie de la psychologie, voie du discours

Souvent gitane ou du moins femme mystérieuse ou employée de cirque ou de foire, elle dit la bonne aventure à qui veut bien lui donner quelques pièces. Souvent décriée, elle sait deviner ce qu'espère ou craint sa clientèle.

La diseuse de bonne aventure sait lire les lignes de la main et tirer les cartes pour faire ses prédictions ou visions. Ses savoirs sont hérités de l'Antiquité et les pratiques sont répandues dans toute l'Europe du XIX^{ème} siècle.

Pourtant ces pratiques divinatoires sont depuis longtemps réprouvées par l'église et par les pouvoirs publics. Dès le XV^{ème} Siècle, les femmes Roms (gitanes ou bohémiennes, *gypsy* en Angleterre) sont admirées et craintes à cause de leurs pouvoirs magiques (réels ou prétendus).

Pour de multiples raisons, issues des fantasmes de la bonne société, ces gitanes sont assimilées à certains péchés et tentations (le vol, la luxure,...). Ce pouvoir de divination leur donne un halo de mystère, et la rumeur leur attribut des liens avec le monde occulte.

ZELLA FOALE

Diseuse de bonne aventure

FOR 8 / -1

DEX 17 / +3

CON 9 / -1

INT 12 / +1

PER 14 / +2

CHA 15 / +2

PV 5

PC 4

INIT 17

DEF 13

Trait : Futé

Voies : Voie de la divination, voie de la psychologie, voie du discours

Action : ATC 0 -1, ATD 0 +3

Langues parlées : Anglais.





Mécanicien



Mécanicien aéronaute ou véhicules à vapeur (Aventure, d8, attaque corps à corps + 1, +1 points de chance) : Voie de la mécanique aéronautique ou véhicules à moteur, voie du danger, voie des voyages

Il a le rôle ingrat et non reconnu qu'il jalouse au pilote sous les feux de rampe et des femmes.

Il agit dans l'ombre parfois de nuit pour que le véhicule soit réparé, bichonné et prêt au bon moment pour le pilote. Le métier est très physique et éprouvant car souvent réalisé en urgence et encore très peu mécanisé.

Il voyage rarement avec le pilote qu'il rejoint par voie de terre ou de mer pour l'accueillir et réviser son véhicule dont les mécaniques sont souvent fortement éprouvées.



ADELBERT TWADDLE

Mécanicien Aéronaute

FOR 14 /+2 **DEX** 14 /+2 **CON** 12 /+1

INT 13 +1 **PER** 13 /+1 **CHA** 8 /-1

PV 9 **PC** 3 **INIT** 14 **DEF** 12

Trait : Acrobate

Voies : mécanique aéronautique , danger, voyages

Action : ATC +3, ATD +2

Langues parlées : Anglais .



Policier



L'équipement du Policeman



Matraque



Menottes



Crécelle en bois



Sifflet (à partir de 1884 à la place de la crécelle en bois)



Revolver Beaumont-Adams



Webley Bulldog

Bobby/Police Officer (Action, d10, Attaque +2) : voie des Corporation (Police), voie du danger et voie du corps à corps

La loi et la tranquillité de Londres et d'une grande partie de l'Empire britannique sont dû à sa police de terrain et au flegme légendaire des *bobbies*. Ils sont classés en deux grandes catégories les *bobbies* de paix spécialisés sur les enquêtes sur le terrain et l'investigation puis les *bobbies* de maintien de l'ordre qui ont la matraque facile.

Constable

Au sein de la police britannique, tous les *Police Officer* sont assermentés et détiennent les pouvoirs de base d'un agent de police. Après avoir prêté serment, chaque *Police Officer* commence au grade de *Constable* et est soumis à une période de probation de deux ans. Une fois terminée cette période avec succès, les agents peuvent rester à leur grade actuel, se spécialiser dans les enquêtes criminelles ou dans l'une des nombreuses unités spécialisées, ou encore demander à être promu au grade de sergent (voir page suivante).

Detective Constable

Le grade de *Detective Constable* (DC) est un type spécial, mais pas supérieur à celui d'un *Police Officer* en uniforme ; le préfixe « détective » identifie l'agent comme faisant partie de Département des Enquêtes Criminelles (CID) ou d'une autre unité d'enquête.

HAROLD TREADWAY

Police Officer, Bobbie londonnien

FOR 17 / +3

DEX 11 +0

CON 13 / +1

INT 10 / +0

PER 14 / +2

CHA 10 / +0

PV 11

PC 2

INIT 11

DEF 10

Trait : Bagarreur

Voies : Corporation (Police), danger, corps à corps

Action : ATC +5, ATD 0

Langues parlées : Anglais.





Sergeant



Sergeant / Inspector (Aventure, d8, Attaque +1, + 2 Points de Chance) : voie des Corporation (Police), voie de l'investigation, et au choix (voie du corps à corps, voie du danger, voie des armes à feu).

Au sein de la police britannique, le sergent (*sergeant*) est le supérieur du *Police officer* (*Constable*) et subalterne de l'inspecteur (*Inspector*). Ce sont des grades opérationnels, ce qui signifie que les sergents et les inspecteurs sont directement concernés par le maintien de l'ordre au quotidien. Les sergents en uniforme sont souvent chargés de superviser le remplacement des *constables* et de leur attribuer des tâches.

Quant aux inspecteurs en uniforme ils sont chargés de superviser un service composé de *constables* et de sergents, ou d'agir dans des rôles spécialisés, tels que la supervision de la police de la circulation par exemple.

Des sergents sont également chargés de superviser la détention des personnes arrêtées ainsi que de la gestion quotidienne et du bon fonctionnement du centre de détention.

Les « sergents-détectives » et les « inspecteurs-détectives » ont le même rang que leurs homologues en uniforme ; seul le préfixe « détective » les identifie comme ayant achevé au moins un des différents cours de formation de détective les autorisant à mener des enquêtes sur des infractions graves ou complexes et faisant partie du Département des enquêtes criminelles (CID) ou rattachés à celui-ci.

A noter que policiers en civil ne sont pas tous des détectives, et tous les détectives ne sont pas déployés au sein du CID. Ainsi, il n'est pas rare que des détectives supervisent des agents en uniforme et vice-versa.

JAMES MANSBRIDGE

Sergeant dans la police du Sussex

FOR 13 / +1

DEX 14 / +2

CON 14 / +2

INT 11 / +0

PER 11 / +0

CHA 12 / +1

PV 10

PC 5

INIT 14

DEF 12

Trait : Robuste

Voies : Corporation (Police), investigation, danger

Action : ATC 0 +1, ATD 0 +3

Langues parlées : Anglais





Ancien Médecin militaire



Ancien Médecin militaire (Réflexion, d6, attaque +0, +2 points de capacité) : Voie des corporations (armée), Voie de la médecine, Voie des voyages

Il est plutôt conseillé de choisir ce profil avec un personnage d'âge Mûr ou Vétéran (page 57).

Les médecins militaires (*surgeon*, chirurgien militaire), une fois en retraite bénéficient des mêmes pensions que les autres militaires, en fonction de leur grade et du nombre d'années de service. Comme ce sont des officiers, la pension est au moins de 200£ par an.

Une fois revenu à la vie civile, ils peuvent exercer comme médecin.

Lorsque le bureau du directeur général du département médical (*Medical Department*) a été institué, James McGrigor a occupé ce poste de 1815 à 1851.

En 1873, un service médical coordonné de l'armée a été mis en place. Pour en faire partie, un médecin devait être qualifié, célibataire et âgé d'au moins 21 ans, puis subir un examen supplémentaire en physiologie, chirurgie, médecine, zoologie, botanique, géographie, et aussi météorologie. Il devait également satisfaire à diverses autres exigences (y compris avoir disséqué un corps au moins une fois et ayant assisté à 12 naissances).

Il y aura beaucoup de mécontentement dans les services médicaux de l'armée, car les médecins militaires n'avaient pas de grade militaire mais des "*avantages correspondant au grade militaire relatif*" (tels que le choix des quartiers, les loyers des logements, les domestiques, le carburant et la lumière, les

indemnités des blessures reçues en action, des pensions et des allocations aux veuves et aux familles).

Les médecins militaires avaient un salaire inférieur en Inde, un service plus long à accomplir (servir en Inde six années consécutives) et moins de reconnaissance dans les honneurs et les récompenses.

Ils n'avaient pas leur propre identité, tout comme les membres de l'*Army Service Corps*, dont les officiers avaient un grade militaire. Pendant plus de deux ans à partir du 27 juillet 1887, il n'y a pas eu de recrues au service médical de l'armée. Un comité parlementaire a rendu compte en 1890, mettant en évidence les injustices envers les médecins.

Finalement, en 1898, les officiers et soldats fournissant des services médicaux ont été incorporés dans un nouveau corps connu sous son nom actuel, le *Royal Army Medical Corps* ; son premier colonel en chef fut le **prince Arthur, duc de Connaught**.

DOCTEUR ELLSWORTH FITGET

Ancien médecin dans la British Army, 35 ans

FOR 13/+1 **DEX** 12/+1 **CON** 9/-1

INT 15/+2 **PER** 16/+3 **CHA** 10/+0

PV 5 **PC** 2 **INIT** 12 **DEF** 12

Trait : Observateur

Voies : Voie des corporations (armée), Voie de la médecine, Voie des voyages

Action : ATC 0+1, ATD 0+1

Langues parlées : Anglais, Français





Chapitre Troisième :
Armes, fournitures, équipements
et moyens de locomotion



monnaie victorienne



£ (Livre Sterling)
s. (Shilling),
d. (penny ou pence)

Petit historique de la monnaie victorienne

La Reine Victoria a régné sur la Grande Bretagne de 1837 à 1901. Pendant cette période, le buste de Victoria qui orne le monnayage britannique a changé au fur et à mesure que la Reine a vieilli.

Le premier profil montre une Victoria plutôt juvénile, mais il est remplacé, en 1847, par une Victoria "Gothique". Un troisième profil présente à partir de 1887 une Victoria à sa maturité, c'est le "buste du Jubilé", qui sera rapidement suivi, en 1892 d'un buste "à la vieille tête".

La monnaie victorienne

La Livre (ou Pound) est symbolisé par £. Elle était égale à 20 shillings (s.) ou à 240 pence (d.) . Au XIX^{ème} siècle, la Livre fut une monnaie de prestige en or. Les pièces d'une livre (souverain) et d'une demi-livre (demi-souverain) étaient frappées couramment, alors que celles de cinq livres et deux livres ne l'étaient qu'à des occasions spéciales.

Et la Guinée ?

La Guinée est une ancienne monnaie britannique. Il s'agit d'une pièce qui fut frappée pour la première fois en 1663, avec une valeur nominale de 20 shillings. Elle fut frappée jusqu'en 1813, mais, à partir de 1717, elle eut une valeur nominale de 21 shillings.

En fait, à l'époque victorienne, si la guinée a déjà disparu en tant que pièce de monnaie, elle continue d'être utilisée comme "monnaie de compte". Elle a alors une valeur de 21 shillings, soit une livre et un shilling.

Il semble que certains professionnels, comme les médecins par exemple, sont payés en Guinées... là ou quelqu'un d'autre eut été payé en livres pour son travail. Il est probable qu'il s'agit d'un supplément de rémunération pour leur qualification professionnelles.

Les pièces en circulation

Farthing. Une pièce de bronze valant un quart de *penny*.

Halfpenny. Pièce de bronze valant un demi penny.

Penny— (ou *pence*). Il en faut 12 pour faire une Livre.

Twopence (2 pence).

Threepence ou *treepenny*. Pièce d'argent valant trois pennies.

Sixpence—ou demi-shilling. Une pièce d'argent valant 6 pennies.

Shilling. Une pièce d'argent valant 12 *pennies*.

Florin. Pièce d'argent valant 2 *shillings* (24 *pennies*)

Half-Crown (demi-couronne). Pièce d'argent valant 2/6 (2 s. et 6 d.)

Double Florin. Pièce d'argent valant 2 florins (ou 4 s. ou 48 d.)

Crown. Pièce d'argent valant 5 s. ou 60 d.

Half-Sovereign (demi-souverain). Pièce d'argent valant 10 s. ou 120 d.

Sovereign (*Souverain*). Pièce d'or équivalant à 1 Livre Sterling soit 20 s. ou 240 d.



Quelques armes



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 enrayé, ou a eu des ratés, ou encore l'arme lui a échappé des mains à cause de la surprise du recul.

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).

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 (1d6 de DM + le bonus de FOR)

Encart de règles Page 30 du Hors-Série n°3

FOR Mini : si un personnage ne possède pas une valeur de FOR au moins égale à celle indiquée dans la colonne FOR de l'arme, il utilise un d12 en attaque au lieu d'un d20.

Stabiliser : Les armes de poing peuvent être tenue à deux mains. Cela permet de diminuer la FOR requise de 4 points. Les armes d'épaule bénéficient du même bonus au score de FOR lorsqu'elles sont utilisées en tir couché ou avec un appui.

	DM	Mod de DM	Prix
Baïonnette (fixée)	1d6	+ FOR	6 s.
Canne-épée °	1d6	+ FOR	1£ 3s
Coutelas	1d6	+ FOR	7 s.
Crosse de fusil	1d6*	+ FOR	NA
Crosse de pistolet	1d4*	+ FOR	NA
Dague	1d4	+ FOR	4 s.
Machette	1d6	+ FOR	5 s.
Kukri	1d6	+ FOR	15 s.
Matraque rigide	1d6*	+ FOR	2 s.
Matraque souple	1d4*	+ FOR	2 s
Pioche	1d8	+ FOR	3 s.
Rapière °	1d6	+ FOR	1 £
Sabre de cavalerie /Cimeterre	1d8	+ FOR	1 £

* DM Temporaires

° Critique sur 19-20



Le khukuri (souvent écrit kukri ou khukri) est un couteau népalais, lourd et courbe, utilisé à la fois comme outil et arme. Il fait également partie des armes et de l'héraldique des régiments des combattants Gurkhas. Il est souvent nommé simplement « couteau Gurkha ».



Armes de poing



Echec Critique à l'ATD pour les armes anciennes : Ces armes font un échec critique sur un résultat de 1 à 3. (Donc, toutes les armes de ce supplément !)

En bref : il faut recharger ou l'arme s'enraille ou le personnage la lâche et doit la ramasser.

Le personnage rate son action et doit passer une action de mouvement pour rendre son arme à nouveau opérationnelle.

Armes de poing à percussion	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Pistolet 1805 harper's ferry conversion à percussion cal. .54 (L)	1d8	20 m	12	12 s.	Vers 1830
Pistolet à percussion de poche (Calibre 50) 1 coup (L)	1d6	10 m	10	13 s	Vers 1830
Pistolet de poche à double canon - 2 coups (L)	1d6	10 m	10	10 s	1840
Pistolet à percussion Lang (calibre 60) 1 coup (L)	1d8	20 m	12	1 £ 10 la paire	1830
Pistolet à percussion Blanch (calibre 69) 1 coup (L)	1d10	20 m	14	2 £ la paire	1830
Pistolet à percussion à 4 canons (calibre 50) 4 coups (L)	1d8	20 m	12	1 £	1832
Poivrière Cooper (calibre 41) 6 coups (L)	1d8	10 m	12	18 s.	1840-1850
Poivrière à double action (calibre 44) 6 coups (L)	1d8	10 m	12	1 £	1836-1850
Poivrière Mariette (calibre 32) 6 coups (L)	1d6	10 m	10	18 s.	1837
Poivrière Turner (calibre 480) 6 coups (L)	1d8	10 m	12	1 £	1845
Revolver de transition (calibre 42) 6 coups (L)	1d10	20 m	14	2 £	1855
Revolver Webley Longspur (calibre 44) 5 coups (L)	1d10	20 m	14	6 £	1857
Revolver Beaumont-Adams (calibre 49) 5 coups (L)	1d10	20 m	14	3 £	1857
Revolver à percussion Colt Navy (calibre 36) 6 coup (L)	1d8	20 m	12	4 £	1851
Revolver Bentley-Dentley (calibre 44) 5 coups (L)	1d10	20 m	14	4 £	1853

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

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 révolver ou une poivrière... Ce qui explique que certains portaient plusieurs armes...

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



De l'usage des armes à percussion

Le Volume 3 des armes anciennes sur le thème des armes à percussion vous donnera quelques éléments supplémentaires sur les armes de cette époque. Celles datant d'avant l'usage des cartouches métalliques.



Les armes



*Pistolet 1805 Harper's Ferry
conversion à percussion cal. .54*

Pistolet Harper's Ferry converti à percussion : Le pistolet US Marshal "Harper's Ferry" modèle 1805, fut le premier à être fabriqué par un arsenal national américain. C'était l'arme de poing standard des dragons américains pendant la guerre de 1812. Une conversion à percussion a été utilisée par la cavalerie US pendant la guerre Séminole et la guerre américano-mexicaine jusqu'à l'introduction du revolver Colt Dragoon en 1847. Le dernier pistolet Harpers Ferry était le modèle 1855, une arme de poing de calibre 0.58 munie d'une crosse d'épaule amovible destinée à être utilisée par les dragons américains lors des guerres indiennes .



Pistolet à percussion de poche

Pistolet à percussion de poche : Egalement fabriqués en très grandes quantité, on trouve ce genre d'arme en possession de nombreux citoyens. Les rues de la plupart des villes étant réputées dangereuses, particulièrement la nuit, les citoyens respectables sortaient souvent armés d'une paire de ces pistolets.



Pistolet de poche à double canon

Pistolets de poche à double canon : Fabriqués en très grandes quantités par les armuriers belges, dans la première moitié du 19^{ème} siècle, ces petits pistolets de poche de qualité moyenne permettaient d'avoir deux coups. Assez courants et peu onéreux, on en trouve presque partout chez les particuliers.



Pistolet à percussion Blanch : Arme militaire d'excellente qualité, avec une très bonne prise en main. La crosse contient un petit logement pour garder au sec les capsules pour la percussion, et la baguette est attachée au canon. Le pistolet tire une balle lourde avec une charge de poudre importante.



Pistolet à percussion Blanch



Illustrations



Colt Navy cal 36

Colt Navy 1851 : L'usine de Colt à Londres n'a fonctionné que de 1853 à 1856. La Royal Navy et l'armée ont commandé plusieurs milliers de revolvers entre 1854 et 1855, des revolvers ont été vendus aux Russes pour leur flotte de la Baltique. Cependant, Colt ne parvient pas à convaincre les Britanniques d'adopter le Navy 1851 comme arme de poing officielle et les revolvers britanniques tels que le Beaumont-Adams s'avèrent meilleur marché.



Poivrière Cooper calibre 40

Poivrière Cooper : Arme robuste et de bonne qualité, elle est cependant très longue à recharger, car il faut en partie démonter les canons pour les charger. Un système empêche la mise feu accidentelle de tous les canons.



Poivrière Turner calibre 480

Poivrière Turner : Arme d'excellente qualité fabriquée par un armurier de renom pour être utilisée lors du service en mer. Dotée d'un dispositif de sûreté, l'arme n'en est pas moins dangereuse. En effet, si l'arme est dotée d'un système empêchant les capsules de se détacher en cas de mouvements brusques, ce système laisse possible qu'une étincelle mette le feu à tous les canons en même temps. La poivrière John Blisset est une version quasiment identique, mais d'un calibre plus petit.



Poivrière double action - John Blissett cal 44



Pistolet à percussion Lang

Pistolet à percussion Lang : Identique au pistolet à percussion Blanch, mais dans un calibre plus petit, utilisé dans la Royal Navy par exemple.



Explications



Pistolet à quatre canons

Pistolets de percussion à quatre canons : Avant l'apparition des revolvers, ce type d'arme était courant pour qui souhaitait avoir une meilleure puissance de feu. Recharger une arme à un seul coup est souvent trop long, le fait d'avoir 4 canons, donc 4 coups à tirer avant de recharger, est une bonne idée.



Revolver Beaumont-Adams

Revolver Beaumont-Adams : Le revolver Beaumont-Adams est une arme à percussion à double action et à chargement par la bouche. Adopté à l'origine par l'armée britannique en calibre .442 en 1856, beaucoup furent par la suite convertis pour utiliser des cartouches à percussion centrale. Il fut remplacé dans l'armée britannique en 1880 par le revolver Enfield de calibre 476.



Revolver Webley Longspur cal 44

Revolver Webley Longspur : Le premier modèle de revolver Webley était le revolver *Longspur*, en 1853. Le *Longspur* était également reconnu comme un revolver de haute qualité. Il se pourrait qu'il soit plus rapide que son principal rival, Colt. La qualité du *Longspur* était due au fait que chaque revolver était soigneusement fabriqué à la main par des armuriers experts. Malheureusement, c'était aussi sa principale faiblesse, car les Colt, Adams et Tranter étaient fabriqués en série et vendus beaucoup moins cher.



Revolver de transition calibre 42

Les Revolvers à transition sont un évolution des système dits à poivrière, mais sans l'efficacité des armes à barillet.

Ces armes, ni robustes, ni sûres sont apparus en grand nombre des les années 1850.



Revolver Bentley

Bentley était un armurier de Birmingham qui travaillait aussi avec Webley. Entre 1853 et 1860, ces revolvers de qualité moyenne apparaissaient sur le marché, parfois sans qu'on ne puissent les différencier des Webley originaux.



Armes de poing



Armes de poing à cartouches métalliques	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Revolver Webley Bulldog	1d10	10 m	14	2£	1878
Revolver Webley .455 Mk I	1d10	15 m	14	3 £	1887
Revolver Webley .455 Mk II	1d10	15 m	14	3 £	1894
Revolver Webley .455 Mk III	1d10	15 m	12	3 £	1897
Revolver Webley .455 Mk IV	1d10	15 m	12	3 £	1899



Webley .455 Mk I



Webley .455 Mk II



Webley .455 Mk III



Webley .455 Mk IV

Webley .455 Mk I, Mk II, Mk III, Mk IV : Les revolvers Webley & Scott Mark I à V en calibre .455 Webley furent réglementaires dans la British Army de 1887 à 1915. Mk 1 : modèle original adopté en 1887. Mk 2 : modèle amélioré (bouclier de barillet, chien renforcé et crosse arrondie). Adopté en 1894. Mark 3 : adopté en 1897, verrouillage du barillet renforcé. Barillet démontable. À partir de 1905, certains furent disponibles avec un canon de 12,5 cm. Mark 4 : Adopté en 1899, Mk 3 fabriqué dans un nouvel acier. Chien allégé. Nouveau barillet.

Le Webley British Bulldog est un revolver compact de gros calibre. Cet aspect renforce l'analogie avec le Bouledogue. Sa fabrication s'étendit de 1878 à 1939. La forme de la carcasse, du barillet et du canon fut modifiée en 1883.



Webley Bulldog



Armes de poing



Armes de poing à cartouches métalliques	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Revolver Webley RIC	1d10	15 m	14	2 £	1867
Revolver Enfield Mk II -cal. 476	1d10	20 m	14	3 £	1880
Lancaster à 2 canons superposés	1d10	10 m	14	1 £	1880
Lancaster 4 canons cal. 476	1d10	10 m	14	1 £ 6 s.	1882



Lancaster à 2 canons superposés



Lancaster 4 canons cal. 476

Lancaster à 2 canons superposés, Lancaster 4 canons cal. 476 : Un *howdah pistol* est un pistolet, généralement imprécis, mais de fort calibre, que l'on garde dans un *howdah* comme ultime défense.

Ce pistolet était utilisé en particulier lors des chasses au tigre qui se pratiquaient en Inde à dos d'éléphant, pour faire face à l'attaque du fauve s'il cherchait à monter sur l'éléphant pour atteindre les chasseurs. Les premiers pistolets de *howdah* n'étaient guère que des fusils à canon scié, typiquement de calibre .577 Snider, ou .577/.450 Martini-Henry, mais un peu plus tard les armuriers anglais fabriquèrent des *howdah pistols* spécifiquement conçus pour cet usage, aussi bien dans des calibres de fusils que dans des calibres plus classiques pour des pistolets, tels que le .455 Webley ou le .476.

Par voie de conséquence, le terme de *howdah pistol* est souvent appliqué à un certain nombre d'armes de poing anglaises telles que le pistolet Lancaster (disponible dans toute une série de calibres allant du .380 au .577).



Webley RIC

Webley RIC : Le Webley RIC est un revolver britannique qui fut produit par Webley & Scott et adopté par la *Royal Irish Constabulary* (RIC) en 1868. Sa fabrication s'acheva dans les années 1930. Il y eut de nombreuses copies anglaises, belges et US de cette arme de poing. Arme de police au Royaume-Uni et dans l'Empire britannique (comme le Toronto Police Service au Canada).



Enfield Revolver

Enfield Revolver : Le revolver Enfield était une arme de poing à extraction automatique conçue et fabriquée à la Royal Small Arms Factory, propriété du gouvernement, à Enfield. initialement dans le calibre .476. Les revolvers Enfield Mk I et Mk II de calibre .476 étaient l'arme de poing officielle de l'armée britannique et de la police montée canadienne (NWMP), et ont été distribués à de nombreuses autres unités coloniales de l'Empire britannique.



Armes de poing atypiques



Bittner level action 1893

Bittner level action 1893 : Ce pistolet en calibre 7.7mm Bittner est une invention de l'autrichien August Bittner et date des années 1890. Il s'agit d'une arme à répétition, il faut actionner le levier (qui fait aussi office de gâchette) pour charger une nouvelle cartouche.



Thomas Bland n°1 - calibre 30

Thomas Bland n°1 - calibre 30 : Il s'agit d'une arme de type poivrière à 6 canons tournants, mais qui profite du progrès des munitions métalliques. Etant ainsi moins dangereuse, car les 6 canons ne risquent pas de tirer en même temps, mais reste impressionnant quand elle est brandie face à un adversaire. La munition de calibre 30, est cependant un peu faible.



Pistolet-automatique à magasin rotatif

Pistolet-automatique à magasin rotatif : Produit par un inventeur inconnu, ce pistolet combine des caractéristiques et des principes du pistolet semi-automatiques et du revolver. Le magasin interne rotatif est entièrement fermé et semblable à un *Mannlicher* ou à un *Marlin*. L'arrière du pistolet présente des similitudes avec un revolver à double action Starr de la guerre civile US.



Schlegelmilch M1891 pistol

Schlegelmilch M1891 pistol : Ce pistolet a été développé vers 1891 par Louis Schlegelmilch, armurier en chef de l'Arsenal de Spandau en Allemagne. Il est chamberé pour une cartouche exclusive de 7,5 mm et doit remplacer le *Reichsrevolver* 1884. Il s'agit d'une arme à répétition.



Schönberger-Laumann 1891

Le **Schönberger-Laumann** est considéré par certaines sources comme le premier pistolet semi-automatique, bien que son brevet autrichien du 25 novembre 1891 ait été précédé du brevet délivré le 11 juillet 1891 pour le pistolet Salvator Dormus. L'inventeur autrichien Joseph Laumann a modifié son pistolet à répétition de 8 mm en 1892. Le pistolet a conservé le grand levier d'armement d'origine fixé sur le dessous du cadre devant la détente. Environ trente-cinq ont été fabriqués avant la fin de la production lorsque l'armée autrichienne a rejeté le modèle en 1896.



Armes de poing atypiques



Armes anciennes	DM	Portée pratique	FOR	Prix	Période
Bittner level action 1893 - 5 coups	1d6	20 m	8	—	1893
Thomas Bland n°1 - calibre 30 - 6 coups	1d8	20 m	10	—	1863
Pistolet-automatique à magasin rotatif - 6 coups	1d8	20 m	10	—	1880
Pistolet à répétition Schlegelmilch M1891 - 5 coups - Cal. 7,5 mm	1d6	20 m	8	—	1890
Schönberger-Laumann 1891 - 5 coups calibre 7,8mm	1d6	20 m	8	—	1892
Mannlicher Model 1894 - 5 coups calibre 7,6mm	1d6	20 m	8	—	1894
Bergmann Schmeisser Model 1894 - 5 coups calibre 7,63mm	1d8	20 m	10	—	1896
Borchardt 1893 - 8 coups calibre 7,65mm	1d6	20 m	8	10 £	1893



Mannlicher Model 1894

Les **Mannlicher 1894** ont été testés par l'armée américaine au *Springfield Armory* en juin 1900. Ils n'ont pas recommandé l'utilisation du pistolet, principalement en raison du mauvais fonctionnement pendant le test. Les cartouches se sont souvent bloquées ou ont raté, et le canon a éclaté après le 281e coup. Bien que ce pistolet soit très simple de construction, l'opération de chargement est très fastidieuse et lente.



Bergmann Schmeisser Model 1894

Les **Bergmann Schmeisser** sont des armes fiables et soignées. L'arme ne fonctionne qu'avec ses cartouches d'origine cependant.



Le pistolet **Borchardt** est l'un des tout premiers pistolets semi-automatiques réellement efficaces. Cette arme met en œuvre des solutions techniques radicalement nouvelles. Parmi celles-ci, le fonctionnement par le court recul du canon et la culasse « en genou ». Sur le Borchardt, l'utilisation de la poignée servant comme réceptacle d'un chargeur détachable est aussi une nouveauté. Le pistolet Borchardt est une arme imposante dont l'aspect est insolite pour son époque. Ce pistolet ne sera pas largement distribué en raison de ses dimensions.



Armes longues



Arme ancienne à silex

Lorsqu'un personnage utilise une arme ancienne à silex, 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'ATD.

Si le dé de poudre donne le même résultat que le dé d'attaque, c'est un « 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. 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.

Arme à silex	Calibre	Capacité	Période de service	Désignation
Mousquet Brown Bess (2)	.75 Balle ronde	1	1715-1842	Long Land Pattern Short Land Pattern India Pattern
Utilisé par tous les corps de l'armée britannique				



DM	Portée Pratique	FOR	Prix
1d8	20 m	10	1 £ 6 s.

Le fusil **Long Land Pattern** et ses dérivés, sont tous des fusils à silex de calibre 75 .

Ils étaient les fusil standards des forces terrestres et maritimes de l'Empire britannique de 1722 à 1838, date à laquelle ils furent progressivement transformés en fusil à percussion à canon lisse connu sous le nom de Pattern-1849. Le **Brown Bess** fut encore en service jusqu'au milieu du 19^{ème} siècle (pendant la rébellion indienne de 1857 du côté Britannique, et également lors de la **Révolution du Texas** et de la guerre américano-mexicaine de 1846 à 1848, côté mexicain).

Son utilisation, même marginale, se poursuivra au moins jusqu'en 1879 et la guerre anglo-zouloue, les autochtones ayant racheté à des marchands européens des stocks importants de **Land Pattern** afin de pouvoir combattre avec une plus grande efficacité leurs anciens possesseurs.

On notera également au chapitre des événements célèbres auxquels le **Brown Bess** participa qu'une grande part des *Insurgents* ou *Patriots* des colonies américaines utilisèrent le modèle **Long Land** lors de la guerre d'indépendance américaine avant d'être concurrencé par le fusil français Charleville.





Armes longues



Arme ancienne à silex

Arme à silex	Calibre	Capacité	Période de service	Désignation
Fusil Baker (2)	.625 Balle	1	1801-1837	Pattern 1800 Infantry Rifle
Utilisé par les régiments de fusiliers				



DM	Portée Pratique	FOR	Prix
2d4*	60 m	12	1 £ 10 s.

(2) Arme à deux mains /* cette arme permet d'ajouter un dé de DM en cas de tir à la fois couché et visé.

Le **Baker Rifle** ("fusil d'infanterie") était un fusil à silex remis aux régiments de fusiliers de l'armée britannique pendant les guerres napoléoniennes.

Le **Baker** a été attribué aux brigades spécialisées de l'armée britannique, qui avaient pour mission d'être des tirailleurs et des éclaireurs plutôt que des fantassins de ligne réguliers. L'arme était prisée pour sa précision à longue portée mais lente à recharger, car il fallait forcer la balle dans le canon rayé. De plus, le tir était encore plus efficace si les balles étaient d'abord enveloppées dans de petites plaques de cuir, ce qui augmentait le temps de rechargement. En raison de cet inconvénient, les mousquets à canon lisse demeurent les armes classiques de la majorité des armées de l'époque napoléonienne.

Les unités britanniques ont utilisé le Baker en Europe pendant les guerres napoléoniennes et au Canada pendant la guerre de 1812. Des Baker auraient également été transportés par des soldats mexicains lors de la bataille de Alamo, et le gouvernement népalais a récemment libéré des Baker précédemment fournis à son armée.

Thomas Plunket utilisa un Baker pour un tir à très longue distance (estimée à 700 mètres) pour tuer le général français **Auguste Colbert** en 1809. Et pour prouver que ce n'était pas un coup de chance, **Plunket** a tiré un autre coup sur l'un des aides de **Colbert**.





Armes longues



Arme ancienne à silex



DM	Portée Pratique	FOR	Prix
2d4*	60 m	12	—

(2) Arme à deux mains /* cette arme permet d'ajouter un dé de DM en cas de tir à la fois couché et visé.

Un **Jezail** est un type de mousquet à chargement par la bouche et à long canon fabriqué au Moyen-Orient, en Asie et en Inde jusqu'au début du XX^{ème} siècle.

Étant donné que les Jezails étaient fabriqués sur commande par des artisans individuels, ils n'étaient pas standardisés : ils avaient des platine à mèche ou à silex, ils utilisaient souvent des pièces de fusils Brown Bess et ont parfois des canons rayés.

Ils sont généralement reconnaissables par leur crosse inhabituelle en forme de corne.

Ils étaient semblables aux fusils de chasse de l'époque de la frontière américaine, mais ils étaient généralement plus lourds et plus gros, avec des calibres allant de .50 à .75 et étaient utilisés dans un rôle similaire aux fusils de tireur d'élite modernes.

Leur poids et leur long canon leur confèrent une portée beaucoup plus grande que les mousquets d'infanterie classiques. Les tireurs d'élite afghans l'utilisaient de manière redoutable pendant les guerres anglo-afghanes.





Armes longues



Arme	Calibre	Capacité	Période de service	Désignation
Enfield Pattern 1853	.577 balle Minié	1	1853-1866	Enfield Pattern 1853 Rifle-Musket Pattern 1853 Enfield P53 Enfield Enfield Rifle-Musket
Utilisé par tous les corps de l'armée britannique				



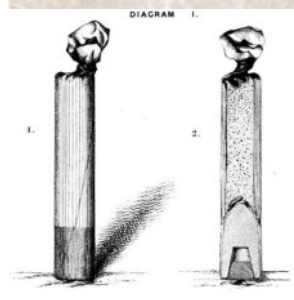
DM	Portée Pratique	FOR	Prix
1d8	80 m	10	1£ 17 s.

Le fusil militaire britannique Enfield Pattern 1853 est un fusil à poudre noire, à un coup, se chargeant par la bouche, à canon rayé et à mise à feu par capsules de fulminate de mercure. L'arme est produite par l'Arsenal royal d'Enfield (et des industriels sous-traitants) entre 1853 et 1867.

Le nouveau mode de chargement de **fusil Enfield P53** fut un des déclencheurs de la « **Grande Mutinerie** » : parmi les cipayes levés par la Compagnie britannique des Indes orientales se répandit une rumeur selon laquelle le papier de la cartouche et la balle elle-même étaient enduits de lard de porc ou de suif de bœuf. Or les tireurs devaient déchirer avec les dents le papier graissé de la cartouche, et même, si la graisse lubrifiant la balle était sèche ou fondue, ils devaient humecter le projectile avec leur salive avant de l'enfoncer dans la gueule du canon. Il y eut un mouvement d'horreur parmi les cipayes : ceux de religion musulmane abhorraient le porc – tandis que les hindouistes adoraient la vache et pensaient qu'en manger est une faute gravissime compromettant définitivement le *samsāra*.

Les officiers à qui les hommes allèrent se plaindre leur proposèrent de fabriquer eux-mêmes leurs cartouches en les graissant avec des corps gras autorisés par leur religion, ce qui revenait à admettre que les cartouches anglaises qu'ils utilisaient depuis près de 100 ans contenaient bel et bien de la graisse de porc ou de bœuf...

On proposa aussi aux cipayes de déchirer dorénavant les cartouches à la main. Mais les soldats indigènes objectèrent alors que les britanniques les entraînaient quotidiennement à charger leurs armes à la cadence très rapide de trois, voire quatre coups par minute (un des facteurs qui avaient rendu leur troupe invincible depuis 100 ans), et qu'ils étaient de ce fait tellement entraînés à déchirer la cartouche avec les dents que, dans le feu de l'action, ils allaient fatalement revenir aux vieilles habitudes et contaminer leur bouche. Les cipayes rencontrèrent alors chez leurs officiers anglais l'indifférence et l'entêtement ce qui les incita à se révolter.





Armes longues



Arme	Calibre	Capacité	Période de service	Désignation
Snider-Enfield	.577 Snider	1	1866-1901	Mk I Mk II Mk III
Utilisé par tous les corps de l'armée britannique				



Snider-Enfield Mk.II** Infantry Rifle - .577 Snider



Snider Enfield Mk.II** Short Rifle - .577 Snider



Snider Enfield Cavalry Carbine - .577 Snider



Snider Enfield Mk.II** Artillery Carbine - .577 Snider

DM	Portée Pratique	FOR	Prix
1d8	80 m	10	6 £

Le Snider-Enfield est une arme britannique à chargement par la culasse. Son nom vient de l'inventeur américain Jacob Snider et de la fabrique d'armes Arsenal royal d'Enfield. Ce système de chargement par la culasse permet de tirer jusqu'à 10 coups par minute.

La série de carabines et fusils **Snider-Enfield** a été introduite en 1866 afin de convertir les fusils Enfield 1853. Bien que réglementaire dans l'armée britannique de 1866 à 1873, l'arme a aussi été utilisée par les volontaires et les unités coloniales jusqu'au début du 20^{ème} siècle.

Avec cette nouvelle munition, l'armée britannique entre dans l'ère des cartouches métalliques.





Armes longues



Arme	Calibre	Capacité	Période de service	Désignation
Martini-Henry	.450 Boxer-Henry	1	1871 - 1890	MK.I Mk.II Mk.III Mk.IV
Utilisé par tous les corps de l'armée britannique				



DM	Portée Pratique	FOR	Prix
1d10	80 m	14	6 £

Adopté en 1871 par la *British Army*, le **Martini-Henry** fut l'arme symbolique de l'ère victorienne, d'autant que, grâce à sa solidité et sa fiabilité, il resta longtemps en dotation dans les colonies et ex-colonies britanniques.

Alors que le **fusil Snider** était une adaptation d'un fusil antérieur (le Enfield Pattern 1853 à chargement par la bouche), le Martini-Henry qui lui a succédé a été conçu dès l'origine pour le chargement par la culasse. Cependant il faudra attendre le début du 20^{ème} siècle pour voir apparaître dans l'armée britannique le fusil à répétition, et même alors le Martini-Henry continuera à coexister avec le fusil Lee-Metford calibre .303 British (à répétition mais à poudre noire), qui cédera la place avant la Première Guerre mondiale au fusil Lee-Enfield, de même calibre et à poudre sans fumée.

La cadence de tir du M-H, fusil à un coup mais au chargement simple et rapide, est de 10 à 12 coups par minute.

Malgré sa fiabilité, dans des conditions extrêmes d'utilisation (chaleur ambiante torride, poussière, et tir à volonté) la culasse à bloc pivotant a pu se bloquer. Un levier de sous-garde plus long fut alors adopté (Martini-Henry Mark IV) ; s'il permettait d'exercer une plus grande force sur le mécanisme, il n'améliorait pas l'esthétique de l'arme, et diminuait la rapidité de tir.

Autre problème : la surchauffe du canon pouvait entraîner pour le tireur des brûlures aux doigts ; un fourrage de cuir ligaturé sur les parties nues du canon y remédiait.

Enfin le recul terrible de l'arme (« *it kicked like a mule* » : « il ruait comme une mule ») était connu de tous les hommes de troupe, et augmentait encore quand l'arme s'échauffait. Les sergents devaient donc veiller lors du feu à empêcher que les soldats ne tiennent la crosse loin de l'épaule, ce qui diminuait le choc mais faussait complètement le tir.



Armes longues



Arme	Calibre	Capacité	Période de service	Désignation
Lee-Metford	.303 (poudre noire)	8 10 6	1889-1895	Lee Metford MK 1 Lee Metford MK 2 Carabine MK 1
Utilisé par tous les corps de l'armée britannique				



DM	Portée Pratique	FOR	Prix
1d10	80 m	12	7 £

Le Lee-Metford fut le premier fusil militaire à répétition de la *British Army*. Son nom vient des deux ingénieurs l'ayant mis au point. Il fut fabriqué par l'Arsenal royal d'Enfield. Il est adopté en 1889 et sert en première ligne jusqu'en 1895. Ces armes servirent lors de la Seconde Guerre des Boers.

Arme	Calibre	Capacité	Période de service	Désignation
Lee-Enfield Mk.I	.303 British	5	1896-1907	Rifle, Magazine, Lee-Enfield, Mk.I
Utilisé par tous les corps de l'armée britannique				



DM	Portée Pratique	FOR	Prix
1d10	80 m	10	10 £

Le Lee-Enfield MK I est un fusil à répétition à verrou qui résulte d'une amélioration du fusil Lee-Metford (adopté par l'Armée Britannique en 1888) et remplace les fusils Martini-Henry, Martini-Enfield, et Lee-Metford.

Il est doté d'un chargeur de cinq cartouches de .303 britannique qui se charge manuellement par le haut, soit cartouche par cartouche ou par lames-chargeur de cinq coups.



Listes de prix



Transports et communication

Bicyclette	7 £
Tandem	9 £
<u>Cabs (pour taxi-cab ou hansom-cab ou fiacre)</u>	
Une personne, jusqu'à 2 miles	1 s.
Par mile additionnel	6 d.
Par passager additionnel	6 d.
Par bagage	2 d.
Pour 15 mn d'attente	6-8 d.
<u>Chevaux et véhicules hippomobiles</u>	
Cheval de selle	10 £ et plus
Brides	4/2
Selle	2 £ 8 s.
Droits d'écurie	1 s.
Cheval d'attelage	4 £ et plus
Harnais d'attelage	2 £ 12 s.
Surrey à 2 places	17 £
Surrey à quatre places	20-25 £

Navigation

Bateau à rame (achat)	10 £
Ferry (traversée de la manche)	8 d. 1 s.
Location d'un vapeur (1 journée)	6-35 £

Train

Liverpool Londres	16/6 - 29 s.
Londres Douvres	8-10 s.

Traversée USA/Angleterre

Première classe aller	12-35 £
Premier classe aller-retour	22-63 £
Entrepont	5-7 £
Vapeurs fluviaux, le billet	1-6 d.
Metro londonien, le billet	2 d.
Omnibus londonien, le billet	1-6 d.
Tram londonien, le billet	1/4 d. - 4 d.

Affranchissements

Jusqu'à 30 g	1 d.
Jusqu'à 60 g	+1/2 d.
Par 60 g supp.	+ 1/2 d.
Appels téléphoniques (3 minutes)	2 d.

Messageurs

par mile	3 d.
Par heure	6 d.

Télégrammes

Pour 12 mots	6 d.
Par mot supp.	1/2 d.
International, par mot	4 s.
Journal	1 d.
Guide de Londres	2 s.
Passeport	6/6
Pourboire aux porteurs	6 d.



£ (Livre Sterling)
s. (Shilling),
d. (penny ou pence)

Véhicules et moyens de locomotion



Les fiacres (Cabs)



Hansom cab

En 1822, un nouveau type d'attelage fait son apparition : le cabriolet (*cab*). Celui-ci ne peut transporter qu'un ou deux passagers, mais il est rapide et ne nécessite qu'un seul cheval.

À partir du milieu du 19^{ème} siècle, deux types de fiacres dominent le marché londonien du transport de personnes : le deux roues *Hansom* (un cabriolet rapide et élégant, conduit par un cocher assis derrière le véhicule) et le quatre roues *Growler* (une calèche qui, avec sa capacité de transport des bagages, se trouvait la plupart du temps dans les gares).

Surrey

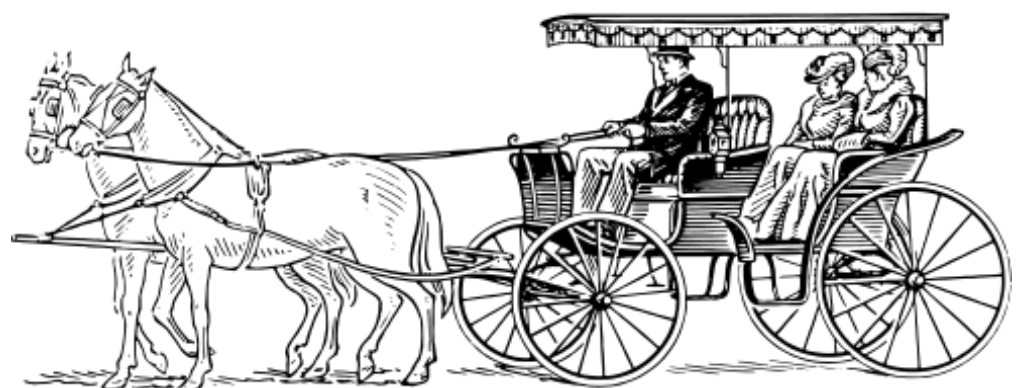


Growler cab

Un *surrey* est une voiture à quatre roues sans porte très utilisée aux États-Unis à la fin du 19^{ème} siècle et au début du 20^{ème} siècle.

Habituellement à deux places et pouvant accueillir quatre passagers, les bancs avaient une variété de plateaux comprenant un auvent rigide à franges, un parasol et une rallonge.

Les sièges étaient des banquettes traditionnelles à dossier fuselé (souvent rembourrées). Avant l'avènement de l'automobile, il s'agissait de voitures à cheval. Le nom est court pour "*Surrey Cart*", du nom de Surrey en Angleterre, où ils ont été créés.



Véhicules et moyens de locomotion

Type de moyen de locomotion	Distance parcourue	
	Par heure	Par jour
Cheval léger / Cheval de guerre léger	10 km	80 km
Cheval léger (70-200kg) (1)	6 km	50 km
Cheval de guerre léger (100-300 kg) (1)	6 km	50 km
Cheval de guerre lourd ou Cheval de trait	8 km	65 km
Cheval de trait (90-200 kg) (1)	5 km	45 km
Cheval de guerre lourd (130-400kg) (1)	5 km	45 km
Poney (ou poney de guerre)	6 km	50 km
Poney (35-100 kg) (1)	5 km	40 km
poney de guerre (45-135 kg) (1)	5 km	40 km
Ane ou Mule	5 km	40 km
Ane (25-70 kg)	3 km	25 km
Mule (100-300 kg) (1)	3 km	25 km
Chien	6 km	50 km
Chien (45-135 kg) (1)	5 km	40 km
Charrette, charriot ou roulotte	3 km	25 km
Radeau ou péniche (à la perche ou remorqué) (2)	3 km	8 km
Voilier ou quillard (utilisant les rames) (2)	1 km	16 km
Canot à rame (2)	2 km	25 km
Voilier ou quillard	3 km	77 km
Navire de guerre (voiles et rames)	4 km	100 km

- (1) Les quadrupèdes, tels que les chevaux, peuvent porter des charges plus lourdes que les personnages.
- (2) radeaux, barges, quillards et chaloupes sont utilisés sur lacs et rivières. Si vous descendez le courant, ajoutez la vitesse du courant (généralement 5 km par heure) à la vitesse du véhicule. En plus des 10 heures qu'un rameur pourrait faire par jour, le véhicule peut également flotter 14 heures supplémentaires si quelqu'un peut le guider, alors ajoutez 40 km supplémentaires à la distance quotidienne parcourue. Ces véhicules ne peuvent pas être manœuvrés avec des rames à contre courant, mais ils peuvent être tirés par des animaux de trait sur les berges.

Véhicules et moyens de locomotion



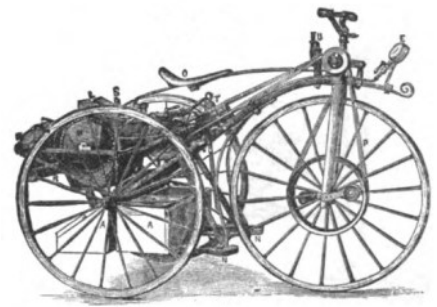
Bicycle Perreaux à vapeur

Ce vélocipède à grande vitesse est dû au génial inventeur français, Louis Guillaume Perreaux.

Pour Perreaux au début il s'agissait d'optimiser le rendement d'un vélo entraîné par le mouvement du corps. L'idée faisant son chemin, il décide d'ajouter à sa machine un moteur à vapeur. Le réservoir était dans le cadre et le brûleur pouvait fonctionner au pétrole, à l'huile ou à « l'esprit de vin » c'est-à-dire à l'alcool. Perreaux apportera de nombreuses modifications jusqu'en 1872. Le bicycle et le tricycle (de 1884) pouvaient aller jusqu'à une vitesse de 35 km/h.



Bicycle Perreaux à vapeur - 1871

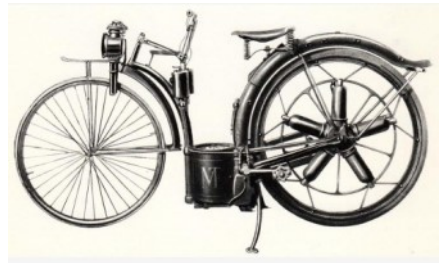


Vélocipède à vapeur Michaux-Perreaux 1884

Moto Felix Millet de 1893

Ce vélocipède à moteur à explosion est une invention de Felix Millet, un ingénieur français. Cette machine révolutionnaire cumule les innovations techniques : moteur en étoile, allumage batterie-bobine et trembleur, graissage par mélangeur automatique, guidon basculant vers l'avant qui met automatiquement en place une double béquille latérale, embrayage commandé par poignée tournante ou par rétropédalage avec frein.

Et plus encore : une partie arrière du cadre en caisson qui sert de réservoir d'essence et de garde boue, des suspensions avant et arrière oscillantes, une chaîne de transmission du pédalier d'assistance et de démarrage qui passe dans les tubes du double bras oscillant arrière. Le tout pèse 60 kilos et sera chronométré à 53 km/h en 1898.



Moto Felix Millet de 1893

Véhicules et moyens de locomotion



Grand-bi

Grand Bi

Le grand-bi est un type de bicyclette qui possède une roue avant d'un très grand diamètre et une roue arrière beaucoup plus petite. L'intérêt de la grande roue avant est d'augmenter la distance parcourue pour un tour de pédale. Le grand-bi apparaît au début des années 1870 et connaît une grande popularité parmi les sportifs pendant les années 1870 et 1880, mais est relativement peu utilisé par les amateurs et le public à cause de sa dangerosité. Il est supplanté à partir de 1890 par la bicyclette de sécurité.



Bicyclette de sécurité

Bicyclette de sécurité

La première bicyclette à être appelée « *safety* » fut conçue en 1876 par l'ingénieur anglais Harry John Lawson. Contrairement aux grand-bis, sur ces nouvelles bicyclettes les pieds du cycliste restaient près du sol, ce qui facilitait l'arrêt. Les pédales entraînaient la roue arrière et les pieds du cycliste restaient en sécurité loin de la roue avant.

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Bicycle Perreaux à vapeur - 1871	-3	+3	14	4	150 £
Vélocipède à vapeur Michaux -Perreaux 1884	-3	+1	14	5	100 £
Moto Felix Millet de 1893	-3	+5	14	5	120 £
Grand-bi	-3	+0	10	2	8 £
Bicyclette de sécurité	-3	+2	13	2	12 £

Véhicules et moyens de locomotion



L'Obéissante (1873)

Voitures à vapeur

Au milieu du XIX^{ème} siècle, les progrès réalisés dans le domaine des machines à vapeur incitent certains à se pencher de nouveau sur les véhicules routiers. Dans la logique des choses, c'est en Angleterre, pionnière dans le développement des chemins de fer, que l'automobile à vapeur prend son essor.



La Mancelle Bollet (1878)

En 1873, au Mans, la première véritable automobile à vapeur, un véhicule appelée **L'Obéissante** capable de transporter douze personnes à une vitesse de pointe de 40 km/h. En 1876, un omnibus à vapeur dont les quatre roues sont motrices et directrices, puis en 1878 une voiture appelée **La Mancelle** (2,7 tonnes), dépasse facilement les 40 km/h.

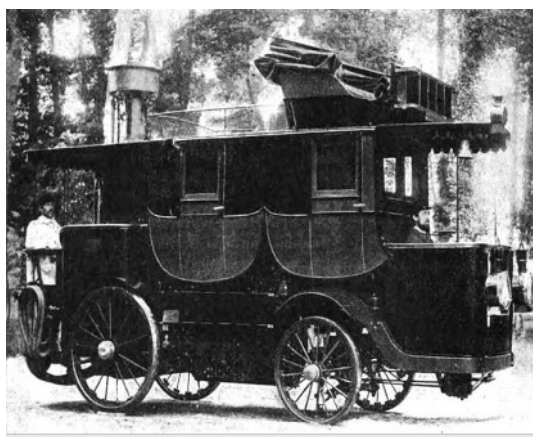
L'exposition universelle de 1878 à Paris permet au public et à plusieurs industriels de découvrir pleinement ces nouveaux engins. Un nouveau modèle est lancé en 1880, dénommé **La Nouvelle**, pourvu d'une boîte de vitesses à deux rapports et d'un moteur à vapeur de 15 ch. En 1881, le modèle **La Rapide** de six places pouvant atteindre 63 km/h est présenté.



La Nouvelle (1880)



La Rapide (1881)



Le « Mail-coach » en 1885 (16 personnes, 50CV, 30 km/h en palier).

Véhicules et moyens de locomotion



Voitures électriques

La voiture Morrison est un véhicule de type Surrey, à traction avant, de 4 chevaux, avec des pneus en bois revêtu d'acier, pesant 2 tonnes et avec une vitesse maximale de 32 km/h. Le véhicule peut transporter 12 passagers, avec 24 cellules de batterie au plomb-acide (48 volts) d'une capacité de 112 ampères/heure, stockées sous les sièges. Les batteries ont besoin d'être rechargées tous les 80 km.



1890 Morrison Sturgis Electric Four



1890 Morrison Electric



1890 Morrison Electric Six Passenger Surrey

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Hansom Cab	-1	+2	12	10	17 £
Growler Cab	+1	+0	12	15	25 £
Surrey Cart	+0	+1	13	15	20-25 £
L'Obéissante	+8	+0	14	40	800 £
La Mancelle	+2	+2	12	30	300 £
La Nouvelle	+2	+4	12	20	300 £
La Rapide	+2	+5	13	20	300 £
Mail Coach	+13	-2	16	60	1 200 £
Morrison 4 places	+0	+0	12	15	200 £
Morrison 6 places	+2	+0	14	15	300 £

Véhicules et moyens de locomotion



L'aérostat Giffard

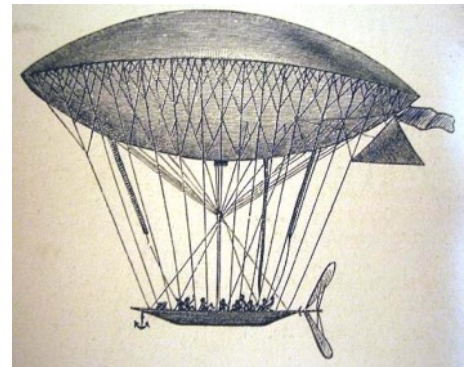
Premier ballon dirigeable à hélice et gouvernail, expérimenté dès 1852. Alimenté par une chaudière à vapeur de 3 ch., le ballon est long de 44 m. Il peut aller à une vitesse de 9 km/h et à une altitude de croisière de 1 800 m.



Aérostat de Giffard

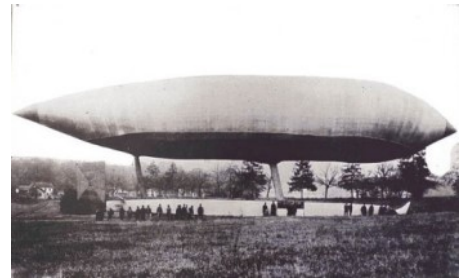
Aérostat dirigeable Dupuy de Lôme

L'aérostat dirigeable Dupuy de Lôme est un dirigeable à propulsion humaine construit et expérimenté sous la direction d'Henri Dupuy de Lôme à partir de la guerre franco-allemande de 1870. 8 matelots manœuvrent par équipe de 4 le treuil à bras, activant l'hélice en se relayant toutes les demi-heures. L'aérostat de 36m de long progresse à la vitesse de croisière de 8 km/h et à une altitude de 866 m.



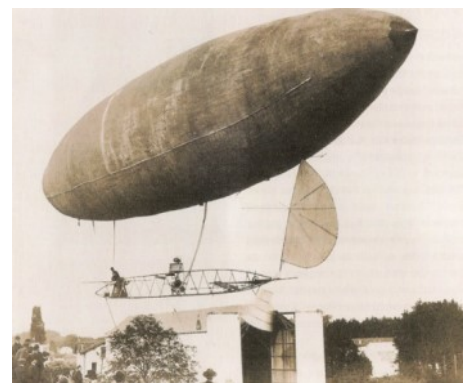
Aérostat dirigeable Dupuy de Lôme

La France est un ballon dirigeable français, lancé par Charles Renard et Arthur Constantin Krebs en 1884. Long de 52 mètres pour un volume de 1 864 m³, le ballon, fonctionnant à l'énergie électrique contenait une batterie de 435 kg. La France peut transporter un pilote et son passager à 14km/h à une altitude de 1500 m.



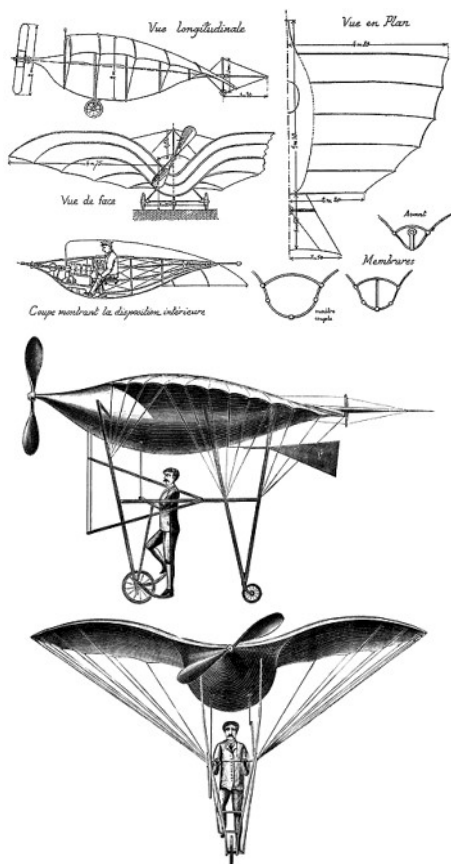
Dirigeable « La France »

Le Brésilien Albert **Santos-Dumont** construit et pilote de nombreux dirigeables de 1898 à 1912. Ce sont des ballons de 25 m en moyenne, propulsé par des moteurs à pétrole de 1,5 à 3,5 ch. Et dans de bonnes conditions peuvent atteindre les 30 km/h en emportant le pilote à 800 m d'altitude.



Dirigeable n°9 - Santos Dumont

Véhicules et moyens de locomotion



Machines Volantes Goupil



Eole de Clément Ader

Alexandre Goupil était un ingénieur français remarquable qui avait conçu une machine volante ressemblant à un oiseau en 1883. Le **sesquiplane** (un monoplane avec "demi-ailes") propulsé par une machine à vapeur et une seule hélice, avec un train d'atterrissage à roues. Le gouvernail est monté sous la surface de la queue horizontale.

Goupil a aussi construit et testé une version non motorisée de son projet. La machine peut transporter deux hommes dans les airs et peut profiter du vent pour progresser à 22 km/h.

En 1885, Alexandre Goupil imagine un modèle de vélocipède aérien où le navigateur est assis sur le vélocipède et pédale pour faire fonctionner une hélice.

Eole de Clément Ader (1890)

D'une longueur de 4,6 mètres et d'une envergure de 13,5 mètres, l'Éole est constitué d'une armature en bois recouverte de soie élastique. Il est équipé d'un moteur à vapeur à 4 cylindres avec un brûleur à alcool, fournissant une puissance totale de 20 chevaux. L'Eole peut atteindre une vitesse maximale de 58 km/h. Il ne peut emporter que le pilote

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Aérostat de Giffard	-3	-2	10	25	1700 £
Aérostat dirigeable Dupuy de Lôme	+5	-2	10	25	3000 £
Dirigeable « La France »	-2	+0	10	30	2500 £
Dirigeable n°9 - Santos Dumont	-3	+2	10	15	2500 £
Sesquiplane Goupil	-2	+4	15	20	1200 £
Vélocipède volant Goupil	-3	+3	15	7	900 £
Eole de Clément Ader	-3	+4	16	15	3000 £



Annexes



CHRONIQUES OUBLIÉES ÈRE VICTORIENNE

Personnage _____ **Joueur** _____

Profil _____ **Niveau** _____ **Classe Sociale** _____ **Sexe** _____ **Âge** _____ **Taille** _____ **Poids** _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE				
<input type="checkbox"/> FOR <small>FORCE</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INITIATIVE	<small>VALEUR DEX</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DV <small>DÉS DE VIE</small>	<input type="text"/>	PV <small>POINTS DE VIE</small>	<input type="text"/>	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX <small>DEXTÉRITÉ</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AU CONTACT	<small>ATTATQUE FOR</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<small>POINTS DE VIE RESTANTS</small>		<small>DM TEMPORAIRES</small>		
<input type="checkbox"/> CON <small>CONSTITUTION</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A DISTANCE	<small>ATTATQUE DEX</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		RD <input type="text"/>		
<input type="checkbox"/> INT <small>INTELLIGENCE</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MAGIQUE	<small>ATTATQUE</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Total				
<input type="checkbox"/> PER <small>PERCEPTION</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEF <small>DÉFENSE</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CHA <small>CHARISME</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TRAIT

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
<input type="text"/>	1d20 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1d20 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1d20 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Capacités du Personnage

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Les Traits



1D20	Action	Réflexion
1	Ambidextre	Autorité naturelle
2	Acrobatie	Baratineur
3	Anguille	Belle Gueule
4	Bagarreur	Bonne mémoire
5	Chasseur	Caméléon
6	Endurant	Cultivé
7	Enorme	Double nationalité
8	Jeune	Expert
9	Marin	Fin psychologue
10	Nyctalope	Futé
11	Wild Bill	Logique inébranlable
12	Rapide	Savant
13	Résistant	Noble
14	Robuste	Observateur
15	Teigneux	Esotériste
16	Tueur né	Oreille sensible
17	Vicieux	Riche
18	Vif	Veinard
19	Œil de Lynx	Volonté de fer
20	Vitalité	Vieux



Les Profils



	Action (d10)	
1	Artiste de cirque	Arts, danger, exploits physiques. ATC +1, ATD +1
2	Aéronaute	Armes à feu, corporation (armée), pilotage. ATD +2
3	Baroudeur	Survie, voyages, pilotage. ATC +1, ATD +1
4	Casse-cou	Danger, exploits physiques, pilotage. ATC +2
5	Kommando	Armes à feu, corps à corps, survie. ATC +1, ATD +1
6	Criminel	Armes à feu, corporations (crime organisé), danger. ATC +1, ATD +1
7	Garde du corps	Armes à feu, corps à corps, exploits physiques. ATC +2
8	Militaire	Armes à feu, corps à corps, corporation (armée). ATD +2
9	Pilote	Danger, mécanique, pilotage. ATC +1, ATD +1
10	Pompier	Danger, exploits physiques, mécanique. ATC +2
11	Spécialiste des milieux extrêmes	Danger, exploits physiques, survie. ATC +1, ATD +1
12	Athlète	Argent, corps à corps, exploits physiques. ATC +2
--	Police Officer	Corporation (Police), danger et voie du corps à corps . ATC +2

	Aventure (d8)	
1	Archéologue	Archéologie, investigation, voyages. ATC +1
2	Cambrioleur	Corporation (crime organisé), danger, furtivité. ATD +1
3	Chasseur de gros gibier	Argent, armes à feu, voyages. ATD +1
4	Chasseur de trésor	Investigation, survie, voyages. ATC +1
5	Collectionneur d'art	Argent, art, voyages. ATD +1
6	Espion	Furtivité, investigation, voyages. ATC +1
7	Explorateur	Langues, survie, voyages. ATC +1
8	Membre de la Croix-Rouge	Médecine, danger, voyages. ATC +1
9	Inspecteur	Armes à feu, corporation (loi), investigation. ATD +1
10	Inventeur	Danger, mécanique, sciences. ATD +1
11	Journaliste	Discours, investigation, voyages. ATC +1
12	Ouvrier	Corporation (travailleurs), exploits physiques, mécanique. ATC +1
--	Militaire en retraite	Corporations (armée), armes à feu, voyages. ATD +1
--	Sergeant / Inspector	Corporation (Police), investigation et au choix (Corps à corps, danger, armes à feu) . ATT +2 (var.)
--	Mécanicien aéronaute ou véhicules à vapeur	Mécanique (aéronautique ou véhicules à moteur), danger, voyages



Les Profils



	Réflexion (d6)	
1	Activiste	Corporation (syndicats), discours, investigation.
2	Artiste	Arts, discours, psychologie
3	Bibliothécaire	Corporation (université), investigation, langues
4	Dandy	Argent, corporation (aristocratie), voyages
5	Dilettante	Argent, arts, discours
6	Ecrivain	Arts, langues, voyages
7	Erudit	Archéologie, discours, science
8	Linguiste	Discours, langues, voyages
9	Majordome	Discours, furtivité, psychologie
10	Missionnaire	Corporation (religieux), discours, voyages
11	Médecin	Corporation (médecine), médecine, psychologie
12	Scientifique	Corporation (université), investigation, science
--	Aventurière	Arts, Discours, Corporation (milieu artistique)
--	Détective Conseil	Investigation, sciences, psychologie
--	Aristocrate	Corporations (aristocratie), argent, langues
--	Ancien Médecin militaire	Corporations (armée), médecine, voyages
--	Ecclésiastique	Corporations (religieux), discours, psychologie
--	Diseuse de bonne aventure	Divination, psychologie, discours
--	Professeur d'occultisme	Corporations (université), occulte, voyages
--	Gouvernante	Voie des corporations (Domestiques), discours, psychologie



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.



Victoria

Queen of Great Britain and Ireland
Empress of India.

FRATERNITY

FEDERATION



United Kingdom		1881	Present
Area	Population	Productive Area	Shipping Tonnage
244,000 sq. miles	29,000,000	1,000,000,000	1,000,000,000
100,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000
100,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000
100,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000

United States of America		1881	Present
Area	Population	Productive Area	Shipping Tonnage
3,600,000 sq. miles	50,000,000	1,000,000,000	1,000,000,000
1,000,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000
1,000,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000
1,000,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000

United States of America		1881	Present
Area	Population	Productive Area	Shipping Tonnage
3,600,000 sq. miles	50,000,000	1,000,000,000	1,000,000,000
1,000,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000
1,000,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000
1,000,000 sq. miles	10,000,000	300,000,000	300,000,000

WORLD