

# MEGA

**Des règles optionnelles non-officielles**

*Mise à jour !*



**Armes de tir  
blessures  
Protections**

Certaines règles de **Mega 5e Paradigme** ne nous satisfaisant pas, nous avons pioché dans les anciennes versions du jeu afin de retrouver un certain esprit tout en gardant la cohérence avec la nouvelle version.

Ces options concernent essentiellement la gestion du Tir à distance et la gestion des blessures. Et comme disait un autre MJ (Laurent) :

*Avec les règles officielles, lors des combats, les chances d'amener quelqu'un à 0 points de mêlée avant sa mort sont quasiment nulles, aussi il est presque impossible qu'un adversaire s'évanouisse avant sa mort, ce qui rend chaque combat très long, et transforme chaque PNJ en une caricature de Terminator increvable.*



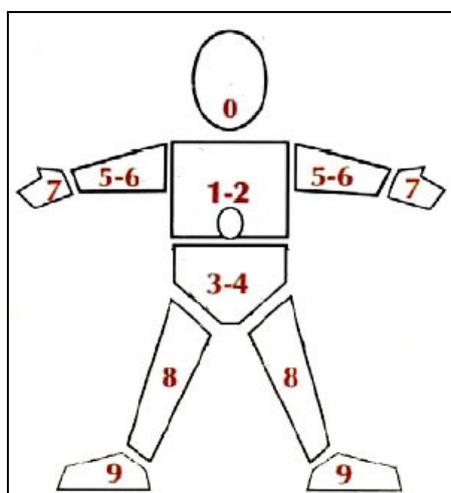
Dans les pages suivantes nous avons donc pioché et adapté des éléments de Mega II et Mega III afin de modifier les règles officielles.

Cela rajoute quelques lancé de dés (localisation, dégâts), mais c'est pour le bien du jeu. D'ailleurs à notre humble avis, il n'est pas utile de lancer les dés pour l'Initiative. En effet, le niveau d'Initiative devrait suffire à connaître l'ordre dans lequel les personnages agissent. Les intentions des personnages doivent suffire pour situer l'ordre des actions (nous en reparlerons plus tard).

## Un ajustement optionnel des règles pour les armes de Tir (page 67 du Livre des Règles)

### Pour tirer avec une arme à feu (ou à rayon) le personnage fait le test de Tir

- Le tireur fait un test de Tir assorti d'une difficulté qui dépend de trois facteurs (distance de la cible, son mouvement, sa visibilité)... En général, en situation de *fusillade* classique la difficulté oscille entre 8 et 10.
- Si le test est réussi, la cible est touchée, on regarde dans la colonne dégâts de l'arme (*voir tableau ci-après*) : cela indique le nombre de d6 en points de Mêlée que la victime pourra perdre.
- On effectue le test de localisation (avec 1d10)
- Si la partie touchée est protégée, on soustrait la DEF aux dégâts (*voir Tableau des protections*) : les points restants donnent les dégâts réellement perdus en Points de Mêlée (*et n'oubliez pas : pour 2 Points de Mêlée perdus, 1 points de Vie perdu également*)



Si on utilise la règle de **localisation des blessure** et si le coup touche, le MJ localise d'abord la blessure (avec 1d10 ou en fonction de la logique de la situation).

*La localisation avec 1d10*

#### Résultats de test - Avantages

Sur un test de Tir, 1 Av peut être « consommé » (la Qualité de l'action diminue alors) pour :

- +2Rg à la prochaine ATT ou INIT, ou +1DEF (max +6Rg)
- Malus de -2Rg à l'action d'Adversaires concernés (s'ils ne sont pas encore hors de combat)...

#### **Tir en rafale**

L'effet du tir en rafale est étroitement lié au décors de l'action, et donc à l'appréciation du MJ. Il y a peu de rapport entre une rafale de mitraillette tirée dans le couloir d'une habitation contre un groupe serré de quatre ou cinq personnes, et la même rafale visant un combattant solitaire qui traverse une rue...

Le MJ pourra utiliser ce facteur de la façon suivante :

- Le joueur effectue son test de Tir avec le malus indiqué (et le modificateur de distance). S'il réussit, le MJ estime les effets en fonction des Avantages. Par exemple une cible touchée pour 1 Av, 2 pour 2Av, 3 pour 3Av, etc. S'il n'y a qu'une seule cible, elle peut être touchée une fois, deux fois...

Blessure	Points de Mêlée Perdus en une seule fois	Points de Vie Perdus en une seule fois	Effets
Blessure Légère	1 à 5	1 à 2	<b>Tête</b> : égratignures, bleus, balafres ou bosses
Blessure Grave	6 à 11	3 à 5	<p><b>Tête</b> : Un <u>CHOC</u> rend la cible inconsciente le temps des soins ou pendant (Av)d6 minutes. Une <u>LAME</u> = laisse une vilaine entaille qui saigne beaucoup (et donc cicatrice ?)</p> <p><b>Torse, Abdomen</b> : Blessure incapacitante. Les talents de combat réduits de -4Rg à -6Rg en fonction du nombre de Pvi perdus. La victime aura des difficultés à s'alimenter pendant 1d10 jours, ou crache du sang,...</p> <p><b>Jambe, pied</b> : Incapacité de fuir, esquiver ou rompre.</p> <p><b>Bras</b> : nécessité d'engager des points de Traits pour garder l'arme ou protection en main (1 pt de Force ou 1 pt d'End par minute)</p> <p><b>Main</b> : Incapacité de garder une arme en main ou de frapper. Sans soins, le personnage perd 1d6 Pt de Mêlée par heure. Si soins, la main est réutilisable après 1d6 jours.</p>
Blessure Mortelle	12 et plus	6 et plus	<p><b>Tête</b> : Coma</p> <p><b>Torse, Abdomen</b> : le blessé s'écroule, hors de combat</p> <p><b>Jambe, pied</b> : le blessé tombe à terre. Fuite ou esquive impossibles. Sauf utilisation de Points de Traits ou d'Ardence.</p> <p><b>Bras, Main</b> : idem Blessure Grave, mais inutilisable pendant 2d10 semaines. Si plus de 16 Pts de Mêlée perdus en une seule fois = tranché ou écrasé.</p>

En utilisant ces effets de blessures, cela rend les dégâts reçus beaucoup plus incapacitants, mais peut-être moins mortels. Car en effet, une blessure grave va mettre rapidement hors de combat un personnage, mais sans le tuer.

Armes	Dégâts	Portée (m)	unités / chargeur	Nb Tir/round	Nb Balles/rafale	Temps de Recharge	Poids (kg)	Taille (cm)
<b>Arme de poing</b>								
Pistolet à poudre ancien	2d6	10	1	1/5 rd	_	5 rd	Var	Var.
Colt Peacemaker	2d8	15	6	2	_	3rd	1	0.25
Webley	2d8	15	6	2	_	3rd	1.2	0.3
Mauser C96 <b>A</b>	2d8	15	10	2	_	2rd	1.2/1.6	0.3/0.65
Luger P08 <b>S</b>	2d8	15	8	2	_	1rd	0.8	0.21
Colt 45	2d8	15	7	2	_	1rd	1.2	0.21
Revolver 357 Magnum (8") <b>V</b>	2d10	20	6	2	_	3rd	1.5	0.35
<b>Fusils</b>								
Ithaca M37	2d10	20	5/8	2	_	4rd	3	0.8
Dragunov Sniper <b>AV</b>	2d10	110	20	2	_	1rd	4.3	1.2
Arbalète moderne <b>V</b>	2d8	50	1	1/3rd	_	3rd	2.5	0.8
<b>Pistolet-Mitrailleur</b>								
Thompson *	2d8	20	20/30/50	2	8	1rd	5	0.8
Sten	2d8	20	32	2	6	1rd	3	0.75
Ingram <b>S</b>	2d8	15	30	2	10	1rd	3	0.55
UZI *	2d8	20	30	2	6	1rd	3	0.65
<b>Fusil d'Assaut</b>								
AKM*	2d10	100	30	2	6	1rd	3.2	0.9
M16* <b>VS</b>	2d10	110	20/30	2	8	1rd	3	1
Enfield XL70E3* <b>V</b>	2d10	110	30	2	6	1rd	3.1	0.8
<b>Mitrailleuse</b>								
M60 <b>A</b>	2d10	110	100B/200B	2	6	2rd	10	1.1
Browning M1919A4 <b>A</b>	2d10	130	250B	2	6	2rd	14	1.05
12,7 <b>A</b>	2d12	200	105B	2	6	2rd	38	1.7

Légende : **B** = Bande ; **A** = Appui (crosse, bipied, trépied) ; **S** = Silencieux ; **V** = Viseur (lunette, laser) ; \* = coup par coup possible

**Portée (m)** : c'est la portée de base (courte) ; portée moyenne = portée x2 ; portée longue = portée x3.

Un **viseur** améliore également la portée... un X2 (multiplie la portée par 2).

Un **bipied ou trépied** = portée x2 (idem pour l'ajout d'une crosse à un pistolet comme le Mauser C96)

**A bout portant** ( environ 5 m, pas de malus pour la distance).

**Tir Localisé** : avec un Malus de **-4Rg**, le tireur va viser une partie découverte de sa cible et toucher une zone sans avoir besoin de lancer le dé pour la localisation.

**Tir posé** : Le personnage choisi de viser plus longuement sa cible (**+2Rg** pour un Round, **+4Rg** pour deux Rounds), ainsi il double la portée de l'arme. S'il est en appui sur un trépied et/ou en tir couché, il multiplie la portée par 4. Et on remarque que cela permet de faire un **Tir Localisé** en réduisant le malus...

**Tir enchainé** : Certaines armes pouvant tirer deux fois par Round, le **2<sup>ème</sup> tir est à -4Rg**, et s'il s'agit d'un **second tir sur une autre cible** c'est aussi à **-4Rg**... On peut aussi à la place, dans le cas où le tireur annonce qu'il va tirer deux fois sur la même cible, avoir les deux tir consécutifs à **-2Rg**.

**Tir en rafale** : les armes automatiques comme les pistolets mitrailleurs, les fusils d'assaut ou les mitrailleuses permettent d'arroser de balles une cible ou de balayer une zone pour tenter de toucher plusieurs cibles. Le tir en rafale se fait avec un Malus de **-2Rg**.

Si le test de tir est réussi ça veut dire qu'une ou plusieurs cibles sont touchées (le nombre dépend du nombre d'Av).

**Tir de saturation** : le tireur effectue un tir de barrage avec une arme automatique tirant par rafale, il vise une zone et pas directement des adversaires, le but recherché étant surtout de maintenir les adversaires à distance. Néanmoins si un adversaire souhaite passer outre cette zone, cela donne lieu à un Test en Opposition (page 62) entre le talent de Tir du mitrailleur et l'esquive de l'adversaire. Chaque adversaire qui échoue, prend des dégâts (les AV sont calculés sur la différence avec le résultat du perdant) et est forcé de reculer et se remettre à couvert.



Le **Colt Single Action Army (SAA)**, ou **Colt Peacemaker** (le pacificateur), est un revolver à simple action et un barillet de 6 cartouches. Il a été développé pour la cavalerie des États-Unis par la société Colt en 1872 et adopté par l'armée américaine en 1873 au calibre .45 Long Colt. C'était peut-être l'arme la plus répandue dans le Far West américain, coûtant à l'époque 13 dollars pièce, prix facturé à l'armée, sur le marché civil, le prix était de 17 \$ en 1875 et de 16 \$ en 1897. Cette arme a été fabriquée jusqu'en 1941.



Les revolvers **Webley & Scott** Mark I à V en calibre .455 Webley furent réglementaires dans la British Army de 1887 à 1915. Le Mk VI leur succéda de 1915 à 1947.

De 1887 à 1915, les revolvers d'ordonnance la Guerre des Boers, la Révolte des Boxers et la Grande Guerre. Fabriqué à 300000 exemplaires entre 1915 et 1921, le gros Mk VI a été largement utilisé par la Grande-Bretagne, la Nouvelle-Zélande, l'Australie et l'Afrique du Sud durant la Seconde Guerre mondiale et jusqu'à la fin des années 1950.



Le **Mauser C96** est un pistolet semi-automatique allemand développé à partir de la fin du XIXe siècle dont la production se poursuivra jusqu'en 1938.

Le Mauser C96 standard est conçu avec un magasin fixe de 10 cartouches (quel que soit le calibre). Des modèles seront également développés avec des capacités de 6 coups afin de rendre l'arme plus maniable. Ce choix, conforme au mode d'alimentation des fusils de la marque, alourdit inutilement l'arme et la déséquilibre. Que ce soit en 6 ou 20 coups, ce sont généralement des armes issues des premières productions (avant 1910). L'étui-crosse permet de transformer ce pistolet semi-automatique en petite carabine.



Le **Luger Parabellum** est l'un des tout premiers pistolets semi-automatiques et sans doute le premier ayant connu une large diffusion. Il fut fabriqué par de 1900 à 1942, fabrication reprise dans les années 1970.

Le modèle standard de l'armée allemande est adopté sous le nom de P08.

Le Luger Parabellum, s'il était une arme confortable, précise (dans la limite de la précision d'une arme dépourvue d'instruments de visée réglables) et relativement fiable pour son époque, restait cher à produire et capricieux en comparaison des modèles développés à sa suite, tels le Browning Hi-Power ou le P38.



Le **M1911** (auss appelé *Automatic Colt Pistol* (ou Colt 45) a été le pistolet des Forces armées des États-Unis pendant 74 ans, de 1911 à 1985. Les modèles civils et la plupart des modèles livrés aux forces américaines étaient fabriqués par la *Colt's Patent Fire Arms Manufacturing Company*, à Hartford, dans le Connecticut. Le Model M1911 était l'arme d'ordonnance de l'Armée américaine pendant la Première Guerre mondiale, il est alors fabriqué par la *Colt's Patent Fire Arms Manufacturing Company*, la *Remington-UMC*, la *Springfield Armory* et la *North American Arms Company*. Particulièrement robuste et fiable dès sa première version, il est modernisé en 1926, devenant le M1911A1.



Le **Colt Python 357 Magnum** est un célèbre modèle de revolver créé par la firme américaine *Colt's Manufacturing Company*. Le Colt Python a été présenté par la compagnie de Colt en 1955. Il était disponible dans différentes longueurs de canon, appropriées à la défense personnelle (2, 5 et 4 pouces), aux services de police et de sécurité (4 et 6 pouces), à la chasse et au tir sportif (de 6, 8 et 10 pouces selon les variantes). La finition du Colt Python est luxueuse et son mécanisme, bien que critiqué parfois par certains spécialistes, est particulièrement soigné.



Le **MAC-10** (*Military Armament Corporation Modèle 10*, officiellement le M-10) est un pistolet-mitrailleur compact américain, développé par Gordon Ingram en 1964. Il est chamberé en .45 ACP ou en 9 mm. Un silencieux a été conçu par *Sionics* pour le MAC-10, qui non seulement diminue le bruit créé, mais facilite le contrôle de l'arme en tir automatique (bien qu'il rende l'arme moins compacte et discrète).

Il s'agit d'une arme très compacte et simple à haute cadence de tir qui a connu un certain succès auprès des unités antiterroristes, notamment pour les assauts dans les avions où sa compacité, sa puissance de feu et la perforation réduite de certaines de ses munitions sont particulièrement adaptés. Le MAC, avec sa silhouette courte parfaitement parallélépipédique, entra dans la légende à la télévision et au cinéma (et aussi dans les jeux vidéo d'action), le plus souvent dans les mains des méchants. Cette notoriété ne fut néanmoins pas synonyme d'un important succès commercial, faute de clientèle militaire suffisante.

Cette arme permet le tir automatique ou au coup par coup, et est dotée d'un mécanisme actionné par le recul, le tir étant effectué culasse ouverte. Elle est équipée d'une crosse d'épaule de petite taille, insuffisante pour permettre un tir stable et confortable, et d'une sangle à l'avant de l'arme qui remplit médiocrement le rôle de seconde poignée frontale. Tous ces facteurs contribuent à rendre l'arme très difficilement contrôlable en l'absence d'un entraînement adapté. Sa portée pratique n'excède donc guère 25 mètres.



L'**Uzi** est un pistolet-mitrailleur israélien produit à plus de 10 millions d'exemplaires dans toutes ses versions<sup>1</sup>.

Développé par Uziel Gal (en) (1923-2002) à partir de 1948 en Israël, il est produit par les *Israel Military Industries* (IMI). L'Uzi a été le premier pistolet-mitrailleur moderne à connaître une très importante diffusion puisqu'il a été adopté par une cinquantaine de pays pour équiper leurs forces armées et leurs services de police. Cette arme semble être également populaire auprès des mafias et des gangs, favorisant ses apparitions dans les mains des gangsters dans la fiction



Le **XL70E3** était un prototype de fusil d'assaut conçu par RSAF Enfield.

Le XL70E3 était une amélioration du fusil XL64 IW, re-chamberé pour des munition de 5,56 afin de répondre aux besoins de l'OTAN. Comme le XL64, il ressemblait beaucoup au fusil AR-18 de Sterling. En fait, Enfield a utilisé les AR-18 de Sterling pour créer les premiers prototypes du XL70E3, ce qui a provoqué des accusations selon lesquelles Enfield aurait copié Sterling. Néanmoins, le XL70E3 a eu plus de succès que le XL64, mais il aurait mal fonctionné dans certaines conditions. Des améliorations ont donc été apportées au fusil SA80, le fusil de service britannique.

Une variante de mitrailleuse légère, la XL73E2, a également été prototypée, mais comme la XL70E3, elle a dû être améliorée pour devenir plus tard une arme de soutien légère L86.



Le fusil à pompe **Ithaca Modèle 37** a été créé par John Browning et John Pedersen. Il se distingue de l'immense majorité des fusils à pompe par l'éjection des cartouches tirées par le dessous de l'arme au lieu de la classique chambre d'éjection placée à droite du fusil. Autre particularité, à l'instar du Winchester M1897, l'Ithaca 37 permet le *slamfire*. Dès lors que la détente reste pressée, l'action de la pompe déclenche immédiatement un nouveau tir quand la munition est chamberée. Cela permet un tir plus rapide qui offre aujourd'hui encore une place importante à l'Ithaca 37 dans les compétitions américaines de tir de vitesse.



Le **SVD** (« fusil de précision Dragounov ») est un fusil de précision russe adopté par l'URSS en 1963 pour équiper ses snipers .

Conçu par Ievgueni Dragounov (1920-1991), il est au fusil de précision ce que l'AK-47 est au fusil d'assaut : son représentant le plus répandu, principalement dans les pays d'Europe de l'Est, d'Afrique et du Moyen-Orient, dont il est souvent encore le fusil de précision standard des forces armées, mais aussi des guérillas et groupes rebelles locaux.



Le **Thompson** est un pistolet-mitrailleur américain créé par John T. Thompson et utilisé par les alliés pendant la Seconde Guerre mondiale. Elle est chamberée pour la cartouche .45 ACP. Elle dispose du mode semi-automatique ou automatique. . Le premier exemplaire de la Thompson fut construit en 1917, la première série de 40 pièces entre 1918 et 1919, la production industrielle débuta en 1921. L'arme fut utilisée par la IRA (Irish Republican Army), la pègre, des industriels, la police et le FBI pendant la prohibition où elle était plus connue sous le nom de "*Tommy Gun*", "*Chicago Typewriter*", "*Chicago Piano*", "*Chicago Style*" ou "*The Chopper*". Le pistolet-mitrailleur Thompson fut massivement utilisé dans des versions modifiées et simplifiées pendant la Seconde Guerre mondiale, puis durant la guerre de Corée.



Le **Sten** est un pistolet-mitrailleur britannique des années 1940. Il a marqué l'imaginaire collectif par sa forme caractéristique due au chargeur en position latérale. Sa rusticité, son maniement aisé et son parachutage aux mouvements de résistance à la fin du conflit en ont fait le symbole de la lutte armée de la Résistance européenne durant la Seconde Guerre mondiale.

Le P.-M. Sten a surtout été employé par les troupes de l'Empire britannique (Britanniques, Canadiens, Australiens, Néo-Zélandais, etc.). Il a été particulièrement apprécié des commandos qui avaient besoin d'une arme compacte à grande puissance et cadence de tir à courte distance. Facile à démonter et à entretenir, pouvant être aisément dissimulé, d'un emploi très simple, il a également été très répandu dans les mouvements de résistance européens, en particulier dans les maquis, grâce aux parachutages britanniques. Ces derniers étant souvent interceptés, le P.-M. Sten a aussi été utilisé par l'adversaire, notamment par ses auxiliaires comme les francs-gardes permanents de la Milice française que l'occupant ne voulait pas équiper d'armes allemandes.



L'AKM est la version en tôle emboutie de l'AK-47 afin d'en réduire les coûts de production. Il a remplacé son prédécesseur dans l'Armée rouge puis dans celles des pays du Pacte de Varsovie. Produit massivement, il représente l'essentiel des Kalachnikov utilisés dans le monde. Les médias confondent souvent AK-47 et AKM.



Le M16 est le fusil d'assaut standard de l'armée américaine. Actuellement l'U.S. Army utilise la version A4. Il est utilisé dans plus de 81 pays.



La M60, produite à l'origine par Saco Defense, fut la mitrailleuse polyvalente standard des forces armées des États-Unis à partir de 1957 ; elle fut notamment utilisée au Viêt Nam, où elle fut surnommée « The Pig » (le cochon). Malgré sa notoriété au sein du grand public, en raison de la couverture médiatique de la guerre du Viêt Nam et des films de guerre, ses nombreux défauts ont mené à son remplacement par la FN MAG. La M60 était d'abord une arme peu fiable, surtout quand elle était encrassée. Ce défaut était aggravé par la complexité de son entretien.



La mitrailleuse Browning 1919 (en anglais : « M1919 Browning Machine Gun »), aussi parfois simplement désignée Browning M1919, a été la mitrailleuse légère de l'infanterie de l'US Army et une mitrailleuse des avions de l'USAF qui fut utilisée en grand nombre des années 1920 au début des années 1960, où, dans un souci de standardisation sur le calibre 7,62 OTAN, la nouvelle M60 l'a remplacée.



La Browning M2 est une mitrailleuse lourde chamberée en 12,7 × 99 mm, une munition également connue sous le nom de .50 BMG.

La conception de la M2 remonte à la fin de la Première Guerre mondiale.

La M2 était l'armement standard des chasseurs américains, terrestres ou embarqués, jusqu'à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Dès 1940, les autres nations mettaient généralement en œuvre au moins un, voire plusieurs canons automatiques de 20 mm ou de plus gros calibre à bord de leurs chasseurs. De ce fait, vers la fin du conflit, les chasseurs américains manquaient de puissance de feu en combat aérien face à leurs adversaires allemands ou japonais.

Protection	protège contre...						
	Bonus DEF						
	chocs	Lame	Balle	Feu / flamme	Froid	Acide	Rayon
Texlar	-	+1	+1	-	-	+3	+2
Gants isolants	-	+1	-	+2	+1	+1	-
Casquette semi-rigide	+1	+1	-	-	-	-	-
Rangers renforcées	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-
Veste cuir épais	+1	+2	-	-	+1	+1	+1
Cuir, peau animale	-	+1	-	+1	1	+1	+1
Cuir bouilli	-	+2	-	+1	-	+1	+2
Cotte de maille	-	+4	+2	-	-	-	-
Armure de bande	+1	+5	+5	+1	-	+1	+1
Armure de plaques	+2	+7	+3	+1	-	+1	+1
Armure de bois	-	+2	+2	-	+1	+2	+2
Gilet pare balles	+3	+5	+15	-	-	+2	-
Bouclier en bois	+2	+5	+3	-	+3	+3	+2
Bouclier en cuir ou peau	+1	+2	-	+1	-	+1	-
Bouclier en métal	+2	+6	+4	+1	-	+1	+1
Casque en fer	+1	+2	+2	-	-	+1	+1
Casque de moto	+2	+1	+2	-	+3	+2	+1
Armure spatiale	+3	+5	+10	+3	+5	+5	-