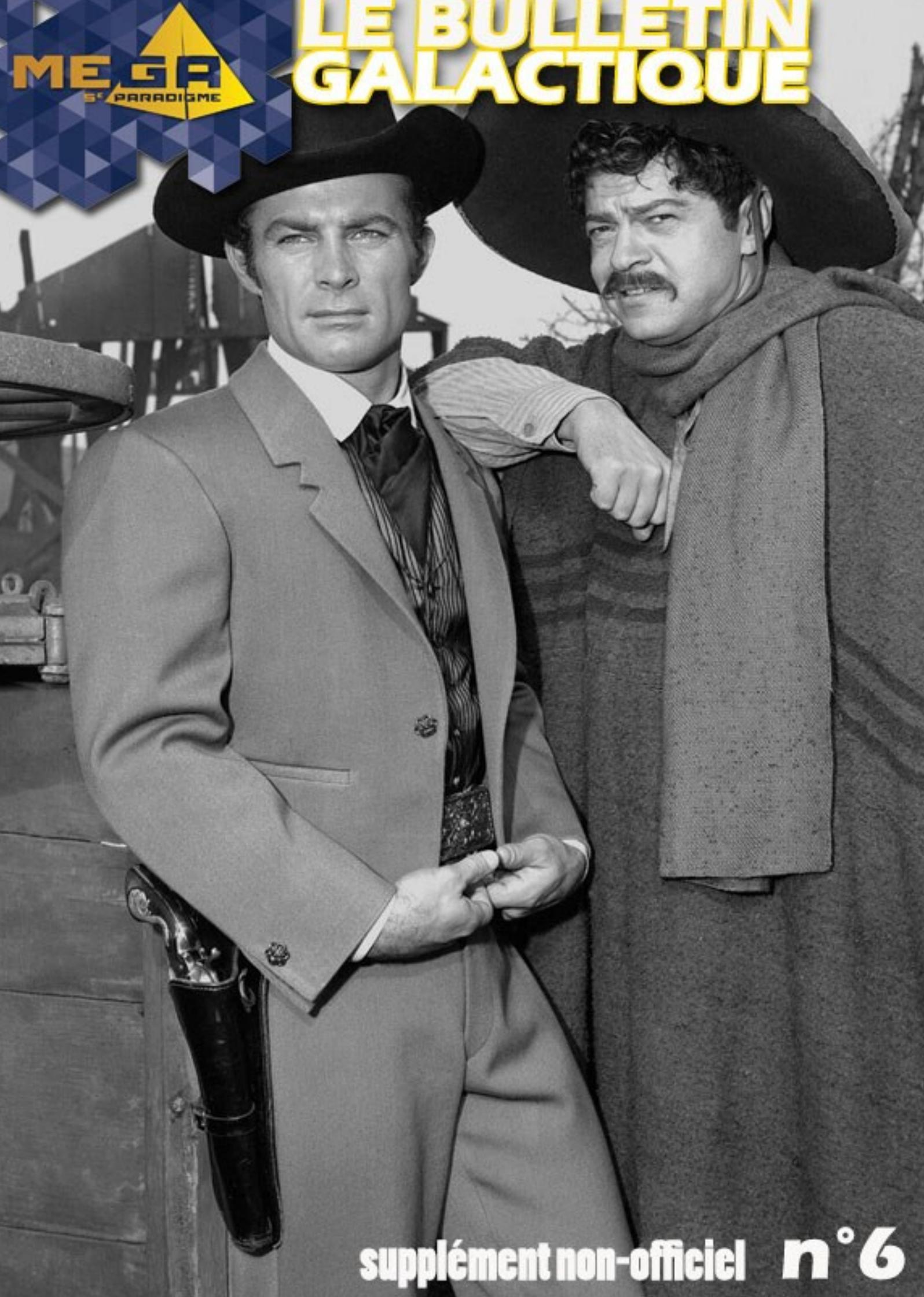




LE BULLETIN GALACTIQUE



supplément non-officiel n°6

L'influence des Séries TV des années 1960 sur Mega le jeu de rôle ?

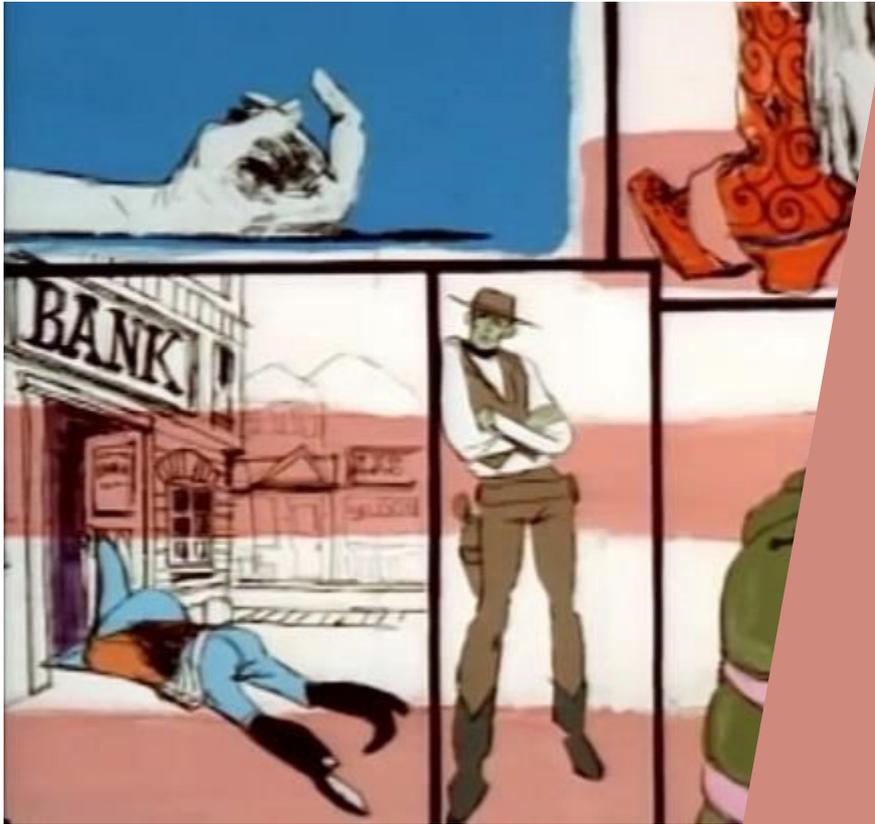
INTRODUCTION

Bien que le jeu de rôle Mega soit apparu dans les années 1980, ses inspirations puisent largement dans les séries TV des années 1960. Des classiques comme **Mission Impossible**, **Doctor Who**, **Les Mystères de l'Ouest**, **Star Trek**, et **La Quatrième Dimension** ont posé les bases de la science-fiction et du fantastique, que l'on retrouve dans Mega. Ces séries offraient des mondes parallèles, des voyages dans le temps, des agents secrets aux gadgets astucieux et des explorations spatiales, tout en jonglant avec les concepts de mystère, technologie avancée, et aventure, des thèmes centraux pour Mega.

Ces séries ont marqué les esprits avec leur rythme et leurs personnages charismatiques, tout en introduisant des idées révolutionnaires à l'époque. **Star Trek**, par exemple, abordait déjà des thèmes d'exploration galactique et de diplomatie interplanétaire, tandis que **Doctor Who** jouait avec les voyages dans le temps et l'univers multiple, des concepts fondamentaux dans Mega. Quant à **Les Mystères de l'Ouest**, il marie western et espionnage, avec ses gadgets ingénieux et ses méchants excentriques, une tonalité qui se prête parfaitement aux missions des Megs.

Cette richesse des années 1960 alimente directement l'univers de Mega, où les joueurs endossent le rôle d'agents interdimensionnels, confrontés à des énigmes qui combinent espionnage, voyages entre univers parallèles, et défis technologiques, dans un monde aussi diversifié que ces œuvres pionnières.

Mega hérite de cette vision optimiste et créative de l'avenir, où chaque mission est une exploration de l'inconnu, un hommage à l'esprit novateur des années 60.



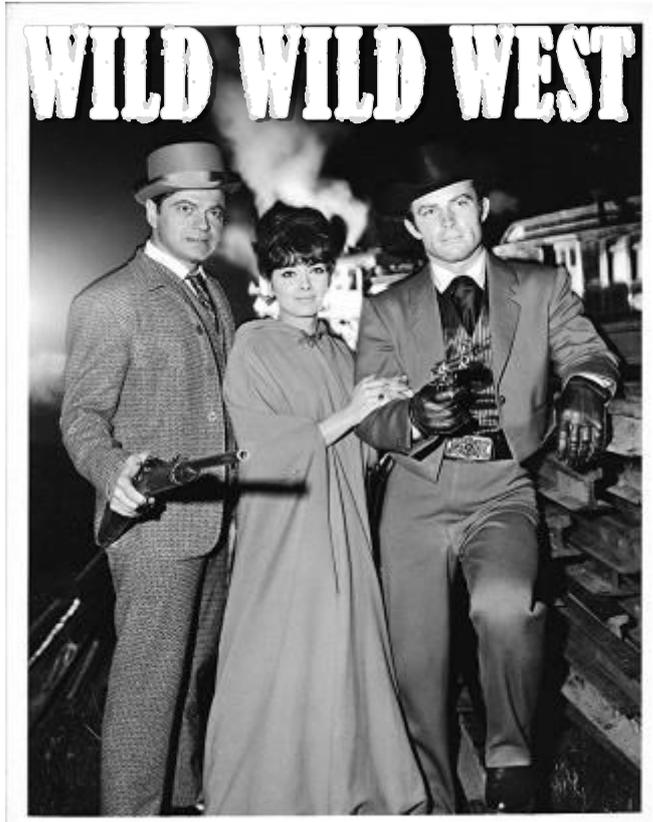
Les Mystères de l'Ouest (*The Wild Wild West*) est une série télévisée américaine en 104 épisodes de cinquante minutes (dont 28 en noir et blanc lors de la première saison) créée par Michael Garrison et diffusée entre le 17 septembre 1965 et le 4 avril 1969 sur le réseau CBS.

En France, la série est diffusée à partir du 9 avril 1967 sur la deuxième chaîne de l'ORTF. Elle connaît le succès grâce à sa rediffusion dans l'émission *La Une est à vous* sur TF1 en 1973, puis de 1987 à 1992 sur M6, sur France 3, ou encore sur RTL TV, sur La Cinquième, puis avec son retour sur M6 dès 1998, six années après sa dernière diffusion.

La série apparaît sur les écrans à un moment où les séries de western sont moins en vogue, contrairement à celles d'espionnage, alors en plein essor. En 1965, trois films de James Bond sont sortis et un quatrième est en préparation. La série est ainsi présentée à l'époque comme un « James Bond à cheval » (*James Bond on horseback*).

Les Mystères de l'Ouest

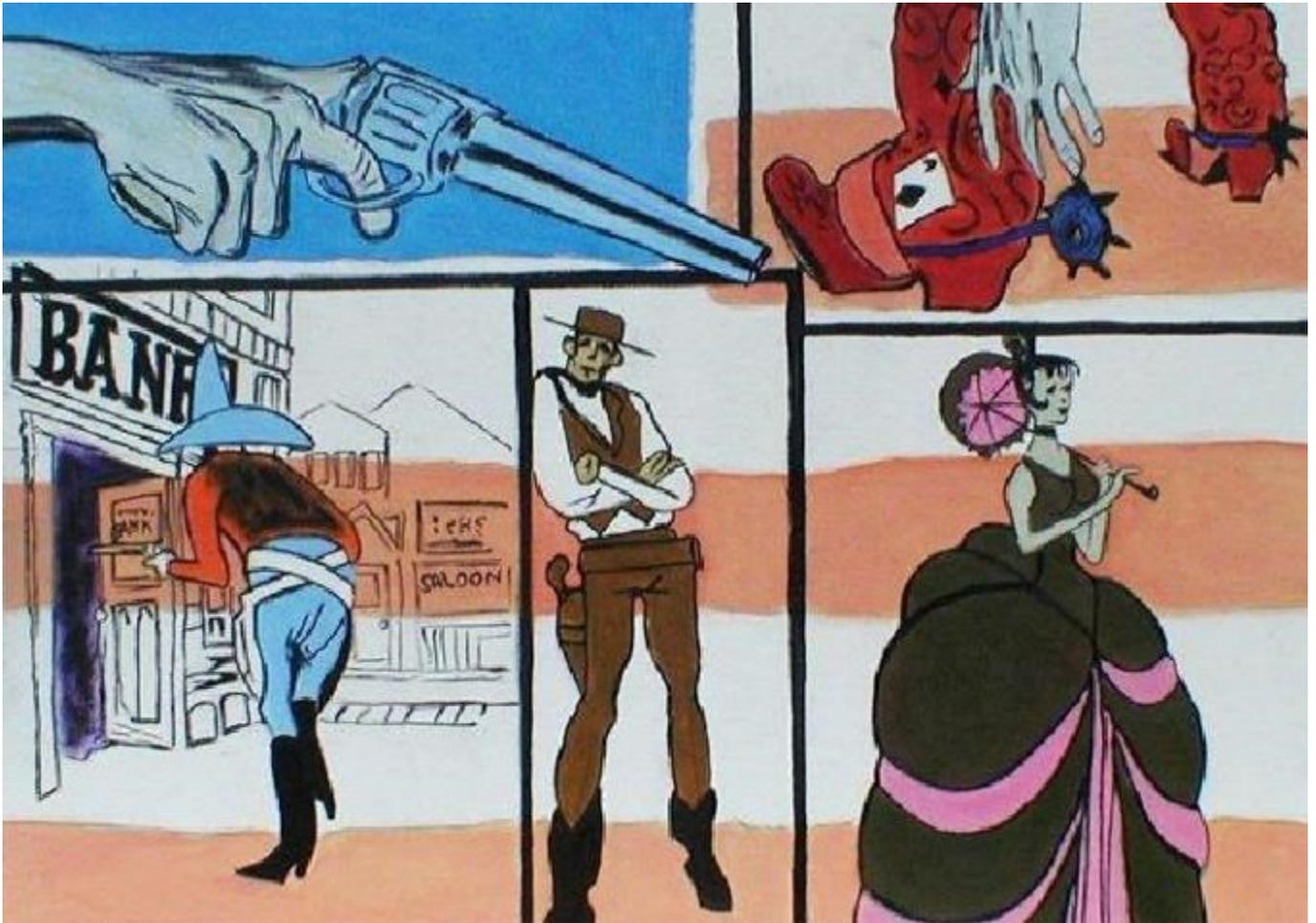
Les Mystères de l'Ouest



Les Mystères de l'Ouest (*The Wild Wild West*) est une série télévisée américaine des années 60 qui mêle habilement les genres du western et de l'espionnage, le tout avec une touche de science-fiction. Diffusée de 1965 à 1969, elle a marqué l'imaginaire des spectateurs grâce à son approche innovante et son atmosphère décalée. Avec des gadgets *steampunk* avant l'heure, des méchants charismatiques et un duo de protagonistes inoubliables, cette série a su captiver par son originalité.

CONTEXTE ET CRÉATION D'UNE SÉRIE ICONIQUE

Créée par Michael Garrison, "Les Mystères de l'Ouest" s'inscrit dans une époque où la télévision américaine est en pleine expérimentation de genres. Le western classique était déjà bien implanté avec des séries comme "Bonanza" et "Gunsmoke". Cependant, Garrison décide de s'éloigner du western traditionnel en y ajoutant des éléments d'espionnage, influencés par la popularité de James Bond, tout en intégrant une dimension fantastique qui détonne dans le contexte de l'époque.



LES PROTAGONISTES : JAMES WEST ET ARTEMUS GORDON



Le cœur de la série repose sur ses deux personnages principaux, qui opèrent pour le compte du président Ulysses S. Grant. James West, interprété par Robert Conrad, est un agent secret aussi à l'aise avec ses poings qu'avec le maniement des armes. Séduisant et intrépide, West incarne l'archétype du héros de l'Ouest, à la fois élégant et rusé.

À ses côtés, Artemus Gordon, joué par Ross Martin, est

l'esprit créatif du duo. Maître du déguisement, inventeur et expert en gadgets, Gordon complète West par son esprit d'analyse et son ingéniosité. Leur relation de camaraderie teintée d'humour, mêlée à une profonde loyauté, est un des moteurs principaux du succès de la série.

DES INTRIGUES INHABITUELLES ET FANTAISISTES





Les intrigues des "Mystères de l'Ouest" ne sont pas les traditionnelles histoires de cowboys. Au lieu de cela, les épisodes consistent souvent en des missions pour empêcher des criminels excentriques de commettre des méfaits aux conséquences potentiellement apocalyptiques. Les méchants sont régulièrement des scientifiques fous, des inventeurs de machines infernales, ou des comploteurs cherchant à renverser le gouvernement.

Parmi ces antagonistes, un personnage sort particulièrement du lot : le Dr. Miguelito Loveless, interprété par Michael Dunn. Ce génie machiavélique et charismatique est l'adversaire récurrent de West et Gordon, avec des plans extravagants qui frôlent souvent la science-fiction.

UN AVANT-GOÛT DU STEAMPUNK

Un des aspects les plus fascinants des "Mystères de l'Ouest" est l'utilisation de gadgets et de machines anachroniques. James West et Artemus Gordon se déplacent à bord d'un train privé luxueux, rempli d'inventions farfelues, de pièges cachés et de gadgets



dignes des meilleurs espions. La série peut ainsi être vue comme l'un des précurseurs du genre *steampunk*, avec ses machines à vapeur et ses inventions improbables dans un cadre historique.

STYLE ET INFLUENCE

La série se distingue par sa créativité visuelle. Les séquences d'ouverture des épisodes, avec leur esthétique de bande dessinée, dénotent une ambiance légère, mais avec une pointe de mystère. Chaque fin de chapitre au sein d'un épisode est marquée par une dernière image figée, évoquant les *cliffhangers* et le suspense des feuilletons.

"Les Mystères de l'Ouest" a également influencé des séries plus récentes. Sa capacité à mélanger les genres a été un précurseur des approches hybrides que l'on a pu retrouver dans des séries comme "Buffy contre les vampires" ou "Firefly". De plus, elle a pavé la voie à une multitude de séries qui n'hésitent pas à mélanger les codes pour créer quelque chose de neuf.

ROBERT CONRAD : UNE PERFORMANCE PHYSIQUE

Robert Conrad est connu pour avoir effectué une grande partie de ses propres cascades, contribuant à la crédibilité de son personnage de dur-à-cuire. Cela a d'ailleurs conduit à quelques blessures sérieuses, qui n'ont fait que renforcer l'image de Conrad en tant qu'acteur engagé, prêt à aller au bout pour donner vie à James West.



L'HÉRITAGE DE LA SÉRIE

Malgré son succès, la série s'arrête en 1969 après quatre saisons, principalement en raison de la volonté de la chaîne de réduire la violence à la télévision. Cela dit, l'impact de la série ne s'est jamais estompé. Elle a eu droit à des téléfilms de réunion dans les années 1970 et même une adaptation cinématographique en 1999, avec Will Smith dans le rôle de James West et Kevin Kline en Artemus Gordon. Bien que ce film n'ait pas reçu un accueil très chaleureux, il a remis la série originale sous les projecteurs, rappelant l'attrait durable de son univers.

"Les Mystères de l'Ouest" reste une série emblématique qui a su transcender les limites de son époque. En mélangeant habilement *western*, espionnage et science-fiction, elle a non seulement divertifié, mais aussi inspiré des générations de créateurs. Avec son duo attachant, ses méchants mémorables, et son sens unique de l'aventure, cette série a marqué l'histoire de la télévision et continue de trouver une place dans le cœur des amateurs de récits imaginatifs et audacieux.



WILD FRONTERA

UN UNIVERS PARALLÈLE ?

Le scénario d'introduction du livre de base de Mega 5^e Paradigme (L'Homme du Cercueil) met en scène un univers parallèle qui ressemble à notre vieille Terre dans les années 1880. Les joueurs se retrouvent dans une ambiance western dans la peau de contacts ou de potentiels alliés des Megas... Alors pourquoi ne pas rester un peu dans cette ambiance et oser un mélange « Mystères de l'Ouest » et « Méga » ?

Bienvenues à Wild Frontera !

WILD FRONTERA, UNE TERRE ALTERNATIVE

DES UNIVERS DE POCHE ET DES BRÈCHES VERS DES UNIVERS PARALLÈLES

Dans le monde des Mystères de l'Ouest, les passages vers d'autres univers parallèles semblent nombreux et relativement récurrents. Il s'agit d'un **Univers Tiède (Bonus 2Rg en Résonance)**, une certaine forme de magie semble exister, tandis que la science progresse par bonds fantastique.

Certains protagonistes comme **Miguelito Loveless** maîtrisent une forme de science qui permet de créer ou de manipuler des univers de poche. D'autres comme le **Colonel Bartley Vautrain** semblent capable de manipuler la réalité et les déplacements spacio-temporels.

Le **Comte Manzeppi** semble également capable de manipuler une forme de magie, qui lui permet d'apparaître et de disparaître à volonté.

La science peut répondre à beaucoup de choses, mais beaucoup d'autres choses restent assez mystérieuses dans l'univers des Mystères de l'Ouest : fantômes, vampires, loup-garous, transformations d'objets, hypnose, androïdes, robots, résurrections de cadavres, chirurgie esthétique et de reconstruction, ... Beaucoup de choses sont possibles dans cet univers. Et il est parfois très difficile de distinguer ce qui est originaire de cette Terre de ce qui a pu être amené par des brèches ou même par des Mégas Renégats...

WILD FRONTERA

Briefing pour les agents Megas sur Wild Frontera (QF1-01870)

QF1-01870, surnommé **Wild Frontera**, est un univers parallèle dont l'époque correspond à la Terre des années 1870-1880. À première vue, ce monde ressemble à notre **Far West**, mais des **inventions technologiques avancées** y sont présentes de façon ponctuelle, rappelant les œuvres de **Jules Verne** ou **H.G. Wells** (Niveau Technologique NT3, OS 4).



L'histoire est globalement similaire à celle de notre Terre : la Guerre de Sécession a bien eu lieu, et **Ulysses S. Grant** est président des États-Unis (1869-1877). Toutefois, les guerres indiennes ont été moins nombreuses, et le gouvernement fédéral tente de maintenir une **paix** durable avec les tribus autochtones. Au Mexique, **Benito Juarez** est président à la même époque, et les relations entre le Mexique et les États-Unis sont pacifiques. Cependant, plusieurs tensions subsistent, notamment en raison des rébellions locales et des tentatives de déstabilisation orchestrées par des puissances étrangères, comme l'Empire Français et l'Empire d'Autriche. Ces deux empires, interviennent dans la région pour tenter d'influencer la situation politique mexicaine, ce qui complique la stabilité fragile et menace la paix entre le Mexique et ses voisins. Environnement social et technologique :

Les dirigeants, qu'ils soient politiques, scientifiques ou criminels, utilisent des avancées technologiques localisées pour renforcer leur pouvoir. Ces technologies, bien que surprenantes pour l'époque, sont perçues comme des secrets d'État ou des inventions révolutionnaires, mais restent limitées dans leur impact global pour ne pas perturber l'ordre mondial.

Il est impératif que vous, agents Megas, compreniez que les habitants de Wild Frontera ne connaissent pas la technologie galactique, et que toute exposition à celle-ci pourrait bouleverser l'équilibre de cet univers. Certaines figures influentes, telles que des inventeurs brillants ou des criminels ambitieux, pourraient chercher à exploiter ces connaissances pour accéder à des technologies inédites.

Mission des Megas :

Votre mission principale consiste à maintenir l'équilibre de cet univers, en évitant toute ingérence technologique ou dimensionnelle excessive. Immergez-vous

discrètement dans la société locale, tout en restant vigilants face aux faux-semblants et à la complexité politique de cet univers. Vous devrez interagir avec des ennemis redoutables, et leurs inventions inattendues.

Attention : Bien que Wild Frontera montre des avancées impressionnantes, ses habitants n'ont pas conscience des principes dimensionnels que vous maîtrisez. Veillez à ne jamais révéler les secrets de la Guilde des Messagers Galactiques ni de l'Assemblée Galactique.

UNE RELATION BASÉE SUR LA CONFIANCE MUTUELLE



La relation entre les Megas et des agents des Services Secrets des USA (comme James West et Artemus Gordon en particulier) repose sur la confiance et la discrétion.

Les Megas savent qu'ils peuvent compter sur ces agents des Services Secrets qui, bien que sceptiques au départ, ont rapidement compris l'importance de protéger la réalité contre des menaces venues d'ailleurs.

Pour **James West**, ces missions avec les Megas sont d'abord une question de loyauté et de devoir : s'assurer que son pays et sa réalité restent à l'abri des influences étrangères, même lorsqu'elles proviennent d'un autre monde. C'est aussi un défi personnel qui pique sa curiosité, le mettant face à des ennemis et des technologies bien plus complexes que les duels habituels de l'Ouest.

Pour **Artemus Gordon**, cette collaboration est une occasion unique d'explorer des technologies et des idées révolutionnaires. Il adore observer les Megas et leurs

gadgets, s'inspirant parfois de leurs inventions pour concevoir ses propres dispositifs adaptés à leur époque.

RESTER SOUS LE RADAR

L'une des règles d'or des Megas est de ne jamais trop interférer dans la ligne temporelle. C'est ici que **West** et **Gordon** s'avèrent précieux : en tant qu'agents fédéraux, ils ont une grande liberté d'action, mais restent profondément enracinés dans le contexte de leur époque. Ils savent que toute mission en lien avec les Megas doit se faire sans attirer l'attention et surtout sans compromettre leur mission première au service des États-Unis.

Les Megas leur fournissent parfois des gadgets temporaires ou des informations cruciales, mais ces aides sont toujours soigneusement calibrées pour ne pas déstabiliser l'époque. **Gordon**, en particulier, est souvent le responsable de l'adaptation des technologies Mega à une version plus primitive qui semble "logique" pour l'époque.

DES ALLIANCES QUI NE TRANCHENT PAS AVEC LEUR DEVOIR

West et **Gordon** ne trahiraient jamais leur pays, et ils sont clairs sur ce point avec les Megas. Ils n'accepteront une mission Mega que si elle ne va pas à l'encontre des intérêts des États-Unis. Cela crée parfois des tensions, quand les objectifs des Megas et ceux du **président Grant** semblent diverger. Heureusement, le talent de négociateur de **Gordon** et le sens moral de **West** permettent souvent de trouver un compromis.

Cette coopération se construit donc au fil du temps, chaque mission accomplie renforçant la confiance entre les deux parties. Les Megas savent qu'ils peuvent compter sur **West** et **Gordon** pour résoudre des situations épineuses sans compromettre la stabilité de leur réalité.

DES AVENTURES HORS DU COMMUN

Cette collaboration permet d'imaginer des aventures où l'Ouest sauvage rencontre la science-fiction subtilement intégrée. **West** et **Gordon** peuvent se retrouver à :

- △ Désamorcer une bombe à brèche : cachée dans une horloge de gare, destinée à faire sauter une partie de la ville et à ouvrir une brèche vers un autre univers parallèle.
- △ Protéger un artefact interdimensionnel, une pierre qui pourrait être la clé d'un portail vers un autre monde, qui attire la convoitise d'une bande de hors-la-loi.
- △ Enquêter sur un personnage qui "en sait trop", un voyageur qui semble connaître des détails impossibles à propos de l'avenir, et qui pourrait menacer l'équilibre de la région par ses actions.



MON NOM EST WEST, JAMES WEST.

James T. West (né le 2 juillet 1842) est un agent spécial des Services secrets des États-Unis, directement sous les ordres du **président Grant**. Il est considéré comme le meilleur agent que le gouvernement peut offrir, aux côtés de son loyal partenaire et meilleur ami, **Artemus Gordon**.

NAISSANCE ET JEUNESSE

James West est né aux États-Unis le 2 juillet 1842. On sait peu de choses sur l'histoire et l'enfance de **James T. West**. En fait, on ne sait même pas ce que signifie le "T" de son nom. On sait qu'il a mentionné son père une fois, mais sans fournir suffisamment d'informations pour en tirer



des connaissances sur cet homme. Ce qui est certain, c'est que Jim West est diplômé de l'Académie militaire de West Point, où il a été formé par le **professeur Robey**, un expert en archéologie.

CARRIÈRE MILITAIRE

Après avoir été diplômé de West Point, Jim a ensuite servi comme officier de cavalerie, atteignant le grade de major dans l'armée des États-Unis. Il a été décoré à de nombreuses reprises. Il a ensuite servi dans l'armée de l'Union pendant la Guerre de Sécession, où il a atteint le grade de capitaine.

En 1865, alors qu'il était lieutenant près de Vicksburg, en Virginie, à la suite d'une bataille, il est tombé sur un soldat confédéré blessé. Les jambes de cet homme avaient été gravement endommagées, et **West** a appliqué des garrots qui ont arrêté l'hémorragie, sauvant ainsi la vie de cet homme nommé **Noel Bartley Vautrain**. Cet incident particulier aurait par la suite de graves répercussions sur la carrière de West en tant qu'agent des Services secrets.

RECRUTEMENT DANS LES SERVICES SECRETS



Il est difficile de savoir précisément quand **Jim West** a été recruté dans les Services secrets des États-Unis. Ces services ont été fondés en 1865, mais il est difficile de construire une chronologie en utilisant l'histoire de notre monde comme modèle, car le monde de **James West** est clairement différent. Il est possible de dire qu'il a été recruté entre 1865 et 1870. À la fin de 1870, il faisait partie des deux agents (l'autre étant **Artemus Gordon**) travaillant directement pour le président des États-Unis, **Ulysses Simpson Grant**.

CARRIÈRE DANS LES SERVICES SECRETS

Lorsque l'on rencontre **Jim** et **Artie** pour la première fois, en 1871, ils travaillent déjà ensemble depuis suffisamment longtemps pour être devenus de grands amis, se faisant une confiance implicite, même si les détails exacts de leur rencontre restent inconnus. Ils sont présentés comme des "risques-tout" envoyés par le président pour enquêter sur des menaces à la sécurité américaine.

West et **Gordon** voyagent avec style à bord d'un train nommé le Wanderer, rempli de nombreux gadgets futuristes et sophistiqués ainsi que d'un laboratoire où Gordon développe et teste de nombreux gadgets, exclusifs à leur usage, représentant la dernière technologie gouvernementale.



LA NUIT DE LA TERREUR (*THE NIGHT THE WIZARD SHOOK THE EARTH*)

Dans une mission **West** prend le rôle du célèbre **Professeur Neilsen** pour protéger celui-ci d'un assassin qui l'a pris pour cible, tandis que le professeur lui-même se fait passer pour son propre majordome. Ce qu'ignorent **West** et **Neilsen**, c'est que cet assassin n'est pas un meurtrier ordinaire, mais en réalité le très intelligent et infâme **Docteur Miguelito Loveless**, un homme dont l'intelligence et la cruauté dépassent la compréhension humaine ordinaire et qui se révélera être l'adversaire le plus dangereux et le plus persistant que **West** et **Gordon** n'aient jamais affronté.

RETRAITE ET VIE POST-RETRAITE



Vers 1882, **West** et **Gordon** prennent leur retraite des Services secrets, et les deux ne se parleront pas pendant quatre ans en raison d'une dispute, bien qu'aucun d'eux ne se souvienne exactement de ce qui aurait causé leur colère.

En 1885, West s'installe au Mexique dans un petit village, où il semble avoir une famille avec quatre belles femmes et aide à élever leurs enfants (bien qu'il soit incertain si tous ces enfants sont les siens ou s'il agit en tant que père adoptif pour certains ou tous d'entre eux, ils sont néanmoins considérés comme sa famille), vivant là depuis un certain temps tout en servant également de protecteur du village. Quatre ans environ après sa retraite, il recevra un message disant que le fils du défunt Dr Loveless, son ancien ennemi juré (mort entre 1875 et 1882), menace les États-Unis avec une arme capable de détruire des villes, tout comme son père l'avait fait auparavant.

West et Gordon seront alors appelés à sortir de leur





retraite. S'ils réussissent à vaincre le Dr Loveless Jr., ils réaliseront qu'il avait des clones disséminés partout dans le monde, ce qui signifie qu'ils n'en ont peut-être pas fini avec lui.

Après cette aventure, James West chevauchera vers l'Ouest pour la dernière fois.

PERSONNALITÉ ET TRAITS DE JAMES WEST



James West est un homme séduisant, apprécié des dames. Bien que de stature moyenne (1,73m), il est comme un ressort prêt à bondir. Il porte généralement un costume bleu de style western, complet avec un gilet, un chapeau de cow-boy et de nombreuses armes et dispositifs dissimulés. Maître des arts martiaux, la rapidité de West est étonnante. Il parvient régulièrement à battre des groupes d'au moins quatre adversaires dans des combats à mains nues, et il est également inégalé avec les armes à feu, ayant même vaincu un androïde dans un duel.

Contrairement à son partenaire Artemus Gordon, Jim préfère compter sur ses poings pour se débarrasser de ses ennemis, ou utiliser son charme pour séduire les dames. Il a également un talent pour le crochetage de coffres qu'il a acquis au cours de ses voyages. Il voyage avec style à bord du Wanderer, un train privé spécialement équipé, avec des compartiments richement aménagés et une large gamme d'outils spéciaux tels que des armes dissimulées dans les manches de sa veste, un derringer à deux coups qu'il peut assembler à partir de pièces contenues dans ses talons de bottes, un grappin pouvant être tiré depuis son revolver, et une bague spéciale capable de couper des barreaux en fer. À l'occasion, il complète cet équipement par du matériel plus spécialisé.

CE QUI LE CARACTÉRISE

Sûr de lui et assez confiant, Jim West est ce que James Bond aurait pu être s'il avait vécu aux États-Unis dans les années 1870. Il n'est jamais du genre à fuir un combat. Un célèbre pistolero a un jour menacé Artemus Gordon alors qu'il avait un bras blessé, après que Gordon ait fait une remarque sur la réputation notoire de l'homme, laissant entendre qu'il ne serait peut-être pas sage pour Gordon d'avoir une si bonne mémoire. Le tireur a rétorqué que Gordon parlait beaucoup pour quelqu'un avec une "mauvaise aile" (faisant référence à sa main blessée). West est alors intervenu, disant : « Mon nom est Jim West. J'ai une bonne mémoire moi aussi, et il n'y a rien qui cloche avec mon aile. »

CITATIONS



Emma Valentine : « *Que demandez-vous à une femme, de l'intelligence ou de la beauté ?* »

James West : « *De la beauté si elles sont intelligentes, de l'intelligence si elles sont belles.* »

Emma Valentine : « *Votre partenaire idéal, M. West, est une combinaison d'Aphrodite, d'Hélène de Troie et de Lola Montez. Oh, M. West, j'ai bien peur que cela ne soit impossible.* »

James West : « *Eh bien, franchement, j'aime faire mes propres choix de toute façon.* »

« *Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être.* »

Comte Manzeppi (à West) : « *Vous avez beaucoup à nous offrir. Oh, une certaine aptitude à l'assassinat. Une charmante capacité à surmonter les obstacles. En un mot, du style.* »



Artemus Gordon : « *Je ne savais pas que tu aimais les jouets.* »

James West : « *Les jouets, non. Les poupées, oui.* »



ARTEMUS « ARTIE » GORDON

Si son vrai nom est Artemus Gordon, il est aussi connu sous de nombreux autres noms.

Autres Alias : Artie, Aaron Addison, Angus MacGordon, Ascot Sam, Beldon Scoville, Jr., Capitaine Hull, Caruso del Artumo, Claude Renard, Colonel Cross, Colonel Doyle, Colonel Hernandez, Colonel Mosley, Comte Draja, Comte Felix Von Schleiswieg, Comte Vladislav de Raja, Dirk de John, Dr. Crane, Dr. Gentry, Dr. Raker, Dr. Romonede Pettriere, Dr. Sloane, Dr. Zorbe, Ellsworth R. Caldwell, Président Grant, Mojave Mike, et bien d'autres encore.

Bien que l'on dispose de peu d'informations, on peut supposer qu'Artemus Gordon est né en 1827 (à une année près). Il a très probablement été élevé dans l'Est des États-Unis, et ses parents étaient riches et instruits. Il a manifestement reçu une éducation dans à peu près toutes les sciences et technologies de l'époque, ainsi que dans diverses formes d'art.

Compte tenu de la rapidité avec laquelle il a appris ses compétences, on peut facilement imaginer qu'il a étudié plusieurs disciplines à l'université, probablement incluant le théâtre, car il a clairement passé du temps sur scène en tant qu'acteur. Même des années plus tard, il pouvait



encore réciter des monologues de Shakespeare par cœur. Il mentionne parfois qu'il travaillait sur un bateau-théâtre, et ajoute qu'il y jouait de l'orgue.

Il peut jouer de n'importe quel instrument qu'il prend en main. Une théorie est que ce n'est pas son expertise scientifique et technique qui a poussé le gouvernement à le recruter, mais sa capacité à incarner une grande variété de personnages de manière convaincante et à avoir l'air du rôle grâce à sa maîtrise du déguisement. Ou bien est-ce cette compétence, combinée à sa connaissance des sciences et à ses compétences en technologie ?

Quelles qu'en soient les raisons, il a probablement été recruté entre 1865 et 1870. À la fin de 1870, il est l'un des deux agents des Services Secrets des États-Unis (l'autre étant Jim West) travaillant pour le président des États-Unis, Ulysses Simpson Grant, et répondant directement à celui-ci.

Il est tout à fait possible qu'Artemus ait fabriqué une grande partie des gadgets qui équipent le train le Wanderer.

Artemus a tendance à être l'homme des gadgets, fournissant à Jim West un ou deux gadgets pratiques ainsi que des informations, tandis que Jim semble faire la majeure partie du travail, se faisant souvent capturer, et Artemus passant la majeure partie de la mission à essayer de le retrouver. Même dans ce contexte, il a conçu des dispositifs tels qu'un masque de plongée permettant à un homme de rester sous l'eau pendant cinq minutes, ou un adhésif capable de supporter le poids d'un homme pendant plusieurs secondes. Ses dispositifs sont presque toujours un facteur critique pour la survie de Jim.

Il y a également une rivalité bon enfant. Artemus voulant





être un homme à femmes tout autant que l'est Jim West, mais il n'arrive tout simplement pas à rivaliser dans ce domaine. Il s'en sort assez bien, mais jamais au même niveau de succès que Jim.

Lorsqu'Artemus est sur le terrain, il est toujours utile en tant qu'homme infiltré. Parfois, même Jim ne réalise pas qu'il s'agit d'Artemus avant qu'il ne se révèle. « Jim, c'est moi » est une exclamation courante lorsqu'il bondit en arrière en levant les bras, juste avant de risquer de se faire frapper.

Mais le problème est que ce qui distingue réellement Artemus, ce n'est pas de gagner ou même de participer à la grande scène de combat à la fin (souvent laissée à Jim West), mais plutôt ses gadgets (souvent utilisés par Jim plus que par Arte lui-même) et son incroyable variété de déguisements, ainsi que sa capacité à incarner les différentes personnalités associées à chaque déguisement. Il est capable de jouer n'importe quelle ethnie, les deux genres, et presque n'importe quelle profession, avec une connaissance réaliste de ce que ce personnage sait.

Artemus Gordon accompagne Jim dans la plupart de ses aventures, mais opère généralement en soutien. Astucieux et intelligent, Arte conçoit la plupart des équipements spécialisés qu'ils utilisent, ainsi que de nombreux pièges dissimulés dans les compartiments luxueux du Wanderer. Expert en déguisement, Arte peut

infiltrer les bastions ennemis pour soutenir Jim (et très souvent, le sortir du pétrin). C'est également un chanteur, un musicien et un escrimeur talentueux, mais seulement un combattant et un cavalier correct.

Dans son propre esprit, Artemus Gordon est tout aussi beau que Jim West, et il ne comprend pas toujours pourquoi Jim suscite plus d'intérêt chez les femmes que lui. Il est certes de belle apparence, mais rien d'extraordinaire. Il porte généralement un costume adapté au contexte, souvent gris ou même violet, avec un gilet et un chapeau de cow-boy.

Lorsqu'il n'est pas déguisé, Arte peut passer de l'attitude très sérieuse à la plaisanterie. Cela a du sens, car lorsqu'il est déguisé, il peut incarner n'importe quelle personnalité imaginable.

Vers 1880, il prend sa retraite des Services Secrets et devient le chef d'une troupe itinérante d'acteurs shakespeariens.





NOM

JAMES T. WEST

SURNOM DU PERSONNAGE

Jim West

MÉTIER/VOIE

Agent de l'United States Secret Service

FONDAMENTAUX

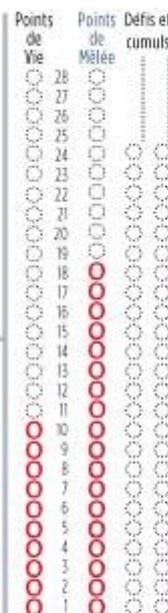
ATTITUDE, VÉCU Ancien officier de l'Union durant la Guerre Civile (1861-65). Devenu agent secret, c'est un homme très courageux, ne reculant jamais devant un adversaire. Mais également très charmeur.

MOTIVATION sens du devoir

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDITIONS bagarre

HANTISE



APPARENCE

EQUIPEMENT

Costume bleu, ceinturon avec revolver, deringer dans la manche.
Divers gadgets camouflés dans ses bottes et vêtements

PROTECTIONS

Gilet pare-balles DEF + 1

DOMAINES	COMMUNICATION d4	PRATIQUE d6	CULTURE MILIEUX... d4
TALENTS	INTERPRÉTER (1) d4	OBSERVER (1)(3)(5) d6	... HABITÉS (1)(3) d2
	PARAÎTRE (1)(4) d4	FURTIVITÉ d4	... SAUVAGES (1)(3) d2
	PERSUADER d2	ACROBATIES (4) d6	... SCIENTECHS (3) d0
	TISSER DES LIENS d4	MANIPS (5) d6	... POUVOIR d0
	DIRIGER d2	CONDUIRE d4	... CLANDESTINS d0
	SPÉS	1 Remarquer lieux et individus dangereux. + 4 Rg	4 Impressionner + 2 Rg
2 Combat au contact et à distance + 4 Rg		5 Déverrouiller portes et alarmes méca. + 2 Rg	
3 Pièges et dispositifs défensifs + 4 Rg		6	+ Rg

COMBAT d8	DÉF Niv. 12	Init d8-6	Esq. d8-10-8
MAINS NUES	d 8 • 8 • 10	ATT	-DEF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av. +
ARMES COURTES	d 0 • 8 • 10		
ARMES LONGUES	d 0 • 8 • 10		
LANCER	d 0 • 8 • 8		
TIR	d 8 • 8 • 8		
Peacemaker (1) + 4 Rg	8 • 8 • 8 - 2 4 8 12(h)16(h)		
Deringer (2) + 4 Rg	8 • 8 • 8 - 2 4 8 12(h)16(h)		
Bagarre (2) + 4 Rg	8 • 8 • 10 0 1 2 3(s) 5(c) 7(s)		



NOM

ARTEMUS GORDON

SURNOM DU PERSONNAGE

Arti

MÉTIER/VOIE

Agent de l'United States Secret Service

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU Inventeur de génie

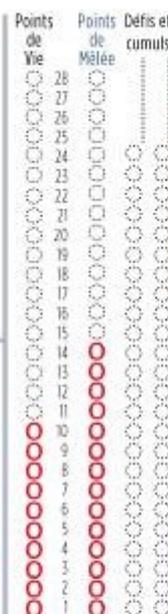
Arti est pourtant surtout attiré par l'art dramatique, la comédie et l'art du déguisement. Il n'hésite jamais à tenter un nouveau déguisement pour sauver un ami

MOTIVATION sens du devoir

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDITIONS se déguiser

HANTISE



EQUIPEMENT

Costume et chapeau, ceinturon avec revolver nécessaire de maquillage explosifs camouflés

PROTECTIONS

DOMAINES	COMMUNICATION d8	PRATIQUE d6	CULTURE MILIEUX... d6
TALENTS	INTERPRÉTER (1) d8	OBSERVER (3)(4) d6	... HABITÉS (3) d4
	PARAÎTRE (3) d6	FURTIVITÉ d0	... SAUVAGES (3) d2
	PERSUADER d0	ACROBATIES d0	... SCIENTECHS (3) d4
	TISSER DES LIENS d4	MANIPS (2)(4) d6	... POUVOIR d0
	DIRIGER d0	CONDUIRE d0	... CLANDESTINS d0
	SPÉS	1 Infiltration dans un groupe + 6 Rg	4 Déverrouiller portes et alarmes méca. + 2 Rg
2 Fabriquer et réparer + 4 Rg		5	+ Rg
3 Pièges et dispositifs défensifs + 4 Rg		6	+ Rg

COMBAT d4	DÉF Niv. 6	Init d4-8	Esq. d0-8-4
MAINS NUES	d 0 • 4 • 6	ATT	-DEF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av. +
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 6		
ARMES LONGUES	d 6 • 4 • 6		
LANCER	d 0 • 4 • 6		
TIR	d 4 • 4 • 6		
+ Rg	• •		
+ Rg	• •		
+ Rg	• •		

Quelques personnages remarquables

James T. West (Jim West)

ESPRIT d6, EVEIL d6, CORPS d8

Communication **d4** (Interpréter **d4**, Paraitre **d4**, Tisser des liens **d4**) ; Pratique **d6** (Observer **d6**, Acrobaties **d6**, Manips **d6**) ; Culture des Milieux **d4** ; Combat **d8** (Mains nues **d8** ; Tir **d8**)

Autres Talents : bons **D24**, Faibles **D12**

Spés : Combat au contact et à distance **+4Rg**, Déverrouiller portes et alarmes mécaniques **+4Rg**

10pV, 18pM, INIT d8·d10, DEF 12, Esquive **d8·d10·d8**

Artemus Gordon (Artie)

ESPRIT d8, EVEIL d6, CORPS d6

Communication **d8** (Interpréter **d8**, Paraitre **d6**, Tisser des liens **d4**) ; Pratique **d6** (Observer **d6**, Manips **d6**) ; Culture des Milieux **d6** (Habités **d4**, Sciencetech **d4**) ; Combat **d4** (Mains nues **d4** ; Tir **d6**)

Autres Talents : bons **D24**, Faibles **D12**

Spés : Fabriquer et réparer **+4Rg**, Déverrouiller portes et alarmes mécaniques **+4Rg**

10pV, 14pM, INIT d4·d8, DEF 6, Esquive **d0·d8·d4**

Président Ulysses S. Grant

Le président Ulysses S. Grant est probablement leur allié le plus important. Il est celui qui les envoie régulièrement en mission pour protéger la sécurité des États-Unis. Grant a une grande confiance en West et Gordon, et il n'hésite pas à les faire travailler directement sous ses ordres lorsqu'une menace particulièrement sérieuse nécessite leur expertise.

Diriger **D24**, Milieux de Pouvoir **D22**, Autres talents : bons **D10**, faibles **D6**

8pV, 12pM, INIT d6·d8, DEF 8

Dr. Vincent Kirby

Le Dr. Vincent Kirby est un scientifique qui a parfois été un allié pour West et Gordon. Il est l'un des rares personnages avec une connaissance scientifique capable de rivaliser avec celle de Artemus Gordon, bien qu'il apparaisse moins souvent. Ses compétences sont précieuses pour aider le duo dans des situations nécessitant des connaissances avancées en technolo-

gie et en science.

Manips **D24**, Milieux Sciencetech **D24**, Autres talents : bons **D10**, faibles **D6**

8pV, 8pM, INIT d4·d4, DEF 3

Spés : Préparation médicales et poisons **+4Rg**, Médecin : Milieux Médicaux **+4Rg**, Fabriquer et réparer **+2Rg**

Jeremy Pike

Jeremy Pike est un autre agent spécial des Services Secrets, qui remplace temporairement Artemus Gordon quand ce dernier n'est pas disponible. Il est tout aussi astucieux et débrouillard que Gordon, et il fait équipe avec James West dans plusieurs missions. Jeremy Pike apporte une expertise similaire en termes de déguisement et d'infiltration, tout en ajoutant sa propre touche au duo.

Interpréter **D20**, Paraitre **D24**, Furtivité **D24**, Autres talents : bons **D18**, faibles **D12**

Spés : Infiltration dans un groupe **+4Rg**, Déverrouiller portes et alarmes mécaniques **+4Rg**

10pV, 16pM, INIT d8·d8, DEF 10

Colonel Richmond

Le Colonel Richmond est un officier supérieur des Services Secrets qui agit souvent comme une sorte de coordinateur ou de superviseur pour West et Gordon. Il leur fournit des informations et des ordres directement de la part du président Grant. Richmond est un personnage paternaliste, soutenant les agents sur le terrain et leur offrant les ressources dont ils ont besoin pour mener à bien leurs missions.

Diriger **D16**, Milieux de Pouvoir **D16**, Autres talents : bons **D10**, faibles **D6**. Tir **D14**.

Spés : Réseau d'info et d'aide **+4Rg**

8pV, 12pM, INIT d6·d8, DEF 8

Lily Fortune

Lily Fortune est une connaissance, parfois proche de James West et Artemus Gordon. Elle est une artiste et une ancienne amie d'Artemus. Leur relation est empreinte de complicité et d'affection, même si elle choisit de ne pas s'impliquer trop profondément dans la vie risquée que mène Artemus. Elle est souvent

prête à aider les deux agents, que ce soit par ses talents de chanteuse, de comédienne, ou en offrant des informations cruciales.

Interpréter **D18**, Paraître **D20**, Autres talents : bons **D10**, faibles **D6**

Spés : Influencer **+4Rg**, Trouver Mécénat **+2Rg**

8pV, **8pM**, **INIT d4-d4**, **DEF 3**

Dr. Miguelito Loveless (Ennemi récurrent, parfois ambigu)



Bien que principalement connu comme un antagoniste, il est important de noter que le Dr. Miguelito Loveless a parfois une relation ambiguë avec West et Gordon. Il admire leurs talents et peut parfois même agir en tant qu'allié temporaire si cela sert ses propres intérêts. Leur relation est complexe, car Loveless est avant tout un génie excentrique, et parfois ses objectifs sont suffisamment compatibles avec ceux des agents pour qu'ils coopèrent brièvement.

Interpréter **D22**, Diriger **D22**, Manips **D28**, Milieux Scientechs **D28**, Autres talents : bons **D18**, faibles **D12**

Spés : Fabriquer et réparer **+4Rg**, Gérer équipe et recruter **+4Rg**, Pièges et dispositifs défensifs **+4Rg**, Soins avancés **+2Rg**, Instruments médicaux **+2Rg**

Voltaire

Voltaire est un géant imposant au service du Dr Miguelito Loveless, agissant comme son homme de main principal. Très peu d'informations sont connues à son sujet, surtout parce qu'il ne parle pas (enfin habituellement). Ses capacités sont presque surhumaines : capable de broyer le métal à mains nues, insensible aux coups portés à mains nues et survivant à des décharges électriques mortelles. Il semble que Loveless soit responsable de ces prouesses, et Voltaire semble même grandir et développer la parole sous son influence, ce qui laisse supposer qu'il pourrait être un humain artificiel.

Persuader **D20** (sans parler), Autres talents : bons **D16**, faibles **D10**

Mains nues : **D26**, **Spés** Bagarre **+4Rg**

14pV, **22pM**, **INIT d10-d8**, **DEF 13**

Antoinette

Elle est l'assistante et partenaire dévouée du Dr **Miguelito Loveless**. En plus de son soutien indéfectible, elle est aussi une chanteuse talentueuse, souvent présente lors des plans machiavéliques de Loveless.



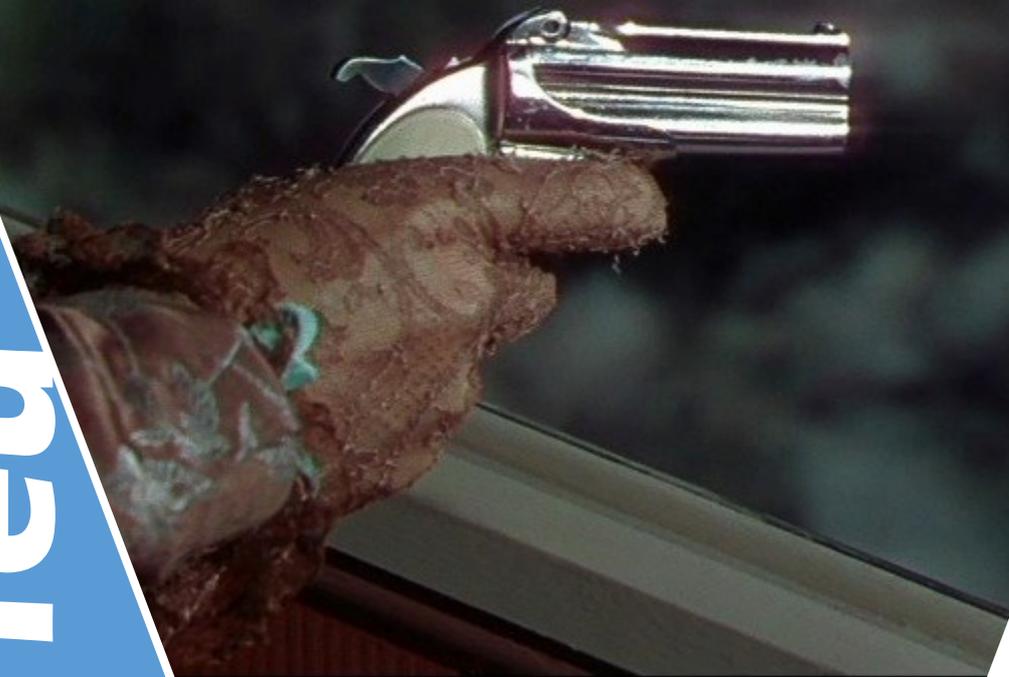
Antoinette joue un rôle central dans l'univers du docteur, étant à la fois son alliée la plus proche et l'une des rares personnes en qui il semble avoir confiance. Son allure élégante et mystérieuse contraste avec la nature chaotique et imprévisible de Loveless.

Interpréter **D22** Autres talents : bons **D10**, faibles **D6**

8pV, **12pM**, **INIT d4-d4**, **DEF 3**

Les armes de poche ?

Armes à feu



Les armes à feu de poche ou de petit calibre sont des accessoires incontournables dans les récits d'espionnage et d'intrigue, comme dans **Les Mystères de l'Ouest**.

Contrairement aux armes classiques du Far West (comme le **Colt Peacemaker**), ces armes discrètes sont conçues pour être **cachées** et utilisées dans des situations nécessitant finesse et surprise.

Exemples d'Armes à Feu de Poche :

- △ **Derringers** : petits pistolets à un ou deux coups, souvent dissimulés dans les manches ou les bottes.
- △ **Revolvers à petit calibre** : légers et faciles à cacher sous des vêtements ajustés.



Colt 4th Model Derringer - .22 Short



Smith & Wesson Model 2 Army .32 Rimfire



Remington 1866 Derringer - .41 R.F. Caliber.



Smith & Wesson Model 2 Army .32 Rimfire



Remington-Elliott Ring Trigger .22 cal.



Marston 3-Barrel Derringer (calibre .32 Rimfire)



Smith & Wesson Model 1 .22 Short



Williamson Derringer (calibre .41 Rimfire)



Colt New Line Pocket Revolver .38



Forehand & Wadsworth "British Bulldog"



Colt Cloverleaf House Revolver .41 RF



National Arms Company No. 1 Derringer (.41 RF)



Sharps Model 1 Derringer .22 Short et .32 RF



Lefauchaux Pocket Revolver

Ces armes sont utiles dans des contextes d'espionnage ou pour des duels à courte distance où la surprise est essentielle. Elles permettent de s'extraire de pièges, ou de déjouer les plans de méchants grâce à leur petite taille, souvent négligée par les adversaires.

Historique et usage

Les **Derringers** et autres pistolets de petit calibre étaient couramment utilisés à cette époque par des personnes recherchant une arme pratique à cacher pour se défendre sans être perçues comme armées. Leur faible portée était compensée par leur discrétion et leur fiabilité dans des espaces restreints.

Dans le contexte de Wild Frontera

Les agents de **Wild Frontera** porteraient souvent ce type d'arme. Celles-ci sont non seulement efficaces dans des combats rapprochés, mais elles jouent aussi un rôle symbolique, représentant la capacité à naviguer dans un monde de **faux-semblants**, où l'élégance et la ruse surpassent la brutalité.

En somme, ces armes sont parfaites pour des situations où la **discrétion** et la **tactique** priment sur la force brute.

Colt 4th Model Derringer - .22 Short

Petit pistolet à un coup, conçu pour la dissimulation. Tire une cartouche de faible puissance, adaptée aux très courtes distances. Petit, discret, et facile à dissimuler. Idéal pour des agents féminins ou des espions ayant besoin de se protéger sans attirer l'attention.

Remington 1866 Derringer - .41 R.F. Caliber

Derringer à double canon, populaire pour sa petite taille et sa capacité de tirer deux coups avant de devoir recharger. C'est un Derringer à gros calibre, souvent utilisé pour des duels rapprochés. Parfait pour un gentleman avec un sens du danger ou un criminel cherchant à surprendre.

Remington-Elliott Ring Trigger .22 cal.

Arme compacte à gâchette en anneau. Idéale pour les infiltrations où l'utilisation rapide d'une arme à feu est nécessaire. Il existe aussi dans une version .32 RF plus puissante à 4 canons.

Smith & Wesson Model 1 .22 Short

L'un des premiers revolvers à cartouche métallique, de très petit calibre, souvent porté pour la défense à courte distance. Utilisé par des détectives ou des marchands cherchant un équilibre entre discrétion et efficacité.

Colt New Line Pocket Revolver - .38

Un petit revolver à cartouches métalliques, conçu pour la défense personnelle et le port dissimulé. Revolver robuste et polyvalent. Parfait pour des agents cherchant une arme facile à dissimuler tout en offrant une meilleure puissance de feu.

Colt Cloverleaf House Revolver - .41 RF

Revolver compact à quatre coups. Idéal pour les défenseurs civils ou pour des personnages qui ne veulent pas sembler trop armés.

Sharps Model 1 Derringer - .22 Short et .32 RF

Une série de petits pistolets de poche à canon multiple (généralement 4 canons), adaptés pour la défense à courte distance. Armes de poche classiques, souvent

utilisées par des espions ou des civils cherchant à se défendre sans attirer l'attention.

Smith & Wesson Model 2 Army - .32 Rimfire

Ce revolver est un peu plus grand que le Model 1, mais il reste léger et compact, utilisé pendant la Guerre de Sécession et au-delà. Parfait pour des anciens militaires ou des personnages cherchant un pistolet fiable et facile à utiliser.

Marston 3-Barrel Derringer (calibre .32 Rimfire)

Un Derringer inhabituel avec trois canons, avec une apparence unique, destiné à la défense à courte distance, capable de tirer plusieurs coups avant de devoir recharger. Convient à des espions ou des personnages excentriques cherchant à surprendre leurs adversaires.

Williamson Derringer (calibre .41 Rimfire)

Ce derringer unique pouvait utiliser des cartouches métalliques .41 RF ou une percussion classique grâce à un adaptateur, un exemple d'arme en transition entre les technologies à percussion et à cartouche.

Armes robustes et puissantes, souvent utilisées par des criminels ou des figures influentes cherchant à se défendre de manière efficace.

Forehand & Wadsworth "British Bulldog"

Un revolver à canon court, compact et robuste, fabriqué aux États-Unis et populaire pour la défense personnelle. Souvent utilisé par des détectives ou des agents ayant besoin d'une arme compacte mais mortelle.

National Arms Company No. 1 Derringer (.41 RF)

Petite arme de poche, facile à cacher. Parfaite pour des personnages en infiltration ou des femmes cherchant à se protéger discrètement.

Lefauchaux Pocket Revolver 7mm

Revolver à broche utilisé en Europe, mais également présent aux États-Unis. Convient à des personnages venant d'un milieu international ou ayant une connexion avec le Vieux Continent.

Armes à Distance (NT2)	0	1	2	3	4	Nbre de coups	Rechargement	Portée		
	AV	AV	AV	AV	AV					
Colt 4th Model Derringer .22 Short	1	2	3	5	7	1	1 Round	10 m		
Colt New Line Pocket Revolver .22 Short	1	2	3	5	7	7	4 Rounds	10 m		
Sharps Model 1 Derringer .22 Short	1	2	3	5	7	4	2 Rounds	10 m		
Smith & Wesson Model 1 .22 Short	1	2	3	5	7	7	4 Rounds	10 m		
Remington-Elliot Ring Trigger .22 Long	1	2	5	8	11	H	5	3 Rounds	10 m	
Lefauchaux Pocket Revolver 7mm	1	2	5	8	11	H	7	4 Rounds	25 m	
Forehand & Wadsworth "British Bulldog"	2	3	6	10	H	15	H	5	3 Rounds	25 m
Marston 3-Barrel Derringer .32 RF	2	3	6	10	H	15	H	3	2 Rounds	25 m
Remington-Elliot Ring Trigger .32 RF	2	3	6	10	H	15	H	4	2 Rounds	25 m
Sharps Model 1 Derringer .32 RF	2	3	6	10	H	15	H	4	2 Rounds	25 m
Smith & Wesson Model 2 Army .32 RF	2	3	6	10	H	15	H	6	4 Rounds	25 m
Colt Cloverleaf House Revolver .41RF	2	4	8	12	H	16	H	4	2 rounds	25 m
Colt New Line Pocket Revolver .38 LC	2	4	8	12	H	16	H	5	3 Rounds	25 m
National Arms Company No. 1 Derringer	2	4	8	12	H	16	H	1	1 Round	25 m
Remington 1866 Derringer .41RF	2	4	8	12	H	16	H	2	1 Round	25 m
Williamson Derringer .41RF	2	4	8	12	H	16	H	1	1 Round	25 m

Vous noterez que pour si petites qu'elles soient, certaines d'entre elles sont tout aussi dangereuses qu'un revolver classique. Surtout à courte portée contre une cible immobile.

A moins de 3 mètres de distance, il est possible d'accorder un +2Rg.

POUR CACHER UNE ARME

Celui qui cache l'arme fait le test (**Furtivité·Pratique·Adresse**) avec un bonus de +2Rg ou de +4Rg en fonction de la taille et de la fabrication adaptée ou pas.

Celui qui cherche fait un test (**Observer·Pratique·Sens**) ou

(**Observer·Pratique·Reflexion**) s'il a le temps de réfléchir.

Celui des deux qui fait le plus haut score l'emporte, et les Av sont calculés en faisant la différence entre les deux score.

La fouille d'un personnage est toujours un bon moment pour dépenser des points d'Ardence !



Armes à feu



Colt Single Action Army with 4.75" barrel, "Civilian" model - .45 Long Colt



"Mare's Leg" style Winchester Model 1873



Colt Single Action Army with 5.5" - "Artillery" model. - .45 Long Colt



Henry 1860 brass-frame - .44 Rimfire (RF).



First year Model 1873 Springfield Trapdoor Carbine - .45-70 Government



Colt Single Action Army Cavalry— .45 Long Colt



Sharps 1874 Cavalry Carbine - .45-70 Government



Smith & Wesson Schofield Model 3 with nickel finish - .45 Schofield



Winchester Model 1866 "Yellow Boy" - .44 RF



Remington 1875 - .45 Long Colt.



Winchester Model 1873 Carbine with 20" Barrel - .44-40 WCF



Colt 1862 Police with Richards-Mason conversion - .38 RF



Spencer carbine - cal. 56-56 Spencer



Springfield Modèle 1873 Trapdoor—cal. 45-70 Government



Colt 1860 Army with Prototype Cartridge Conversion - .44 RF



Colt 1861 Navy with Cartridge Conversion - .38 CF

Armes à Distance (NT2)	0	1	2	3	4	Nbre de coups	Rechargement	Portée
	AV	AV	AV	AV	AV			
Colt 1861 Navy Conversion	2	4	8	12 H	16 H	6	4 Rounds	100 m
Colt 1862 Police Conversion	2	4	8	12 H	16 H	5	4 Rounds	50 m
Colt 1860 Army Conversion	2	4	8	12 H	16 H	6	4 Rounds	100 m
Colt Single Action Army "Civilian"	2	4	8	12 H	16 H	6	4 Rounds	50 m
Colt Single Action Army "Artillery"	2	4	8	12 H	16 H	6	4 Rounds	50 m
Colt Single Action Army "Cavalry"	2	4	8	12 H	16 H	6	4 Rounds	100 m
Remington 1875	2	4	8	12 H	16 H	6	4 Rounds	100 m
Smith & Wesson <i>Schofield</i> Model 3	2	4	8	12 H	16 H	6	4 Rounds	100 m
Henry 1860	2	5	9	14 H	18 H	15	10 Rounds	200 m
Winchester M1866 "Yellow Boy"	2	5	9	14 H	18 H	13	8 Rounds	200 m
Model 1873 Springfield	2	5	9	14 H	18 H	1	1 Round	400 m
Sharps 1874 <i>Cavalry Carbine</i>	2	5	9	14 H	18 H	1	1 Round	400 m
Spencer <i>carbine</i>	2	5	9	14 H	18 H	7	5 Rounds	400 m
" <i>Mare's Leg</i> " Winchester M1873	2	5	9	14 H	18 H	6	4 Rounds	100 m
Winchester Model 1873 <i>Carbine</i>	2	5	9	14 H	18 H	15	10 Rounds	200 m

Gestion des tests





LES COMBATS AVEC DES ARMES À FEU (RÉVOLVERS, FUSILS, DERRINGERS)

Utiliser des armes classiques du Far West, incluant les révolvers de l'époque, potentiellement modifiés par des gadgets d'Artemus Gordon par exemple.

Au-delà de cela, il va falloir se souvenir que comme dans les westerns classiques, les armes à feu sont souvent présentes, et presque tout le monde en porte. A quelques détails près :

- △ Dans certains lieux, les armes à feu sont interdites, et donc, il faudra se délester de celles-ci. Et parfois donc, tenter de conserver des armes cachées (quand c'est possible).
- △ Dans Wild Frontera, les armes à feu privilégiées sont souvent des armes à feu de poche, des petits calibres comme les derringers sont plus courant que les revolvers portés à la ceinture.

Les fusillades quand elles interviennent se font surtout en extérieur. La raison est simple :

- △ c'est assez dangereux pour tout le monde à courte distance, le bruit et la fumée des armes rendent vite intenable un échange de coup de feu nourri dans une maison.
- △ Les seuls échanges de coup de feu en intérieur qu'on pourrait avoir seraient ceux d'un duel en face à face, ou alors d'un lâche assassinat (par un mécanisme piégé ou un tueur caché derrière un rideau).



LES COMBATS AU CONTACT (BAGARRE, POINGS, COUTEAUX)

Les combats au corps à corps sont fréquents, surtout pour **James West**, qui privilégie les combats à mains nues avec des mouvements rapides et spectaculaires.

Encore une fois, c'est aussi très logique

- △ En intérieur et/ou faisant face à des adversaires nombreux et très proches
- △ En intérieur, il vaut mieux éviter de sortir une arme, on ne sait jamais qui ont pourrait touché par inadvertance.

C'est pour cela que souvent, les différentes parties préfèrent en découdre à mains nues plutôt qu'à coup de revolver. De plus, les revolvers ça fait du bruit, et on ne parvient que rarement à faire prisonnier son adversaire vivant.

Escrime : Certaines scènes peuvent inclure des duels à l'épée, une compétence qu'Artemus Gordon pourrait maîtriser en tant qu'escrimeur talentueux. Plus rare, mais tellement classe.

Certains adversaires sont tellement vaniteux et cruels qu'ils pensent qu'affronter un ennemi avec une arme blanche est plus impressionnant.

Dans **Wild Frontera**, certains adversaires aiment à utiliser la lance de cavalerie (lanceros mexicains, cavaliers US, Cosaques, ...)

Arme au contact	+ DEF	0 AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV
Lance de cavalerie	2	2	3 V	7 V	10 H	15 H

UTILISER DES TALENTS DE DÉPLACEMENT



- △ **Equitation et conduite d'attelage** : L'utilisation de chevaux est essentielle dans cet univers, que ce soit pour des poursuites ou pour traverser de vastes étendues sauvages. Cela se fait avec (**Conduire-Pratique-Adresse**), éventuellement si le besoin se fait sentir de conduire un machine à vapeur (comme une locomotive ou un autre engin spécial), cela peut se faire avec (**Conduire-Pratique-Réflexion**).
- △ **Escalade** : Escalader des bâtiments, des falaises ou accéder à des zones élevées, souvent à l'aide de gadgets comme un grappin (+2Rg). Se fait avec (**Acrobaties-Pratique-Force**).
- △ **Discrétion** : Pour s'infiltrer dans les repaires ennemis, échapper à la vigilance des gardes, ou même tendre une embuscade. Se fait avec (**Furtivité-Pratique-Adresse**).

UTILISER DES TALENTS OU DES COMPÉTENCES SOCIALES



- △ **Charme et Séduction** : Surtout utile pour **James West**, qui est connu pour son charme avec les dames. Cette compétence peut aussi être utile pour influencer des PNJ ou obtenir des informations. Se fait avec (**Tisser des liens-Communication-Caractère ou Réflexion ou Ardence**), le trait utilisé dépendra de la façon de faire du personnage.
- △ **Persuasion** : Convaincre les PNJ d'aider le groupe, d'accepter un compromis ou de leur offrir des informations cruciales. Se fait avec (**Persuader-Communication-Réflexion**).
- △ **Intimidation** : Faire pression sur les adversaires ou effrayer des sbires pour obtenir des renseignements ou forcer un passage (**Paraître-Communication-Caractère**).
- △ **Déguisement** : Utilisé principalement par **Artemus Gordon** ou par un personnage Mega, cette compétence permet de prendre l'apparence d'un autre personnage pour infiltrer ou espionner. Cela se fait avec (**Paraître-Communication-Caractère ou Ardence**).



UTILISER DES TALENTS OU COMPÉTENCES D'INVESTIGATION ET D'OBSERVATION

- △ **Perception / Vigilance** : Détecter les anomalies, repérer un piège, voir un ennemi caché, ou surveiller des détails importants. Cela se fait avec (**Observer-Pratique-Sens**).
- △ **Enquête** : Collecter des indices sur les activités de **Dr Loveless**, comprendre les intrigues en cours, ou décrypter des plans d'invention. Cela se fait avec (**Clandestins-Culture des Milieux-Réflexion ou Vivacité**).

Ou tout autre milieu adéquat.

- △ **Découvrir des anomalies dimensionnelles** : Permet de détecter et comprendre les perturbations dimensionnelles, utile pour les Megas qui surveillent l'équilibre entre les univers. Cela se ferait avec un Talent de « naturel » de type **(Flux des êtres, lieux et objets(+Spé)-Psi-Résonance)** contre une Diff à définir.

TALENTS ET COMPÉTENCES TECHNIQUES ET SCIENTIFIQUES

- △ **Mécanique** : Réparer ou altérer un gadget, saboter une machine de Loveless **(Manips-Pratique-Réflexion ou Adresse)**, ou comprendre un dispositif technologique complexe **(Scientechs-Culture Milieux-Réflexion)**.
- △ **Ingénierie Steampunk** : Concevoir ou adapter des gadgets à partir de la technologie de l'époque et des influences Mega, essentiel pour le côté technologique de l'univers **(Manips-Pratique-Réflexion)**.



- △ **Sciences** : Compréhension des principes qui sous-tendent les inventions de **Loveless** ou la science derrière les gadgets Mega, permettant de trouver des solutions techniques à des problèmes **(Scientechs-Culture Milieux-Réflexion)**.

TALENTS ET COMPÉTENCES DE SURVIE ET DE TERRAIN

- △ **Survie** : Trouver de l'eau, chasser, reconnaître des plantes ou animaux dangereux. Important dans les zones sauvages de **Wild Frontera (Milieux Sauvages-Culture Milieux-Réflexion)**.
- △ **Connaissance des Lieux / Géographie** : Connaître le territoire, éviter les zones à risque, ou trouver un itinéraire alternatif pour atteindre une destination **(Milieux Sauvages ou Habités-Culture Milieux-Réflexion)**.

TALENTS ET COMPÉTENCES UTILITAIRES DIVERSES

- △ **Crochetage** : Permet d'ouvrir des portes verrouillées, des coffres ou même des dispositifs de sécurité de Loveless **(Manips-Pratique-Adresse)**.
- △ **Explosifs** : Placer, désamorcer, ou créer des explosifs, utiles à la fois pour le sabotage et la résolution créative de problèmes **(Manips-Pratique-Adresse)** ou pour comprendre un mécanisme avant de le désamorcer **(Scientechs-Culture milieux-Réflexion)**.
- △ **Musique et Performance** : Surtout utile pour **Artemus Gordon**, qui pourrait distraire un auditoire, gagner la confiance d'un PNJ, ou donner une performance convaincante pour infiltrer un groupe **(Interpréter-Communication-Réflexion ou Vivacité ou Adresse ou Ardence)**.



Gadgets

La liste des gadgets est très longue. Nous n'en donnerons ici que quelques uns.

Armes cachées sur James West :

- △ Pistolet caché dans la manche (Remington Double Derringer) : Utilisé pour des tirs discrets.
- △ Derringer démontable : Dissimulé dans ses talons de bottes, avec des balles cachées dans sa ceinture.
- △ Divers explosifs et gadgets : Fumigènes, grenades à gaz, acide, dispositifs pour grimper ou découper, souvent cachés dans ses poches, ceinture ou bottes.

À bord du train :

- △ Table tournante secrète : Contenait un télégraphe caché, des armes, ou une porte dissimulée menant à un coffre-fort.
- △ Système d'alerte : Une statue de chevalier frappait une cloche quand une fenêtre était brisée.

On pourrait assez facilement comparer tous les gadgets trouvables sur Wild Frontera à ceux accessibles aux mégas sur Norjane, à la différence de technologie près.

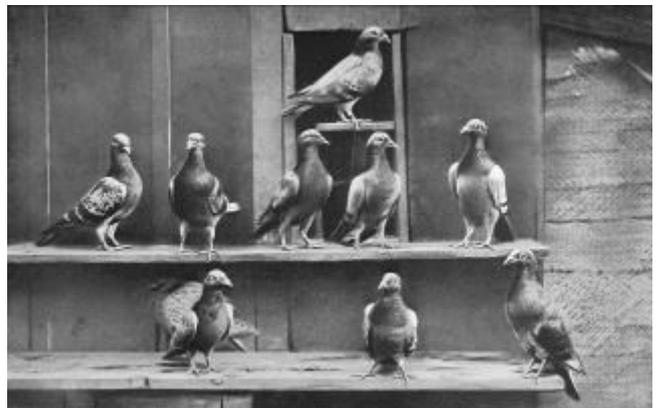
Matériel de détection ?

Longue Vue de poche.

Pratique, compacte et pliable, il s'agit d'une longue vue avec un grossissement jusqu'à x24.

Matériel de communication et d'information ?

Pigeons voyageurs



Le **pigeon voyageur** est une variété d'oiseaux appartenant à l'espèce Pigeon biset (*Columba livia*), spécialement sélectionnée pour effectuer des voyages afin d'acheminer des messages.

Les déplacements du pigeon voyageur ont constitué un moyen de communication courant et considéré comme très fiable jusqu'à la fin de la Première Guerre mondiale. Les éleveurs de cette race d'oiseaux sont nommés colombophiles et les messages envoyés, des colombogrammes.

Mode de communication très efficace et rapide sur des distances relativement courtes (50 km). Les pigeons peuvent transporter des messages codés de manière très efficace.

Télégraphe sans fil (Morse)

Contrairement à notre monde, les services secrets des USA maîtrisent déjà de manière expérimentale la télégraphie sans fil. Des appareils miniatures peuvent être mis en place (cachés dans des livres, des pommeaux de cane, etc...=)

La télégraphie électrique (obligatoirement relié par fil) est aussi développée.

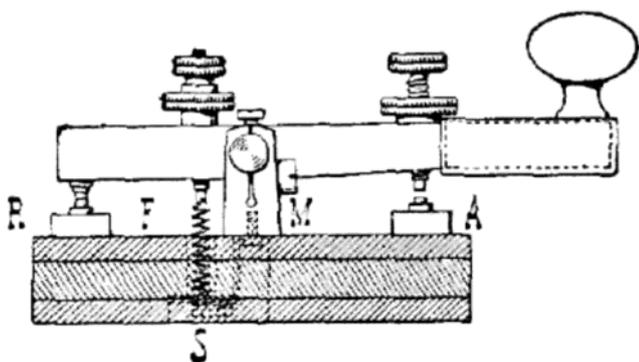


Fig. 6.

Matériel de protection ?

Gilets ou veste pare-balle (DEF +1).

Camouflé en veste ou en gilet de costume pour la version de haut de gamme, ou plus simplement en sous-vêtement rembourré pour la version classique. Ce dispositif protège efficacement d'un tir de pistolet à courte distance.

Matériel de Survie ?

Masque à gaz

Il s'agit d'un masque léger à appliquer sur le nez et la bouche pour se protéger des effets de certains gaz.

Masque respirateur

Un masque qui donne une réserve d'oxygène de 5 minute.

Gadgets divers ?

Pitons et mini grapins adaptables à des derringers ou des revolvers. Ces dispositifs permettent de lancer un piton ou un grapin à une distance de 10 à 15 mètre. Le filin très solide est très fin, il permet néanmoins de supporter facilement le poids d'un homme.

Treuil miniature qui permet de remonter ou descendre un homme sur une hauteur de plusieurs étages.

Divers dispositifs explosifs ou fumigènes camouflés en boules de billard, en billes, en bouteilles ou n'importe quel autre contenant. (Fonctionnent comme des grenades de la page 215 du livre de base de Mega 5^e).

Pate explosive qui fonctionne comme du plastic, stable et modelable à volonté, la pate n'explose qu'en cas d'impact ou de mise à feu contrôlée.

Pate à bruler, sous forme de long et épais filets collants, cette pate permet en brulant de percer le métal ou le bois. Idéal pour faire des trous et passer au travers.

Gaz somnifère, très utilisé et très efficace rapidement. En moins de quelques secondes il endors instantanément.