



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

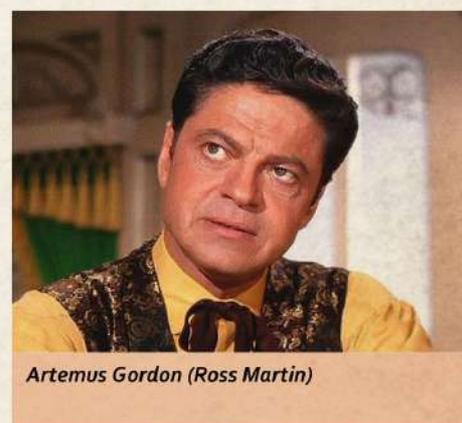


James West (Robert Conrad)

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

# Les Mystères de l'Ouest

## Un Western Hors du Commun



Artemus Gordon (Ross Martin)

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.



Dr. Miguelito Loveless (Michael Dunn)

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 divertie, 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.



# Un univers parallèle ?

**Le scénario d'introduction du livre de base de Mega 5e 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 » ?**

## Alliés des Megas

Dans cet univers parallèle, **James West** et **Artemus Gordon** continuent leur mission au service du président Grant, luttant contre les menaces qui visent la sécurité des États-Unis dans une période post-guerre civile encore pleine de tensions. Mais au-delà de leur rôle officiel, ils ont un lien discret et ponctuel avec les Megas, des agents dimensionnels qui surveillent le Multivers.

Ces deux héros charismatiques sont devenus des contacts fiables pour les Megas, non pas comme agents à part entière, mais en tant qu'alliés dans des situations où les compétences locales et la connaissance du terrain sont nécessaires. Tant que cela ne nuit pas aux intérêts de leur pays et reste conforme à leur mission au service de Grant, West et Gordon sont prêts à aider à la préservation de l'équilibre du Multivers.

## Les missions partagées

Les Megas n'interviennent que rarement directement dans cet univers, préférant s'appuyer sur des alliés locaux capables de faire le travail sans éveiller les soupçons ni causer d'altération ou d'ingérence. **James West** et **Artemus Gordon** se retrouvent ainsi, au fil des années, impliqués dans des missions qui dépassent de loin la simple lutte contre des hors-la-loi ou des conspirateurs.

- **Neutraliser une interférence technologique** : Une machine étrange apparaît dans le laboratoire secret d'un inventeur excentrique. Les Megas savent qu'elle provient d'une autre réalité et que son existence pourrait perturber l'équilibre temporel de cette époque. Ils contactent West et Gordon pour récupérer l'appareil avant qu'il ne soit mal utilisé. Gordon, curieux et enthousiaste, est particulièrement fasciné par cette technologie qui dépasse ce que même le Dr Loveless pourrait concevoir.
- **Protéger un voyageur** : Un agent Mega, blessé lors d'une mission, est bloqué dans l'univers de West et Gordon. Les deux agents américains doivent protéger le Mega, déguisé en prédicateur itinérant, contre des chasseurs de primes et des criminels qui cherchent à s'emparer de son équipement futuriste. Leur connaissance du terrain est cruciale pour maintenir la sécurité de l'agent jusqu'à l'arrivée d'une équipe de secours Mega.

- **Contrer un influenceur d'un monde parallèle** : Un mystérieux "homme de l'Est" semble manipuler des figures influentes de la région, utilisant des connaissances inexplicables sur l'avenir. Les Megas suspectent qu'il s'agit d'un individu venu d'une autre réalité qui tente de réécrire les événements de cet univers pour ses propres intérêts. West, avec son charisme, et Gordon, avec ses talents en déguisement, infiltrèrent le cercle de cet homme pour découvrir ses intentions et l'arrêter sans éveiller l'attention.

## Une relation basée sur la confiance mutuelle

La relation entre **West, Gordon et les Megas** 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.



**James T. West**

I	D	Vo	Eq	C	At	Df
14	20	19	18	13	17	20
P	R	F	Vi	A	4d6	
18	20	15	17	18		

Bricolage : 66% ; Camouflage : 70% ;  
 Chasse : 100% ; Comédie : 68 % ;  
 Commander : 80% ; Conduire  
 Attelages : 84% ; Crocheter : 80% ;  
 Equitation : 101% ; Escalader : 76% ;  
 Repérer les pièges : 86% ; Sabotage :  
 86% ; Séduire : 71%.

Tir Visé: 102%  
 Tir Instinctif : 86%

**Artemus Gordon**

I	D	Vo	Eq	C	At	Df
15	18	17	18	18	14	16
P	R	F	Vi	A	4d6	
16	15	13	15	17		

Bricolage : 76% ; Camouflage : 61% ;  
 Chasse : 57% ; Comédie : 93% ;  
 Commander : 60% ; Conduire  
 Attelages : 60% ; Crocheter : 71% ;  
 Equitation : 70% ; Escalader : 45% ;  
 Repérer les pièges : 74% ; Sabotage :  
 77% ; Séduire : 48%.

Tir Visé: 74%  
 Tir Instinctif : 49%





Colt 1860 Army with Prototype Cartridge Conversion - .44 RF



Colt 4th Model Derringer - .22 Short



"Mare's Leg" style Winchester Model 1873



Colt 1861 Navy with Cartridge Conversion - .38 CF



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



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



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



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



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



Remington 1875 - .45 Long Colt.



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



Sharps 1874 Cavalry Carbine - .45-70 Government



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



Colt Single Action Army Cavalry - .45 Long Colt



Winchester Model 1866 "Yellow Boy" - .44 RF



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



Spencer carbine - cal. 56-56 Spencer



Springfield Modèle 1873 Trapdoor - cal. 45-70 Government

Tableau 1 : Table des armes de tir (armes de poing et armes d'épaule—1860 à 1880 environ)

Désignation	Dégâts (d6)	Malus distance %			Malus suppl. % par tranche de 100 m au-delà de 100 m	Portée (M)	Nbre unités par chargeur	Poids (Kg)	Taille (M)
		10 à 25 m	26 à 50 m	51 à 100 m					
<i>Colt 4th Model Derringer</i>	2	40	—	—	—	10	1	0.3	0.1
<i>Remington 1866 Derringer</i>	3	40	—	—	—	25	2	0.4	0.12
<i>Colt 1861 Navy Conversion</i>	3	10	30	60	—	100	6	1.1	0.35
<i>Colt 1862 Police Conversion</i>	3	20	50	—	—	50	5	1	0.32
<i>Colt 1860 Army Conversion</i>	4	10	30	60	—	100	6	1.2	0.37
<i>Colt Single Action Army "Civilian"</i>	4	30	60	—	—	50	6		
<i>Colt Single Action Army Artillery</i>	4	30	60	—	—	50	6		
<i>Colt Single Action Army Cavalry</i>	4	10	30	60	—	100	6		
<i>Remington 1875</i>	4	10	30	60	—	100	6	1.2	0.35
<i>Smith &amp; Wesson Schofield Model 3</i>	4	10	30	60	—	100	6	1.2	0.35
<i>Henry 1860</i>	4	10	30	50	20	200	15		
<i>Winchester M1866 "Yellow Boy"</i>	4	10	30	50	20	200	13		
<i>Model 1873 Springfield</i>	4	10	20	40	10	400	1		
<i>Sharps 1874 Cavalry Carbine</i>	4	10	20	40	10	400	1		
<i>Spencer carbine</i>	4	10	20	40	10	400	7		1
<i>"Mare's Leg" Winchester M1873</i>	5	10	30	60	—	100	6		
<i>Winchester Model 1873 Carbine</i>	5	10	30	50	20	200	15	4	1

Les règles de combats à distance avec des armes à feu et les caractéristiques de ces armes peuvent sembler complexes dans Méga 2. Notamment à cause de ces tables des armes de tir avec tous ces chiffres et ces malus à appliquer.

En fait, c'est assez simple surtout pour les malus de distance. Il faut se représenter les scènes possibles et les actions dans lesquelles pourraient être embarquées les personnages-joueurs. La plupart du temps, les scènes de rencontres se font en intérieur ou dans des rues ou ruelles.

Donc, la plupart du temps les personnages sont à moins de 5 m les uns des autres, voire au plus à 10 m, s'il s'agit d'une grande salle (comme dans un saloon) ou au bout d'un couloir. A cette distance, pas de malus si une fusillade éclate.

Entre 10 et 25 m, cela devient un peu plus distant, 25 m ça représente à peu près la longueur d'un court de tennis. On est donc encore assez proche pour bien se voir. Cela peut représenter une fusillade dans une grande rue, ou bien encore, une embuscade à courte distance, soit depuis l'étage d'une maison vers la rue, ou depuis des arbres bordant une route... Il est toujours possible de viser une partie visible de sa cible, et les armes de poing comme des pistolets peuvent être redoutables entre les mains de bons tireurs.

Au-delà de 26 m et jusqu'à 50 m, on commence à être loin, et certaines armes de petit calibre au canon court comme les *derringers* ne sont plus du tout assez efficaces. C'est une distance où on peut estimer que pour toucher une cible, il faut soit avoir beaucoup de chance, soit être certain qu'elle ne bouge pas et que l'on prend son temps pour viser. On est dans l'ordre de distance d'échanges de tir depuis une grande hauteur dans le cas d'une

embuscade ou sur un cavalier qui s'enfuit.

Au-delà de 50 m, pour beaucoup il s'agit simplement de tirs au hasard, ou alors vraiment de tirs visés, posés, pour la chasse. Au-delà de 100, il faut bien entendu avoir une arme longue précise et faite pour ça. Cela ne peut donc pas être un pistolet, ni un fusil à canon court.