

**MEGA**  
5<sup>e</sup> PARADIGME

# LE BULLETIN GALACTIQUE



**SUPPLÉMENT NON-OFFICIEL**

**n°7**

# Halte au feu !



Mega 5e Paradigme est un jeu dont les règles posent parfois plus de questionnement que nécessaire. Ces règles sont simples, voire même « basiques », avec parfois une bonne grosse quantité d'explications manquantes. Nous allons essayer de remédier à cela.

## Limitons les combats ?

Mega 5e Paradigme n'est pas un jeu axé sur les combats et les affrontements. Les règles sont donc limitées au strict minimum dans ce domaine. Les solutions « astucieuses » étant privilégiées aux solutions brutales et létales.

Ainsi, les dégâts font surtout tomber les Points de Mêlée (pM) avant de faire descendre les Points de Vie (pV). Ces derniers descendent donc moins vite, ce qui donne des affrontements où les adversaires sont vite assommés ou évanouis avant de décéder pour de bon. La philosophie du jeu est ainsi orientée.

Par exemple : *une réussite correcte (1Av) d'un tir de pistolet ne fera perdre que 4 pM et 2 pV.*

Donc, à ce rythme, il faudra beaucoup plus qu'une balle qui touche pour mettre un adversaire hors de combat.

## Le tir avec une arme à feu (ou à rayon)

Si malgré tout vous avez à faire face à des situations de fusillades avec les PJ ou les PNJs, vous allez vite devoir utiliser le Talent de Tir (Talent•Combat•Sens).

Le tireur fait un test de Tir assorti d'une difficulté qui dépend de trois facteurs (distance de la cible, son mouvement, sa visibilité). Et oui, la difficulté de chaque facteur se cumule !

Donc, une cible à courte portée, qui ne bouge pas et qui est clairement exposée, donne une Difficulté de 6 (2+2+2).

Portée	Mouvement	Visibilité	Diff
Courte	Immobile	Clairement exposé	2
Moyenne	Mouvement prévisible	Semi-masqué	4
Longue	Mouvement imprévisible	Très masqué	6

En général, en situation de *fusillade* classique la difficulté oscille entre 8 et 10, voire plus.

Les personnages (PJ ou PNJ) sont rarement hyper compétents dans les domaines du combat avec des armes à feu, et le plus souvent on se retrouve avec de rang D16.

Et, à moins d'utiliser des points d'Ardence (pour les PJ) ou tout autre astuce qui permette de gonfler un peu et d'avoir des bonus, un D16 avec une Diff de 8 ou 10 n'aura jamais mieux qu'une Réussite Brillante (2Av).

Un coup d'œil à la table des dommages possibles fait par des armes à feu « classiques » vous dit déjà qu'il ne fera pas plus de 8 pM ou 9 pM de dégâts (4 pV). C'est déjà de quoi mettre hors circuit un PNJ non-combattant faible ou moyen sans pour autant le tuer.

	0 AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV
Pistolet	2	4	8	12 H	16
Fusil	2	5	9	14 H	18

Il faudra garder cela en tête lors de la création de PNJ et aussi quand il faudra les armer ou laisser les PJ avoir des accès à des armes létales.

Néanmoins, il faut aussi être logique : tout personnage blessé, même légèrement, souhaitera stopper le combat afin de se soigner dès que possible. Sauf s'il s'agit d'un personnage fanatique, d'une machine ou de tout autre créature que vous dotez d'une volonté de nuisance très haute (Terminator, Xenomorphe, Démon, Zombi, etc)

## Quelques conseils et remarques pour les fusillades

Mega 5e Paradigme N'EST PAS un jeu vous permettant de simuler aisément et précisément des combats et des affrontements dignes des meilleurs jeu d'escarmouches. Ce N'EST PAS un jeu de rôle simulationniste pour les combats.

Faire simple : Si un PNJ peu important, un figurant peu important est touché par balle, considérez qu'il est hors de combat. A vous de voir, s'il est juste stoppé momentanément ou si c'est plus sévère.

A moins d'être un fanatique ou avoir une raison très importante, un PNJ blessé arrête son action pour se soigner et cesse le combat.

Les bruits de fusillade et les balles qui sifflent font se mettre à l'abri toute personne sensée. Seuls les PNJ combattants peuvent se mettre à riposter, mais APRES s'être mis suffisamment à l'abri.

## On revient sur ce qu'on avait dit !

Dans de précédents numéros des Bulletins Galactiques nous avons proposé des variations et des options de règles pour rendre plus réaliste ou ajuster un peu plus les combats par fusillades, un peu à la façon des anciennes éditions de Mega ou comme dans d'autres jeu de rôle plus classique.

A l'usage nous avons expérimenté pas mal de solutions et au final nous revenons toujours aux fondamentaux et à la philosophie de Mega 5e Paradigme. A savoir : réduire la violence et la létalité des affrontements quand c'est possible, et rester toujours sur le même corpus de règles.

Mais il est vrai aussi que les règles de combat à Distance sont très peu développées. Et avec Mega 5e, dès qu'on veut faire simple, on peut, mais il faut expliquer longtemps.

## Le Tir version « générique » (Livre des Règle P67)

Si les joueurs ne sont pas accros aux spécificités de leurs armes de tir, considérez que les armes automatiques peuvent tirer deux fois par round. Le 2e tir est à -4Rg. Changer de cible coûte -4Rg.

### Pour aller plus loin ?

#### Les options de Tir (et les résultats en fonction des réussites)

En rafale (-2Rg) : 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.

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 mitrailleuse 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 joueur effectue son test de Tir avec le malus indiqué contre la DIFF déterminée par le MJ. Le joueur doit dire son intention de tir en rafale :

- Sur une seule cible ;
- Sur plusieurs cibles ;
- Au jugé sur une zone pour faire un tir de barrage.

#### Sur une seule cible :

- 0 Av : touché par un projectile (ou juste frôlé)
- 1 Av à 4Av et + : touché par un ou plusieurs projectiles

#### Sur plusieurs cibles :

- 0 Av : 1 seule cible est touchée ou frôlée
- 1 Av à 4 Av et + : Plus d'une cible peut être touchée . Le nombre maximum de cibles touchées dépend du nombre de balles/rafale. Consommation de 1 Av par cible supplémentaire touchée (mais diminution de la qualité de l'Av)

#### Tir de barrage :

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 cible potentielle qui échoue, prend des dégâts (les AV sont calculés sur la différence avec le résultat du perdant) et est forcée de reculer et se remettre à couvert (si elle peut encore bouger).



### RESULTATS DE TIR EN RAFALE SUR PLUSIEURS CIBLES

1 Av à 4 Av et + : Plus d'une cible peut être touchée . Le nombre maximum de cibles touchées dépend du nombre de balles/rafale. Consommation de 1 Av par cible supplémentaire touchée (mais diminution de la qualité de l'Av)

Exemple avec une Rafale de 3 balles sur un groupe de 4 cibles suffisamment proches les unes des autres (1 m)

Avec 1 Av :

- ⇒ 1 seule cible touchée
- ⇒ Ou 2 cibles touchées avec des dégâts à 0Av

Avec 2 Av :

- ⇒ 1 Seule ciblée touchée avec des dégâts à 2 Av
- ⇒ Ou 2 cibles avec des dégâts à 1 Av
- ⇒ Ou 3 Cibles touchées avec des dégâts à 0 Av

Avec 3 Av :

- ⇒ 1 Seule ciblée touchée avec des dégâts à 3 Av
- ⇒ Ou 2 cibles avec des dégâts à 2 AV
- ⇒ Ou 3 Cibles touchées avec des dégâts à 1 Av

Avec 4 Av :

- ⇒ 1 Seule ciblée touchée avec des dégâts à 4 Av
- ⇒ Ou 2 cibles avec des dégâts à 3 Av
- ⇒ Ou 3 Cibles touchées avec des dégâts à 2 Av

Vous avez compris le principe. Et bien entendu, avec une rafale de 3 balles, par possible de toucher plus de trois cibles. Et encore moins possible si les cibles sont espacées de plus de 2 mètres les unes des autres. Ou alors l'arme en question le permet (rafales prolongées ou plus de balles par rafale).

### RÉUSSITE • (marge)

0 ▶ 2	3 ▶ 5	6 ▶ 8	9 ▶ 11	11 ▶ 13+
Juste réussi	Réussite correcte	Réussite brillante	Réussite décisive	Prouesse

Réussite minimale	Avantages (Av) Le personnage gagne :			
	1 Av	2 Av	3 Av	4 Av (ou +)
0 Av	1 Av peut être utilisé « gratuitement » pour : Faire (avoir fait) UN geste en plus dans la même action : deux pas, tomber ou bondir, saisir ou faire tomber un objet à portée, dégainer ou rengainer.			
	1 Av peut être « consommé » (la qualité de l'action diminue alors de 1 Av) pour : (En combat) :+2Rg à la prochaine ATT <u>ou</u> INIT, <u>ou</u> +1DÉF <u>ou</u> augmenter le nombre de cibles touchées par une rafale.			

# Faire simple !

Maintenant que l'on a revu quelques bases, poursuivons dans le mode « simplification » avec quelques détails sur les armes en général, et les armes à feu en particulier.

## Limitons les complications 1

Dans les Bulletins Galactiques précédents nous sommes beaucoup trop entrés dans le détail en voulant proposer des catalogues d'armes. On se le redit : Mega 5e Paradigme n'est pas un jeu hyper simulationniste ! Donc, il faut s'habituer à faire simple.

Ainsi plutôt qu'une très longue liste de caractéristiques, il vaut mieux se limiter à ces quelques lignes ci-dessous. Ces armes types vont permettre de quasiment tout simuler sans trop se prendre la tête.

Par contre il va falloir parfois détailler un peu plus les fonctionnalités des armes si cela s'avère nécessaire.

		<b>Armes à distance</b>									
		<b>0 AV</b>		<b>1 AV</b>		<b>2 AV</b>		<b>3 AV</b>		<b>4 AV</b>	
<b>Tir</b>	Pistolet (petit calibre)	<b>1</b>		<b>3</b>		<b>6</b>	<b>S</b>	<b>9</b>	<b>SH</b>	<b>12</b>	<b>SH</b>
	Pistolet (calibre intermédiaire, moyen)	<b>1</b>		<b>3</b>		<b>6</b>	<b>S</b>	<b>10</b>	<b>SH</b>	<b>14</b>	<b>SH</b>
	Pistolet	<b>2</b>		<b>4</b>		<b>8</b>	<b>S</b>	<b>12</b>	<b>SH</b>	<b>16</b>	<b>SH</b>
	Fusil	<b>2</b>		<b>5</b>		<b>9</b>	<b>SH</b>	<b>14</b>	<b>SH</b>	<b>18</b>	<b>SH</b>
	Arme lourde	<b>4</b>		<b>7</b>	<b>S</b>	<b>12</b>	<b>SH</b>	<b>16</b>	<b>SH</b>	<b>22</b>	<b>SH</b>

## Limitons les complications 2

Par rapport au tableau des règles d'origines ici nous avons simplement rajouté des Effets supplémentaires afin de quand même faire un peu réaliste, mais aussi toujours de rester fidèle à la philosophie de non-létalité.

Les Effets [Sonner](#) et [Handicaper](#) apparaissent ainsi dès certaines colonnes d'Avantages. Vous pouvez l'appliquer à des PNJs avec un système nerveux comme les humains bien entendu.

Toutes les armes à feu peuvent être dans ces descriptions génériques.

Pistolet : pistolet à silex, pistolet à percussion, revolver, pistolet-automatique, pistolet-mitrailleur

Fusil : Fusil de chasse, carabine, fusil de guerre, fusil de précision, fusil d'assaut, fusil mitrailleur

Arme lourde : mitrailleuse légère, mitrailleuse lourde, fusil anti-matériel.

# Equipement Mega :

## Quelques armes non-letales

### Les pistolets à plomb modifiés

1 tir par round, 1 coup, rechargement 2 rounds. Portée 30 m.

Ces armes à un coup sont de classiques pistolets à plomb à 1 coup qui permettent de tirer un « plomb » enduit d'un produit somnifère à diffusion instantanée. Perte de conscience : 1d6+1 rounds par Av Obtenu.

Ces « armes » présentent plusieurs avantages :

- ⇒ une technologie apparente très faible, beaucoup plus faible qu'un paralysant ;
- ⇒ La possibilité de transporter une grande quantité de « plombs somnifères » ;
- ⇒ Les « plombs » se dissolvent relativement rapidement dans l'organisme, ne laissant ainsi qu'une toute petite trace d'impact sur la peau.
- ⇒ Une portée et une précision plus importante qu'un paralysant (30m)



Néanmoins un inconvénient subsiste : les plombs ne traversent pas les tissus trop épais.

La version carabine existe également (portée 150m), mais moins répandu, et moins utilisé à cause de son manque de discrétion.

### Les munitions non-létales pour armes à feu

Les techniciens des laboratoires de la Guilde ont également mis au point des munitions modifiées pouvant être tirées par presque toutes les armes à feu.

Ces munitions tirent des projectiles souples qui ne pénètrent pas les chairs de la cible, ils sont également plus efficaces et un peu moins dangereux que leur équivalent terrien.

Ces munitions sont données à des Megas partant en mission sur des terrains potentiellement très dangereux où les armes à feu classiques sont communes et largement utilisées.

Si la mission est bien préparée (et sur un UP Terre) les techniciens de la Guilde auront eu le temps de prévoir les munitions adaptées aux armes possibles. Ainsi les mégas ne transporteraient avec eux que les munitions et pas les armes.

Les dégâts causés sont exactement les mêmes que ceux des armes à feu utilisées, mais uniquement en points de Mêlée (pM). Ces munitions bien entendu ne traversent pas les protections individuelles épaisses (gilets, armures) ni le métal, le béton ou le bois épais.

Les portées sont identiques, mais la précision est moindre (Malus -2Rg). Les effets sont différents (voir tableau ci-dessous).

L'intérêt de ces munitions est également de produire un gros effet dissuasif et de limiter au maximum la dangerosité d'une fusillade.



Tir

Armes à distance (munitions non létales)	0 AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV
Pistolet (petit calibre)	1	3	6 SR	9 SRH	12 SRH
Pistolet (calibre intermédiaire, moyen)	1	3	6 SR	10 SRH	14 SRH
Pistolet	2	4	8 SR	12 SRH	16 SRH
Fusil	2	5 R	9 SRH	14 SRH	18 SRH
Arme lourde	4	7 SR	12 SRH	16 SRH	22 SRH

## Les armes à billes modifiées

2 tirs par round, 10 à 30 coups (selon modèle), rechargement 1 round, 5 rounds pour remplir un chargeur. Portée 25 m à 50m selon modèle.



Encore une modification d'objet existant sur Terre, les armes à billes modifiées sont une autre alternative permettant de tirer des billes somnifères.

D'une capacité plus importante que les pistolets ou carabines à plombs, les armes à billes ressemblant aux armes Airsoft terriennes ont néanmoins quelques limites.

Les billes pour diffuser le somnifères doivent toucher la peau nue, ce qui demande un tir précis. De plus, la portée est limitée à 25 mètres pour les pistolets, 50 mètres pour les armes longues. Par contre, on peut plus facilement leur adapter des accessoires de visées comme les vraies armes (visée laser par exemple). Et la capacité des chargeurs est équivalente à celle des armes copiées.

## Les pistolets à fléchettes tranquillisantes modifiés

1 tir par round, 1 coup, rechargement 2 rounds. Portée 30 m.



Encore une modification d'une arme existante, les pistolets à fléchettes fonctionne comme les pistolets à plombs modifiés. Mais tirent une fléchette enduite de somnifère. La pointe de la fléchette peut pénétrer des tissus simples (veste et chemise). Mais cependant la fléchette elle-même reste accrochée à la peau.

## Armes à seringue hypodermique

1 tir par round, 1 coup ou 2 coups, rechargement 2 rounds. Portée 20 m pour le pistolet, 50m pour le fusil.



Directement inspirées des armes des vétérinaires, ces armes permettent à des Megas en mission d'utiliser des somnifères puissants envoyé par des seringues hypodermiques.

Bien entendu ce sont là des armes qui sont plutôt utilisées pour neutraliser des créatures ou des résidents dont la peau est particulièrement épaisse, ou qui portent des vêtements très épais.

La durée du somnifère est variable, dosée préalablement en tenant compte de la physiologie de la cible.

# Paris 1832



1832 est une année passionnante et instable à Paris comme en France, tout à fait adaptée pour un scénario de Mega 5e Paradigme à l'ambiance historique, sociale et potentiellement fantastique. Dans le supplément Micro-Mega on trouve un scénario d'initiation pour 4 personnages qui se déroule dans le Paris de 1832. Assez peu de détails sont donnés, alors voici quelques petites informations qui pourraient permettre d'aller plus loin.

## La France en 1832 : entre révolution avortée et épidémie meurtrière

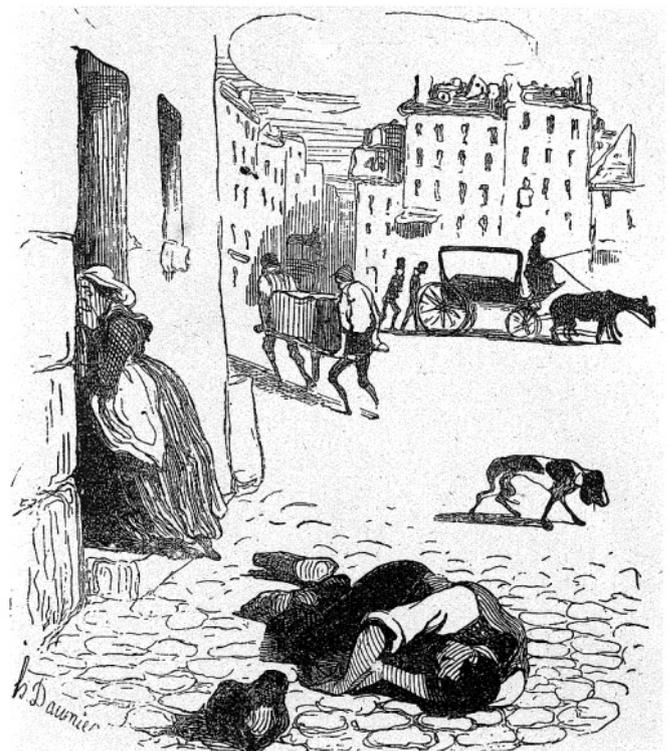
L'année 1832 s'ouvre sur une monarchie contestée. La Révolution de 1830 a mis fin au règne de Charles X, mais son successeur, Louis-Philippe I<sup>er</sup>, le "roi bourgeois", ne satisfait ni les républicains ni les bonapartistes. Les tensions politiques sont vives : on parle déjà de conspirations, d'attentats, et d'insurrections.

### Juin 1832 : révolte populaire

En juin, une insurrection éclate à Paris, menée par des républicains en deuil du général Lamarque, un héros napoléonien aimé du peuple. La révolte est brutalement écrasée en deux jours. Ces événements, bien que mineurs en termes militaires, marquent les esprits et inspireront un certain Victor Hugo pour *Les Misérables* (le passage des barricades).

### Le choléra s'invite à la fête

Depuis mars 1832, le choléra ravage Paris : plus de 18 000 morts dans la capitale. Les gens fuient, les rues se vident, les cadavres s'amoncellent dans les quartiers pauvres. Une atmosphère de peur, de méfiance et de superstitions s'installe. On



accuse les autorités d'empoisonner les puits. Certains croient à des complots étranges.

## Le Paris de Vidocq : ruelles, rumeurs et révolution

Vidocq, ancien bagnard devenu chef de la Sûreté nationale, vient de fonder sa première agence de détectives privés. C'est une nouveauté radicale : un civil qui propose ses services pour résoudre des crimes, retrouver des débiteurs, ou surveiller des suspects. Il s'est entouré d'anciens repris de justice, de filous repentis et de fortes têtes. La police officielle le regarde avec mépris... mais elle l'utilise.

## L'ambiance dans Paris

Les quartiers centraux (Châtelet, Palais-Royal, les Halles) : grouillent de vie, de malandrins, de bourgeois affairés, de petits commerces et de prostituées. Les rues sont sales, bruyantes, odorantes.

Les faubourgs (Saint-Antoine, Saint-Marceau) : pauvres, en colère, barricadiers dans l'âme.

Le Marais : encore aristocratique mais en déclin, propice aux intrigues.

La morgue est désormais un lieu public où les Parisiens viennent voir les cadavres non identifiés, comme un triste divertissement.

## Les grandes tendances

L'électricité est encore un rêve, mais on expérimente le gaz d'éclairage dans certaines rues.

Le romantisme imprègne la culture : Hugo, Delacroix, Berlioz sont des figures montantes.

Les sociétés secrètes pullulent : carbonari, sociétés républicaines, nostalgiques de Napoléon...

Le crime organisé est en mutation : on passe du banditisme classique à des formes plus structurées de délinquance urbaine.

## Des Mégas à Paris ?

Un Mega pourrait être envoyé pour vérifier l'apparition de rumeurs surnaturelles liées au choléra : des créatures se nourrissant des mourants, une faille dimensionnelle exploitée par des entités occultes, ou des manipulations médicales venues d'un autre univers.

Vidocq est un contact de la Guilde, dès qu'il flaire quelque chose d'anormal qu'il est incapable d'expliquer il comprend qu'il s'agit d'un phénomène interdimensionnel. Et le plus souvent il en appelle aux mégas, à moins que ce ne soit eux qui fasse appel à lui, aussi.

La révolte de juin pourrait être instrumentalisée par des agents d'un autre univers pour affaiblir la France ou favoriser un basculement autoritaire. Dans quel but réel Les Megs doivent intervenir discrètement, peut-être en se faisant passer pour des médecins, des journalistes, des espions prussiens ou des membres d'une loge mystérieuse.

La monarchie de Juillet est le régime politique du royaume de France entre 1830 et 1848. Instaurée le 9 août 1830 après la révolution dite des « *Trois Glorieuses* » les 27, 28 et 29 juillet 1830, elle succède à la Restauration.

La branche cadette des Bourbons, la maison d'Orléans, accède alors au pouvoir. Louis-Philippe Ier n'est pas sacré roi de France mais intronisé roi des Français. Son règne, commencé avec les barricades de la révolution de 1830, est troublé par plusieurs soulèvements vite maîtrisés, républicains à Paris, légitimistes dans l'Ouest, deux tentatives avortées de coup d'État bonapartiste à Strasbourg et Boulogne, qui ne remettent guère en cause la paix intérieure. La monarchie de Juillet, qui a été celle d'un seul roi, fait suite à la monarchie dite « conservatrice » que constitue la Restauration entre 1814 et 1830.

Plus libérale que celle qui la précède, elle est marquée par une renonciation à la monarchie absolue de droit divin (absolutisme) et un louvoiement permanent entre les factions parlementaires du « *mouvement* » et de la « *résistance* ». Louis-Philippe définit lui-même sa politique comme celle du « *juste milieu* ». Son régime s'appuie sur un suffrage censitaire élargi, et sur la Garde nationale bourgeoise.

Sa politique extérieure en demi-teinte cherche à allier le reflet du prestige napoléonien et le souci de l'équilibre européen. Cependant, il maîtrise mal les bouleversements sociaux nés de l'industrialisation et son règne s'achève en 1848 par d'autres barricades, qui le chassent pour instaurer la Deuxième République.



## PNJs : des personnalités historiques à rencontrer (ou espionner, sauver, neutraliser...)

### Eugène-François Vidocq

Ancien forçat devenu chef de la Sûreté, puis détective privé.

En 1832, il vient de fonder la première agence de détectives.

Mi-justicier, mi-filou, il navigue entre police, truands, et pouvoir.



◆ VIV d8, RÉF d6, CAR d8, SEN d8, ADR d8, FOR d6, END d6.

ARDENCE d8, 4pts. RESONANCE d2, 1pt.

COMM d8, PRAT d6, CULT d4, COMB d4

● Talents : Interpréter, Paraitre, Tisser des liens d6 ; Observer, Furtivité d6 ; M. habités, M. clandestins d4 ; Combat mains nues, tir d4.

Spés : Gérer équipe, recruter (*Diriger, Paraitre, Observer, M. Habités*) +4Rg ; Réseaux d'info et d'aide (*Paraitre, Persuader, Tisser des liens, M. habités*) +4Rg

■ INIT d4•8 ; DÉF 6 ; 10 pV, 14 pM.

ATT Mains nues, Tir d6•4•8

### Victor Hugo



En 1832, il n'a pas encore écrit *Les Misérables*, mais il est déjà connu pour *Notre-Dame de Paris* (1831). Profondément ému par les révoltes de juin, qu'il observera.

Pour les Mégas il pourrait être un témoin, un contact, voire une cible à protéger.

Pool Talents : Interpréter d24, Paraitre, Tisser des liens d20 ; Observer d18 ; autres talents d12

Spés : Influencer (*Interpréter, Paraitre, Persuader, Tisser des liens*) +4Rg ; Trouver mécénat (*M. de pouvoir, M. Habités, Persuader, Tisser des liens*) +4Rg

■ INIT d4•6 ; DÉF 6 ; 8pV, 10 pM.

### Dominique Jean Larrey



Chirurgien militaire légendaire. Inventeur des ambulances de campagne.

En 1832, il est vieux mais actif, et très respecté.

Pool Talents : Persuader d24, Tisser des liens, Diriger d20 ; Observer, Manips d18 ; autres talents d12

Spés : Soins avancés (*Manips, Observer*) +4Rg ; Médecin : Milieux médicaux (*M. Sciencetechs*) +4Rg

■ INIT d4•6 ; DÉF 6 ; 8pV, 8 pM.

### Juliette Drouet

Actrice et amante de Victor Hugo.

Connue pour son caractère et son réseau d'informateurs dans les milieux artistiques et politiques.

Pool Talents : Interpréter, Paraitre d20, Persuader, Tisser des liens d16 ; Observer, Furtivité d10 ; autres talents d8

Spés : Influencer (*Interpréter, Paraitre, Persuader, Tisser des liens*) +4Rg Réseaux



d'info et d'aide (*Paraitre, Persuader, Tisser des liens, M. habités*) +4Rg

■ INIT d4•6 ; DÉF 6 ; 8pV, 8 pM

### Le Préfet de Police Henri Gisquet

Nommé en avril 1831, il est responsable de l'ordre à Paris pendant les émeutes.

Autoritaire, impitoyable, patriote.

Il peut s'avérer un obstacle redoutable, capable de flairer les manœuvres des Mégas et de leur mettre des bâtons dans les roues.



Pool Talents : Diriger, Persuader d18 ; Observer d16 ; M. Habités, M. Pouvoir d14 ; Autres talents d12

Spés : Secret des affaires (*Interpréter, Tisser des liens, M. de Pouvoir, M. Habités*) +4Rg ; Réseaux d'info et d'aide (*Paraitre, Persuader, Tisser des liens, M. habités*) +4Rg

■ INIT d4•6 ; DÉF 6 ; 8pV, 10 pM.

## PNJs "typiques" de Paris en 1832

### Garde Municipal / Gendarme

Fusil à silex, uniforme bleu, sabre. Pas toujours très vif, mais bien armé.

Formé à l'ordre, mais certains sont corrompus ou fatigués de la monarchie. Peut devenir un allié ou juste plus simplement un traître à sa hiérarchie.

● Pool Talents. Observer, Diriger d14 ; M. Habités, M. Militaire d12  
Autres talents : Moyens d10, Faibles d6

■ INIT d6•8 ; DÉF 8 ; 10 pV, 12 pM.

ATT Mains nues, armes longues d12, Tir d16



### Républicain enragé / Révolutionnaire des barricades

Étudiant, ouvrier ou vétéran. En colère, exalté, parfois fanatique. Vit dans les faubourgs, planifie des soulèvements.

Peut offrir un abri, des infos ou entraîner les Mégas... ou se faire tuer sous leurs yeux.

● Pool Talents. Tisser des liens, Furtivité d14 ; M. Habités, M. Clandestins d12

Autres talents : Moyens d10, Faibles d6

■ INIT d6•8 ; DÉF 8 ; 8 pV, 12 pM.

ATT Mains nues, armes longues d10, Tir d12

### Membre d'une société secrète

Porte un gilet brodé, une canne creuse, et cite Rousseau. Carbonaro, franc-maçon, illuminé ou agent double.

Peut être un informateur précieux ou un agent d'un autre univers parallèle infiltré.

● Pool Talents. Interpréter, Tisser des liens, Paraitre d16 ; Observer, Furtivité d12 ; M. Habités, M. Clandestins d12

Autres talents : Moyens d10, Faibles d6

■ INIT d4•6 ; DÉF 4 ; 8 pV, 8 pM.

ATT Mains nues, armes longues, Tir d10

### Marchand de remèdes, magnétiseur ou pseudo-savant

Vend de la poudre de momie, des élixirs de longévité, des lunettes pour voir les âmes.

Sincère ou escroc ? Ou peut-être a-t-il vraiment vu des choses... venues d'ailleurs ?

Bon PNJ pour introduire le bizarre ou des objets transdimensionnels camouflés en charlatanerie.

● **Pool Talents.** Paraître, Persuader **d16** ; Furtivité, Manips : **d14** ; M. Scientechs **d12**

Autres talents : Moyens **d10**, Faibles **d6**

■ **INIT d4•4** ; DÉF **3** ; 8pV, 12 pM.

## Enfant des rues / Gavroche

Débrouillard, rapide, invisible dans la foule.

Peut espionner, faire le guet, porter un message... ou voler une techno Mega en pensant que c'est un jouet. Parfait pour le drama : attachant mais fragile.

● **Pool Talents.** Tisser des liens **d14** ; Observer, Furtivité **d10** ; M. Habités, M. Clandestins **d10**

Autres talents : Moyens **d6**, Faibles **d4**

■ **INIT d0•4** ; DÉF **6** ; 6pV, 6 pM.

## Bourgeois fortuné

Homme de loi, financier, ou industriel en devenir.

Se méfie des pauvres, veut protéger ses affaires, prêt à payer pour faire disparaître des problèmes.

Certains collaborent avec la police, d'autres avec les sociétés occultes.

● **Pool Talents.** Diriger **d16** ; M. Habités, M. Pouvoir **d14**

Autres talents : Moyens **d10**, Faibles **d6**

■ **INIT d4•4** ; DÉF **3** ; 10 pV, 8 pM.

## Tenancière de maison close / Reine des bas-fonds

Connue, crainte, informée de tout.

Peut fournir un alibi, cacher un Mega, ou révéler des choses qu'elle n'aurait jamais dû entendre. Très bonne figure de contact semi-officiel pour le groupe.

● **Pool Talents.** Interpréter, Tisser des liens, Diriger **d18** ; Observer **d16** ; M. Habités, M. Pouvoir, M. Clandestins **d12**

Autres talents : Moyens **d10**, Faibles **d6**

■ **INIT d4•4** ; DÉF **3** ; 8 pV, 8 pM.

Épurée sous la Restauration, la Gendarmerie est réorganisée par l'ordonnance du 29 octobre 1820, en 24 légions divisées en compagnies. La monarchie de Juillet lui confie de nombreuses missions politiques (comme l'arrestation de la duchesse de Berry en 1832) et s'attache à la revaloriser. La Gendarmerie se heurte néanmoins à deux critiques venant de camps distincts : les critiques libérales, qui dénoncent les abus de pouvoir, et les critiques venant des campagnes, qui défendent les traditions menacées (celles, par exemple, attaquées par le nouveau Code forestier de 1827, qui conduit, en Ariège, à la guerre des Demoiselles, de 1829 à 1832).

Dans Paris, le maintien de l'ordre est notamment assuré par la garde municipale de Paris à partir de 1802, puis la gendarmerie impériale de Paris, instituée en 1813 puis devenue gendarmerie royale de Paris.

## La vie quotidienne à Paris en 1832

### Dans la rue

Les rues sont étroites, boueuses, souvent pavées mais rarement propres. On jette tout par les fenêtres : eaux usées, restes, parfois pire. On crie « Gare à l'eau ! » avant de balancer le seau. Gare au timing.

Les passants se protègent avec des parapluies, des capes ou des redingotes. L'odeur dans les rues peut être infecte, surtout l'été avec le choléra.

Des crieurs publics hurlent les nouvelles, les décès, les faits divers, et vendent La Gazette, Le Constitutionnel, ou Le Figaro (qui vient d'être relancé).

Le ramassage des morts du choléra se fait dans des charrettes bâchées, souvent escortées de gardes pour éviter les émeutes. Certains parlent de "pilleurs de cadavres".

### Marchés et alimentation

Les Halles centrales sont le ventre de Paris. On y trouve légumes, viandes, poissons, mais aussi des bruits, des odeurs et des rumeurs.

Le pain est l'aliment de base, souvent noir ou bis, et sa qualité déclenche des plaintes ou des révoltes.

Les vins coupés à l'eau ou à des substances douteuses sont monnaie courante dans les estaminets.

Les guinguettes des bords de Seine (encore rurales dans certains coins) accueillent un mélange de canaille, de bourgeois en goguette et de marginaux.

### Logement et confort

La majorité des Parisiens vivent dans des immeubles sans eau courante, sans sanitaires.

L'éclairage au gaz n'est installé que dans les quartiers riches (grands boulevards, certains ponts). Ailleurs, on s'éclaire à l'huile ou à la chandelle.

Les chambres garnies et les pensions sont bondées, parfois insalubres, surtout dans les faubourgs. Un Mega en infiltration peut s'y faire oublier.

### Mode et tenues

Les bourgeois portent redingotes, chapeaux hauts-de-forme, gilets colorés, cannes.

Les ouvriers et artisans sont en blouses bleues ou grises, sabots ou bottines, et portent parfois la casquette. Les femmes portent encore des robes à taille haute (transition post-Empire vers des formes plus volumineuses).

Les enfants des rues sont nombreux, souvent en haillons, pickpockets potentiels, messagers ou indicateurs.

### Transports

Fiacres, cabriolets à chevaux, omnibus tirés par deux chevaux sillonnent les grands axes. Ce n'est pas rapide, mais c'est moins sale que de marcher.

Les ponts sont des lieux de passage stratégiques, parfois

à péage ou surveillés. On y croise des marchands, des amoureux, des mendiants.

### Divertissements

Les théâtres populaires, comme la Gaîté ou la Porte-Saint-Martin, jouent des drames historiques, des mélodrames, parfois des spectacles de magie.

Les cafés, estaminets et cabarets servent de lieux de discussions politiques, parfois de repaires conspiratifs. On y joue aux cartes, on y lit les journaux.

Les foires et baraques de curiosités, dans certains quartiers, présentent des phénomènes de foire, automates, créatures exotiques, voire des "magnétiseurs" venus d'Allemagne...



1832.

*Costumes allemand et français.*

38.



## Armes typiques en 1832



Fusil modèle 1777 corrigé an IX

1 coup, rechargement 5 rounds. Portée 80m. Malus tir : -2Rg  
fusil à silex, principal fusil d'infanterie depuis la Révolution jusqu'au début de l'Empire. Il en reste plein dans les arsenaux, chez les vétérans ou sur le marché noir.



Fusil modèle 1822T

1 coup, rechargement 5 rounds. Portée 80m.  
Evolution du précédent, avec une meilleure visée. Encore à silex, mais quelques conversions à percussion sont expérimentées.

Pistolet de cavalerie modèle 1816 ou modèle an IX



1 coup, rechargement 5 rounds. Portée 30m. Malus tir : -2Rg  
gros pistolets à silex, souvent portés par les anciens soldats ou gardes. Une fois déchargé, le pistolet peut aussi servir de matraque avec sa crosse renforcée.

## Pistolets de duel



1 coup, rechargement 5 rounds. Portée 50m.

Armes de précision à un coup, souvent magnifiques (bois de noyer, garnitures en argent), à silex ou parfois à percussion pour les plus modernes.

## Pistolets à silex à deux coups



1 tir par round, rechargement 5 rounds par canons. Portée 20m à 50m selon les modèles.

Malus tir : -2Rg ou aucun malus en fonction de la qualité de l'arme .

Armes de précision à un coup, souvent magnifiques (bois de noyer, garnitures en argent), à silex ou parfois à percussion pour les plus modernes.



		AU CONTACT		+ DEF	0 AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV
courte	Crosse de pistolet	1	1		2		4 S	6 AH	8
Longue	Baïonnette au fusil	1	2		4 V	9 TP	13 HD	17	
	Sabre de cavalerie	3	2		5 V	7 T	12 P	16 HD	
	Canne épée	1	1		3	6 P	9 TD	12 D	
		À DISTANCE							
Tir	Pistolet de cavalerie modèle 1816		2		4	8 S	12 SH	16 SH	SH
	Pistolet modèle an IX		2		4	8 S	12 SH	16 SH	SH
	Pistolet de duel		2		4	8 S	12 SH	16 SH	SH
	Pistolet à deux canons (moyen)		1		3	6 S	10 SH	14 SH	SH
	Pistolet à deux canons		2		4	8 S	12 SH	16 SH	SH
	Fusil modèle 1822T		2		5	9 SH	14 SH	18 SH	SH
	Fusil modèle 1777 corrigé an IX		2		5	9 SH	14 SH	18 SH	SH

Un peu d'inspiration pour se représenter visuellement les années 1830 voilà qui serait bien pratique. Et si en plus ça donne quelques idées de scénar, c'est aussi bien.

Les années 1830, et plus spécifiquement la France de 1832, sont souvent mal représentées au cinéma et à la télévision, ou bien très rapidement survolées, entre le faste napoléonien et les grands drames de 1848. Mais voyons ce qu'on peut dégoter d'intéressant ou utilisable, même de manière détournée.

Films et séries se déroulant directement ou très proche de 1832 en France :

## **Les Misérables - Toutes les adaptations**

C'est la base, en plus de lire le roman de Victor Hugo, vous pouvez vous pencher sur les quelques films tirés du roman. En effet la révolte de juin 1832 est un élément central du roman de Victor Hugo. Quelques adaptations sont plus pertinentes que d'autres :

"Les Misérables" (1934) de Raymond Bernard – ultra fidèle au roman, long, en noir et blanc.

"Les Misérables" (1958) avec Jean Gabin (plus stylisé mais évocateur).

"Les Misérables" (1995) de Claude Lelouch – décalé mais intéressant.



## **Le Hussard sur le toit (1995)**

Se déroule pendant l'épidémie de choléra de 1832, avec un héros romantique, des paysages du sud de la France, et une ambiance de fin du monde. Idéal pour le ton : romantisme, menace invisible, tension sociale.



## **La Peau de chagrin (Honoré de Balzac)**

Date d'action : 1832 exactement. Le téléfilm de 2010 avec Thomas Coumans dans le rôle de Raphaël, réalisé par Alain Berliner.

## **La Nouvelle Malle des Indes (1981)**



Mini série d'aventure historique peu connue mais formidable. Elle se déroule bien autour de 1832, dans une France en transition, et montre à la fois l'espionnage, les transports, les conflits politiques et coloniaux

## **Vidocq (2001) de Pitof**

Délire steampunk gothique très librement inspiré de Vidocq. Ambiance très Mega-compatible, même si historiquement fantaisiste. La version "personnage public célèbre + complot surnaturel + société secrète" est parfaite pour un scénario.



## **Le Comte de Monte-Cristo**

L'essentiel de l'action se déroule entre 1815 et 1838, avec des temps forts autour de 1830-1832. Séries et films dont celui de 2024 peuvent donner suffisamment d'éléments de décor et de personnages.

