



# Les MeCHas

pour BaSIC  
Comment les gérer ?

BaSIC est le système idéal pour adapter toutes sortes d'univers, mais voilà :

Il arrive que certaines particularités technologiques ne puisse pas être prise en main avec les règles de base. Que faire dans c ecas là ?

Eh bien, BaSIC étant avant tout un mécano, il est possible de créer des règles annexes à partir du système de base.

C'est ainsi que, voulant adapter l'univers fort complexe de Zeta Gundam, je me suis retrouvée confronté à un problème de taille :

Mais comment gérer, de manière simple et intuitive, ces géants de fer que sont les mechas ?

Ces pages tentent d'aborder le problème de manière simple, pour ne pas nuire au Roleplay, essentiel, à mon humble avis, pour rendre l'ambiance souvent introspective des animes japonais.

Avant de commencer, il est important de savoir que les échelles employées sont calquées sur celles des personnages.

Plutôt que d'employer des chiffres titanesques, les caracs sont réduites à des chiffres directement transposables sur la table des oppositions -souvent entre 8 et 18-, mais notez qu'il s'agit d'une macro-échelle, inapplicable au plan humain

(De toute façon, lorsque qu'un mécha met son pied sur un piéton, ça fait une galette bretonne ^\_^).

Les caracs du mecha se présentent sur une feuille simple, et sont composées comme suit :

- **Une Interface** : C'est le lien entre le pilote et le mécha. Pour l'instant, j'en ai défini 2 types :
    - l'interface Mécanique*, où les compétences du perso et celles nécessaires au pilotage de son engin sont distinctes -comme pour Gundam, Macross, un Walker de Star Wars... ou un avion-. Généralement un système de boutons et de manettes.
    - l'interface Synchro*, qui sera abordée plus tard, concerne engins où les mouvements, voir les pensées des pilotes sont reproduits directement, et où donc, en quelques sortes, les compétences du pilote sont les mêmes à l'échelle du mécha qu'à l'échelle humaine -valable bien sûr pour Evangelion, mais aussi Appleaseed et Escaflowne-
  - **Des composantes** : copiées sur la feuille de perso, mais simplifié :
    - Il n'y en a que 3, échelonnée de 8 à 18 (dans la norme, mais il y a des exceptions en plus ou en moins).
    - **La PUIssance** : La force du mecha, quoi.
    - **La DIMension** : La masse, et donc l'encombrement de l'engin.
    - **La DEXtérité** : un peu différente, puisque la DEX du pilote influe dessus et réciproquement, avec une limite et un bonus.
  - **Des caractéristiques techniques** :
    - Une armure, basée sur une table de localisation propre à l'engin.
    - Une autonomie : ce peut être l'air, le carburant ou les deux.
    - Une valeur de mouvement
    - Éventuellement une portée des senseurs
- Et enfin des modificateurs aux compétences de combat

## Interface :

Cette compétence correspond en fait au cockpit, au lien entre le pilote et son engin. Le coeur et l'âme du système, quoi.

### Interface mécanique :

Dans ce cas, suivant la complexité des engins, le pilote subit un modificateur à sa compétence de pilotage, souvent sous forme de malus, en pourcentage. On le désignera sous le terme de MANO (pour manœuvrabilité, ou prise en main).

Éventuellement, on pourra remplacer le malus par un minimum requis dans la compétence pour pouvoir piloter.

Option facultative : A noter qu'une spécialisation (coûteuse) permet de minorer, voir d'annuler le malus, mais ne concernera que le mecha dans lequel on s'est spécialisé.

**MANO :** C'est la difficulté de pilotage.

**Pour bien faire, j'ai réparti les mechas en trois catégories principales :**

**1. Modèles en série : pas de modifs. Méchas accessibles à tous, mais souvent poussifs.**

**2. haut-de gamme : de -5% à -15%. Pilotes confirmés recommandés, car mechas complexe, mais souvent puissants.**

**3. prototypes : de -20% à -30%, voir plus. Engins souvent très complexes, produits à quelques exemplaires (1 à 5), souvent encore en phase de test. Souvent puissants, mais pouvant être dotés de défauts (eh oui, ils sont encore en phase de test !) à vos risques et périls !**

A noter que certains gadgets, tels des ordinateurs d'aide au pilotage, permettent de minorer cette difficulté (voir de la rendre positive).

Il en est de même pour certains pouvoirs psis dont peuvent disposer certains pilotes...

### Exemple :

*Emma, avec 64% en compétence Pilotage, pilote un Rick Dias, mecha qui a - 10% de Mano. Ses jets de pilotage s'effectueront donc sous 54%.*



*Maintenant, mettons lui entre les mains un prototype de Gundam MkII avec -20% de Mano.*

*Son total de pilotage ne sera plus que de 44%.*

**Modificateurs :** Bien sur, les compétences de pilotages, comme toutes les autres, sont soumises aux mêmes modificateurs de difficulté (voir règles de bases), en plus de la Mano.

*Par exemple, dans le dernier cas, Emma veut esquiver une attaque alors que les réacteurs du MkII sont endommagés .*

*Action difficile, donc malus supplémentaire de -10%, ce qui portera malgré tout le total à un petit 34% de chance de réussite.*



### La règle additive de l'effort s'y applique aussi :

En dépensant 1 point d'énergie (points de POU), il est possible d'augmenter les chances de réussite de l'action de 5% (normalement, on ne peut pas utiliser plus de 3 points à chaque fois, au-delà, il faut faire un test de Constitution). Attention, pensez que dans ce cas, le personnage risque de vite s'épuiser, et se retrouver incapable de faire quoi que ce soit au bout de 2-3 rounds !

**Spécialisation** (*facultatif*) : Maintenant, il est en théorie possible, avec de l'entraînement, de spécialiser : malus réduit avec l'expérience, de la même façon que l'on augmente ses autres compétences.

#### **Exemple:**

*Emma, du fait de son passé chez les Titans, a 10% de spécialisation en pilotage de Gundam MkII, ce qui porte alors le total de pilotage 44 à 54% (soit le même pourcentage que pour le Rick Dias, ici).*

### Interface Synchro:

Dans le cas où le mecha est synchronisé avec le corps du pilote, que ce soit de manière motrice (Appleseed, Escaflowne) ou bionico-psychique (Évangelion), il n'y a pas de compétence de Pilotage.

Les compétences courantes du pilote servent accomplir les actions, puisque le mécha est sensé reproduire ses mouvements, voir ses pensées.

Éventuellement, des malus sont possibles si la synchro n'est pas parfaite...

*affaire à suivre !*

**Exemple :** Shinji, aux commandes de son EVA-01, doit effectuer une roulade.

Il utilisera donc sa compétence Athlétisme. Bien que son biomecha soit mieux pourvu au niveau musculaire, c'est le pilote qui détient ici le savoir-faire.

Et tant pis s'il se plante, ça fera sauter quelques buildings !



© Appleseed Vol.1

## Composantes :

**PUissance :** La puissance, équivalent à la "FORce", définie par une valeur principale, plus un bonus du à la puissance des réacteurs

- Représentée par une valeur comprise entre 2 et 20 (et plus...), elle détermine la puissance des verrins, c'est à dire ce que le mécha est capable de pousser, porter, etc....

Sert à déterminer le bonus au dommage (déjàt corps à corps), aux jets d'oppositions FOR/FOR lors d'un "bras de fer" et à se dégager d'une prise.

- Le deuxième chiffre mesure la puissance des réacteurs sous forme de bonus (+1, +2,+3,...)

Attention ! : Ce bonus ne vaut pas pour les coups ordinaires (coup de pieds, coup de poings, arrachages...):

il sert principalement à se dégager ou pour renverser l'adversaire en lui fonçant dedans...

## DIMension :

Échelle de DIM (établi surtout d'après la masse des méchas, mais la hauteur compte aussi) : Comprend plusieurs niveaux : de 1 à 4, petits méchas de moins de 10 t,

(cette échelle est celle défini pour Gundam, mais je la pense valable pour bon nombre d'univers utilisant les mêmes proportions -moyenne à 18 m-. Des univers poussant plus loin le réalisme ont souvent des méchas plus petits, mais plus lourds...).

1>> 2 3>> méchas de maintenance (5m) 4	Exemples : MS Junior, Dunbine, fourgon, grosse bagnole
5----- méchas de plus de 10 T :	Valkyrie (macross), chasseur f16
6 >>~20 tonnes 7 8 >>~30 tonnes 9 10>>~40 tonnes 11 12 >>~50tonnes 13 14>>~60tonnes 15 16>>~70 tonnes : gros mecha 17 18 >> 80 tonnes et plus	
----- 19 20 >>>90~100 tonnes : Gros bourrin >>50 Monstruosité -----	
100	Une EVANGELION (40 m, 700t)

**A noter que la plupart des méchas font moins de 60 T (entre 50 et 60 T, plus exactement)**

## DEXterité :

Logiquement, elle devrait être comprise dans la Mano.,

la DEXtérité détermine le temps de réaction entre le pilote et son engin, et donc l'initiative du mecha, ainsi que certaines actions d'esquives.

Mais il est à noter qu'un méchas complexe, et donc difficile à piloter, offre, une fois maîtrisé, de réels avantages question synchro. sur un mécha bas-de-gamme.

**En fait, elle est égale à l'initiative du pilote -soit (Dex+Per)/2, ou son score en Dextérité, cas échéant- la DEX du mecha indiquant un maximum (c'est à dire que si le pilote a plus, la DEX sera celle du mecha).**

Elle est définie par deux valeurs :

- Une limite (maximum), qui ne pourra être dépassée, même si le pilote a plus. Elle est échelonnée de 2 à 20, mais peut atteindre des valeurs aussi élevée que 30.
- un bonus à l'Initiative du pilote en cas de méchas exceptionnellement puissant dans ce domaine ( exemple : +1, +2,etc...), mais qui ne pourra en aucun cas faire dépasser la limite.

Exemple :Chris, qui a 12 en Initiative, pilote un prototype de Gundam NT-1,

qui a 14 en limite, +1 en bonus. Son total d'Initiative sera alors de 13.

Bernie, qui a un 16 (exceptionnel) en Initiative, se trouve aux commandes d'un vieux Zaku (modèle en série, ) limité à 12, sans bonus. Son initiative sera égale à 12, donc inférieure. Si on l'avait mis aux commandes du modèle précédent, son Initiative n'aurait pu dépasser 14, malgré le bonus de +1.

## Localisation des points d'armure et de structure :

### Points d'armure :

L'armure fonctionne avec la même règle qu'au niveau humain :

Les dégâts sont absorbés en fonction des points d'armures. Ceux-ci doivent être supérieurs pour la percer.

Dans ce cas, si le membre n'est pas éclaté, l'armure est endommagée ( elle protège moins)

ou détruite (si critique, mais pas de dégâts, idem )...

Tout les points n'ont pas forcément la même solidité : par exemple, les membres sont plus fragile,

et seul les points vitaux sont renforcés (tête, torse), avec toute ces nouvelles armes,

le salut repose surtout dans l'esquive !

### Points de structure :

Les points de structure sont l'équivalent des points de vie.

Ils se calculent en additionnant la DIMension et les points d'armures.

### Note sur la répartition des points :

Elle dépend de la structure du mecha :

En base, on répartira 1/2 des points de structure de l'ensemble dans la partie torse/tête et 1/3 dans chaque membre.

Mais pour un mecha allégé (comme le Rick Dias) où seul le torse est renforcé, **plus** de la moitié des points de structure passeront dans le torse, le reste se contentant de 1/4 de points de structure par partie.

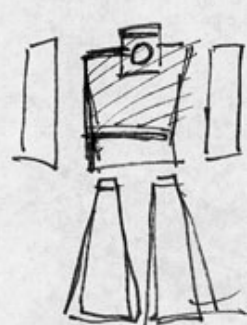
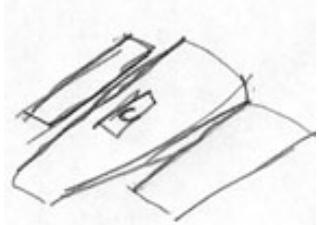

*Il est également possible de se contenter de faire varier la valeur de l'armure en fonction de la loca, ce point devrait être éclairci au cours de la phase de Beta-test...*

### Localisation :

la table de localisation peut varier suivant le type de mécha. Pour simplifier, j'ai retenu deux formes courantes, qui peuvent avoir leur propres variantes, et bien sûr, d'autres aspect sont possible (je pense notamment aux mechas formant un bloc, et aux "monstres" style Godzilla...) .

*Note : pour ce système, je me suis inspiré des règles de localisations de l'appel de Cthulhu... reste à voir si ça marche....*

*Concernant le tirage de la localisation, elle est bien sûr modulable en fonction du type d'appareil... je l'ajoute dès que j'en aurai tiré quelque chose, pour le Beta-test, soit se passer de tirer au hasard la loca, soit utiliser la table de tirage sus-nommée (où tout autre semblant appropriée, comme celle de Cthulhu 90).*

<u>exemple pour un mecha humanoïde :</u>			<u>exemple pour un mecha en forme d'avion/navette :</u>			
<u>sur 1d10 :</u>			Dans ce cas, on considère le mecha comme composé de trois parties (éventuellement quatres, si l'on distingue le cockpit) :			
-1 : Tête-antennes - 2-3 bras - 4-5 : jambes - 6-9 : torse, dos - 0 : partie vitale						
	1-tête/torse* (point vital dans la mesure où le cockpit et la pile à fusion s'y trouvent)					
	-bras D	2-dos (idem pour le pack dorsal et le réacteur à fusion)				-bras G
	-jambe D		-jambe G	2-aile droite	1-Fuselage	3-aile gauche
* reste à savoir si la tête et le torse doivent être localisés séparément.						

## Autonomie :

2 points peuvent définir l'autonomie : le carburant et le système de survie (air).

Pour un MS de chez Gundam, l'énergie provenant de la fusion froide (Hélium 3), seule la quantité d'air est à tenir en compte, alors que pour une Evangelion, l'approvisionnement autonome en énergie ne vaut que pour un petit 5 mn...

... Autre chose, pour Gundam :

Si le pilote est à cours de munitions, et ce même s'il viens de sortir depuis 5 mn, il va retourner illico au vaisseau. Les guerres sont meurtrières, faudrait être cinglé pour traîner désarmé sur le champ de bataille...

Gasp ! >\_@'

## Mouvement :

Échelle de 2 à 20 : même règle que la poursuite à l'échelle humaine, mais à une autre échelle...

( En fait, il s'agit de l'accélération en ms<sup>-2</sup>, arrondi au plus)

la moyenne est autour de 10-11

## Senseur :

La portée des senseurs est donnée en Km.

Il existe trois niveaux de portées, les chances de repérage allant en diminuant avec la distance.

**-Courte : 90% de chances de détection**

**-Moyenne : 75%**

**-Longue : 50%**

## Combat et compétences :

**Compétences du pilote :** La compétence pilotage est un peu spéciale, puisque qu'il y a une compétence de base (Piloter), modifié par la Mano du type/catégorie d'engin.

Une spécialisation permet de modifier ce malus, sous forme d'un bonus s'ajoutant a la compétence de base "piloter", uniquement pour la catégorie, voir l'engin où se trouve la spécialisation..

**exemple :** Aïs'a Hikmet, pilote de test, a 55% en pilotage.

Pao Lo, agent d'entretien a 40% en pilotage de base.

Tout deux pilotent un MS avec -5% en Mano;

Aïs'a, ayant une spécialisation de +5% en MS (soit 60% en total de piloter MS), ne subit donc aucun malus.

Pao Lo, en revanche, avec seulement sa compétence de base, aura un malus, et se retrouve avec des chances de 35%.

S'il avait du piloter une navette, il n'aurait pas eu de malus.

**-Manoeuvres :** toutes les actions se résolvent avec pilotage + Mano (modif), y compris l'esquive.

**Sauf** pour tir, armes "blanches" et corps à corps, qui sont des familles de compétences de combat pour méchas.

- **armes de tir :** inutile de faire un dessin.

- **armes de contact :** toute arme de contact, de l'épée laser à la hache. Tout comme à l'échelle humaine, cette famille de compétences englobe la parade et l'utilisation éventuelle d'un bouclier (mais n'est bien sûr pas interchangeable avec la compétence médiévale, pour ceux qui jouerait dans un univers semblable).

*Pour les dégats des armes, on transposera ceux de leurs équivalents humains en macro-dommage, lorsque c'est possible.*

- **corps à corps :** Equivalent à la bagarre, à l'échelle d'un mecha, bien sur.

les dégats de base sont de 1d3, pour des coups portés avec des mechas ordinaires

(les membres en forme de griffe, pince, faux,... comptent comme des armes blanches intégrées).

**Bonus aux dommages:** Tout comme à l'échelle humaine, Les mechas bénéficie de plus d'un **bonus aux dommages** qui se calcule de la même manière que dans les règles de base : **FOR+TAI**, reporté sur le tableau de bonus aux dommages (voir [règles de base](#))

**Ce qui diffèrent, c'est qu'en utilisant ses réacteurs pour augmenter sa poussée, un mecha augmente sa force, et donc que ce bonus au dommage peut-être augmenté...**

**Attention, cela s'implique logiquement aux situations où les réacteurs ont effectivement une action :** se dégager d'une prise, charger un adversaire, mais n'est pas valable pour les coups directs tel les "gnons" ou les arrachages (excepté si le mecha possède un réacteur puissant dans le bras). Dans ce cas, seuls les verrins agissent, et le mecha

*Établir si les dégâts se font en chiffres ou en nombres relatifs (voir localisation), en sachant que ces armes peuvent toucher autre chose que du mécha (vaisseaux spatial, avions, tank, etc... pour les buildings, on utilisera un mélange de Roleplay et de bon sens, pour les piétons également, avec bcp de jets de chances !!!)*



**Donnez votre avis, beta-testez le système, allez !**

Avertissement : les caractéristiques des persos et des méchas dans les exemples sont donnés à titre indicatif, et sont donc susceptible d'être modifiés (PNJs, prêtirés, feuilles de méchas).

Evangélon, Gundam, Applesseed, Star Wars : séries, persos, méchas, musiques sont copyright de leur auteurs respectifs.

Mobile Suit Gundam est Copyright Sotsu Agency et Sunrise.

Le Basic Role Playing est copyright Multisim sous licence Chaosium. Basic, le jeu de rôle de base, est copyright Casus Belli..

Cet additif à été crée par Gaëlle Wolf dans un but purement ludique, est libre d'accès à tous.

Crédits pour le système de mechas : Alexandre Karadimas, Kylar, Alban de Rostolan, "Azathot", Romuald, "MSZ006c1", Cursy, Joel fauche, Ludovic Lemaitre, "Kidou",...