



MECHAS X PILOTES



2056 : Vous êtes des adolescents aux commandes de Méchas et aux ordres de la Fédération, postés à bord du **Rempart**. Vous luttez contre les agressions des séparatistes du Royaume de Mars et la rébellion de la Réforme humaine, anti-humains modifiés, lorsque de mystérieux extraterrestres biomécanoïdes, appelés Célestes en raison de leurs ailes, envahissent le système solaire...

Les personnages

1. Choisissez le *Mécha* de votre ado : **1. Valkyrie** (se transforme en chasseur), **2. Marauder** (éclaireur rapide & agile), **3. Knight saber** (armé d'une lame en vibro-céramique), **4. Kriegershot** (artilleur longue portée), **5. Labor** (plateforme d'ingénierie multifonction), **6. Mirage** (unité d'infiltration à camouflage optique).
2. Choisissez son *style* : **1. Tsundere** (caractériel violent au cœur tendre), **2. Bishonen** (beau gosse admiré par les filles), **3. Bioroïde** (humain artificiel instable aux capacités mystérieuses), **4. Tacticien taciturne**, **5. As tête brûlée**, **6. Bricoleur espiègle**.
3. Choisissez sa *synchronisation*, de 2 à 5. Une synchro élevée indique que vous êtes plus **MÉCHA** (technologie, échelle immense). Une synchro basse vous rapproche du **PILOTE** (intuition, émotion, échelle humaine).
4. Donnez-lui un **nom japonais** ou un **nom européen très prétentieux**. Nommez ensuite son **Mécha**.

Vous possédez : une combinaison moulante, un casque, un Mécha aux couleurs de vos cheveux, un souvenir.

But du joueur : plonger son ado dans de terribles batailles, des dilemmes moraux et en tirer le max. de fun.

But du personnage : 1. Racheter son honneur, 2. Venger sa famille, 3. Expier sa faute, 4. Gagner l'estime d'un parent, 5. Prouver que son allégeance définitive à la Fédération, 6. Affirmer son humanité.

Caractériser le Rempart

Collectivement, choisissez deux atouts pour le *Rempart* : **1. Hyperspatial**, **2. Drones armuriers**, **3. Contre-mesures électroniques**, **4. Bouclier AT-Field**, **5. Staff hors pair**, **6. Méchas de rechange & hyper-catapultes**.

De même, choisissez le premier problème qu'il va rencontrer : **1. Tirs amis**, **2. Sans énergie**, **3. Envahi/Infiltré**, **4. Machines hors contrôle**, **5. Immobilisé**, **6. Pourchassé**.

Lancez les dés

Quand vous devez faire quelque chose de risqué, prenez **1d6** pour déterminer l'issue. Ajoutez **+1d** si vous êtes préparé et **+1d** si vous êtes expert (*Mécha, style ou but ad hoc*) pour un **max de 3d**. **Lancez les dés et comparez chaque résultat à votre synchro**.

Si vous mettez en avant le **MÉCHA** (individualisme, logique, stratégie), vous devez lancer **sous** votre synchro pour obtenir un succès.

Si vous mettez en avant le **PILOTE** (relation, passion, tactique), vous devez lancer **au-dessus** de votre synchro pour obtenir un succès.

0 succès, ça tourne mal. Le MJ raconte comment les choses empirent : problème du *Rempart*, Mécha berserk, etc.

1 succès, vous y arrivez tout juste. Le MJ vous inflige une complication, un dommage, un coût.

2 succès, vous réussissez. Bien joué !

3 succès, c'est un succès inespéré ! Le MJ vous explique ce qui s'ajoute à votre réussite.

! Si l'un de vos dés est égal à votre synchro, vous avez la **Synchronisation parfaite**. Votre compréhension extraordinaire de la situation vous permet de poser une question au MJ, qui devra y répondre honnêtement et de manière définitive. Voilà quelques bonnes questions :

D'où vient mon Mécha ? Comment fonctionne-t-il ? Quel est mon point commun avec l'ennemi ? À quoi dois-je faire attention ? Quel est le meilleur moyen pour _____ ? Que se passe-t-il réellement ?

Vous pouvez alors changer votre action, et relancer les dés.

Aider

Si vous aidez quelqu'un, dites comment et faites un jet. Si vous réussissez, donnez lui **+1d**.

PJ : l'évolution

À chaque nouvel épisode, faites varier votre synchro de +/-1 et modifiez une caractéristique du *Rempart*, en lien avec l'épisode précédent. Vous pouvez aussi changer de Mécha.

Le système solaire en 2056

Il y a un million d'années, une race extraterrestre ensemence la Galaxie avec son ADN, en l'adaptant aux conditions locales et en le programmant pour générer des « êtres utiles ». La protoculture est créée.

En 2015, deux immenses vaisseaux extraterrestres de nature différente s'écrasent sur le Groenland et l'île Miyakejima au large du Japon. Ce sont les *First* et *Second Impacts*. Le cataclysme (tsunamis et montée des eaux) ravageait le monde occidental et le Japon (destruction de Tokyo, construction de Tokyo-2 sur ses ruines).

En 2025, l'étude des épaves permit un bond technologique au travers du Programme de complémentarité du Genre humain, et notamment le développement des Méchas (à l'usage du génie civil, de la police et de l'armée... et d'une élite dorée et du grand banditisme) et la colonisation du système solaire, et une unification des nations terriennes en une Fédération pour faire face à la menace extraterrestre. Le plus grand secret fut gardé sur la nature de ces extraterrestres.

En 2040, l'épave de Miyakejima est restaurée et convertie à un usage humain sous le nom de *Rempart*.

En 2045, Mars fait sécession et s'érige en royaume, refusant de contribuer au « Mensonge du Programme ». La Fédération refuse et lutte contre les séparatistes pour conserver Mars, pièce cruciale du système de défense fédéral avec ses réserves de gundanium.

En 2050, une rébellion naît, la Réforme humaine, et lutte violemment contre les humains modifiés.

En 2055, un croiseur fédéral est détruit aux confins du système solaire. Les dernières images envoyées montraient une étrange créature ailée, appelée Céleste par la presse.

Méchas & Pilotes : un jeu de rôle hommage à J. Harper et aux animés de Méchas.

Adaptation par Qui Revient de Loin

Remerciements : Pikarov, les participants du fil Casus No

www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?f=26&t=25178

Visitez : adept-press.com macross.co.jp/ en.gundam.info/

Ce jeu est sous contrat Creative common BY-NC-SA

Illustrations : Heavy autocannon mech par Alexandrosiii CC BY-NC-SA

Assaulter mecha 001 par The Spirit Reaper CC BY-NC-ND

= MECHAS X PILOTES =

MJ : une aventure de machines, de guerre et d'ados

Lancez les dés ou choisissez dans le tableau ci-dessous.

| | |
|---|--|
| Une menace visible <ol style="list-style-type: none">1. Un Céléste ou un <i>Blues</i>2. Un escadron de la Réforme3. Un croiseur marsien4. Un officier stupide/obtus5. Un Mécha incontrôlé6. Une créature étrange et gigantesque (kaiju) | En... <ol style="list-style-type: none">1. Activant un étrange Mécha2. Détruisant Tokyo-23. Annulant le programme Mécha4. S'emparant du <i>Rempart</i>5. Tuant une personnalité6. Établissant une tête de pont |
| Une menace cachée <ol style="list-style-type: none">1. L'ancienne IA du <i>Rempart</i>2. Un traître3. Un officier corrompu/ambitieux4. Une cabale de savants fous5. Un rival sans scrupule6. Une manipulation de la Réforme humaine | Agression privilégiée <ol style="list-style-type: none">1. Corps à corps2. Attaque furtive & embuscade3. Attaque à distance4. Infiltration/parasitage5. Psychologie ou bureaucratie6. Arme spéciale effrayante |
| Veut... <ol style="list-style-type: none">1. Détruire/corrompre2. Voler/capter3. Se lier avec4. Protéger/prendre le contrôle5. Construire/Synthétiser6. Pacifier/Occuper | Trouble <ol style="list-style-type: none">1. Un traumatisme de jeunesse2. Des civils au mauvais endroit3. Un proche menacé/meurt4. Temporairement hors de contrôle5. L'ennemi est un ami !6. Brouillage électronique total |
| Quoi... <ol style="list-style-type: none">1. un prototype2. un prisonnier3. un État/une faction4. un artefact mystérieux5. un astéroïde forteresse6. une personnalité | Où <ol style="list-style-type: none">1. Dans une ville2. Dans la campagne3. En mer4. Dans l'espace5. Dans des ruines6. Dans ou à proximité du <i>Rempart</i> |

MJ: faire jouer

Jouez pour voir comment les PJ vont se débarrasser de leurs menaces, faites apparaître les menaces en montrant des indices de leurs méfaits, puis montrez des signes de leur imminence avant qu'elles s'en prennent aux PJ, et demandez aux joueurs ce qu'ils font :

Les senseurs indiquent que le Céléste sera bientôt à portée de tir. Que faites-vous ?

La marquise du Royaume de Mars pose sa main sur ta taille, un sourire charmeur aux lèvres. Que fais-tu ?

Demandez un jet quand la situation est incertaine. Ne préparez pas le résultat, laissez les PNJ agir selon leur logique.

Utilisez les échecs pour faire progresser l'action. La situation évolue toujours après un jet, en bien ou en mal.

Posez des questions et construisez à partir des réponses :

Quelle est la taille et l'apparence de vos Méchas ? Sont-ils communs

MJ : créer la campagne

Si vous préférez jouer en saison plutôt qu'en *one shot*, utilisez le Programme ci-dessous pour générer un arc de 8 à 12 épisodes en lançant les dés pour les 4 éléments.

Le Programme de complémentarité du Genre humain

Le Programme de complémentarité du Genre humain est officiellement le meilleur (seul ?) espoir de la Terre face à la menace extraterrestre :

- 1) Des monstres interstellaires (kaijus) venus moissonner les fruits de la protoculture.
- 2) Des Méchas biomécanoïdes pilotés par des Zentradiens de sexe féminin, créés par la protoculture pour servir de troupes d'invasion des planètes « protoformées ».
- 3) Des géants ailés à l'intelligence d'adolescent, en fait des Zentradiens de sexe masculin scellés dans des exo-armures, chargés de corriger les « erreurs » de la protoculture.
- 4) Les *Blues*, ennemis héréditaires de la protoculture et attirés par la balise de l'épave du *First Impact*, viennent éradiquer les vestiges de la prototechnologie : le *Rempart* et les modifications causées par le Programme.
- 5) Les derniers membres de la protoculture qui fuient les *Blues* et viennent s'installer sur leur dernier monde refuge. Mais leur vaisseau diplomatique a été détruit par le croiseur fédéral...
- 6) Des extraterrestres insectoïdes, les *Blues*, se sont échappés du vaisseau du *First Impact* et ont contaminé les océans. Certains ont subjugué mentalement des êtres humains. Les Méchas sont en fait des *Blues* dont on a arraché le système nerveux pour le remplacer par un pilote.

Le Programme a recours à des adolescents pour piloter les Méchas, grâce à des processus les rendant souvent instables ou encore amnésiques :

- 1) Insertion d'implants cybernétiques.
- 2) Modifications génétiques à leur insu.
- 3) Sélection d'individus aux capacités particulières hors du commun, peut-être sous influence ?
- 4) Traitement psychologique et psychotropes secrets.
- 5) Hybridation d'ovules humains avec l'ADN des extraterrestres retrouvés sur l'une des épaves.
- 6) Organisation d'entraînements très exigeants dès la petite enfance pour adapter les « *happy few* » à leur Mécha.

Les Méchas du Programme sont les plus puissants des forces fédérales en raison d'un secret :

- 1) Ce sont des prototypes issus de l'hybridation de la technologie de pointe humaine et d'IA extraterrestre.
- 2) Ce sont des Méchas volés ou copiés sur ceux des extraterrestres.
- 3) Leur interface neurale est connectée à un protofœtus qui permet une symbiose avec la machine.
- 4) Ils sont animés d'une intelligence et peut-être même d'une vie artificielle.
- 5) Ce sont des machines qui tirent leur puissance des émotions de leurs pilotes, positives comme négatives, tels des parasites.
- 6) Ce sont des Méchas construits à l'aide d'un métal rare aux propriétés hors du commun : le gundanium marsien.

Son objectif secret est de :

- 1) Faire fusionner tous les membres de la protoculture (Humanité, Zentradiens et autres) par la convergence génétique.
- 2) Supprimer la protoculture (et donc l'Humanité) pour permettre à une vraie vie intelligente d'émerger sur Terre.
- 3) Donner les pouvoirs psy de la protoculture à une élite.
- 4) Faire fusionner la protoculture sous une forme désincarnée.
- 5) Éradiquer à terme tout membre de la protoculture à l'exception des humains non modifiés (dont ne font pas partie les pilotes de Méchas).
- 6) Convertir l'Humanité en ce qu'elle aurait dû être en révélant en elle tout le potentiel de la protoculture.

