L'ATTAQUE DES 412 CLONES : À L'ASSAUT DE LA BASE LUNAIRE !

Un mini-JdR de Côme Martin et Lisa Banana, écrit en mai 2021, pour des parties de 1h avec 3 à 10 joueuses.
Merci à Erwik, Marc, Milouch et Saega pour le test et les idées !

Ça y est : vous êtes face au repaire du Grand Méchant. Entre lui et vous, il n'y a que sa base lunaire, surarmée, sur-défendue... Heureusement, vous n'êtes pas venu seul ; ou plutôt si, mais vous êtes 412.

Au cours de la partie, chaque joueuse incarne un clone en particulier, qui est un peu plus doué que les autres et peut aider ses comparses à progresser ; si ce clone meurt, la joueuse en incarne un autre, tant qu'il en reste suffisamment dans la liste ci-dessous.

☐ Peut imiter n'importe quelle voix	☐ A un chapeau et des lunettes	☐ Peut faire repousser ses membres coupés	☐ Peut doubler sa masse en mangeant un autre clone	☐ Peut se diviser en 2 clones (divise sa masse par 2)	☐ A un bouc lui donnant l'air maléfique
☐ Sens de l'improvisation	☐ A des tentacules	☐ Est invisible tant qu'il ne bouge pas	☐ A des membres élastiques	☐ A des griffes acérées	☐ Extrêmement souple
☐ Très petit	☐ A des rollers	☐ Très musclé	☐ Fin stratège	☐ Œil de lynx	☐ Ambidextre
☐ Très rapide	☐ Immensément riche	☐ Robot	☐ Gigantesque	☐ Infatigable	☐ Peau en cuir résistant
☐ Sens de l'équilibre	☐ Le calme d'un maître zen	☐ Sens de l'observation	☐ N'a pas besoin de respirer	☐ Explode à sa mort	☐ Vient du futur
☐ Couvert de fourrure	☐ Parle aux insectes	☐ Puits de savoir	☐ Très charismatique	☐ A toujours un objet utile sur lui	☐ Crache de l'acide

Les clones sont tous semblables ; les joueuses décident en commun de leur identité, y compris les raisons de leur combat contre le Grand Méchant et l'équipement possédé par chaque clone. Le Grand Méchant est lui-même un clone ; les joueuses choisissent lequel dans la liste ci-dessus. Les clones cochés ci-dessus comptent dans le total des 412 !

Les clones commencent la partie à bord de leur vaisseau, au moment de l'alunissage. À tour de rôle, chaque joueuse tente de surmonter un obstacle puis en propose un autre à la joueuse suivante (elle peut l'inventer ou s'inspirer des tables page suivante). Un obstacle qui n'a pas été surmonté peut être proposé à nouveau ou abandonné, au choix de la joueuse en charge de la proposition. Pour parvenir face au Grand Méchant, il faut parvenir à surmonter 10 obstacles + le nombre de joueuses (ainsi à 4 joueuses il faudra surmonter 14 obstacles). Il faudra ensuite vaincre le Grand Méchant pour que l'assaut soit une victoire ! Si au contraire les 412 clones meurent lors de l'assaut ou si toutes les cases des clones individuels sont cochées, la mission est un échec.

Pour faire face à un obstacle, une joueuse peut choisir d'envoyer des clones en masse ou d'y confronter seulement son clone, ce qui est plus risqué mais potentiellement moins coûteux en nombre. Elle décrit comment elle s'y prend, lance un certain nombre de dés à six faces, puis décrit sa réussite ou son échec.

Si la joueuse envoie des clones en masse face à l'obstacle, elle choisit combien de dizaines de clones elle utilise ; chaque dizaine lui permet de lancer 1d6 (50 clones envoyés à l'attaque font lancer 5d6). Si au moins un de ces dés indique un 6, l'action est une réussite et l'obstacle est surmonté ! En outre, chaque dé indiquant un 6 signifie que 10 clones ont survécu à l'action (les autres sont sacrifiés).

Si la joueuse confronte un seul clone à l'obstacle, elle lance 1d6 : l'action est réussie et le clone survit si le dé indique un 6. Si le clone effectuant l'action est particulièrement doué pour celle-ci, la réussite a lieu si un dé affiche un 5 ou un 6. En cas d'échec, le clone meurt et la joueuse peut en choisir un autre dans la liste ci-dessus.

OBSTACLES SURMONTÉS :	/
CLONES UTILISÉS :	/ 412

(ce total augmente de 1 pour chaque clone sélectionné dans la liste ci-dessus !)

Les joueuses sont incitées à inventer leurs propres obstacles ; plus ils sont futuristes et amusants, mieux c'est. En cas de panne d'inspiration, elles peuvent lancer 2d6 et se référer aux tables ci-dessous. Elles choisissent quel dé représente les dizaines, quel dé représente les unités, et à quelle table elles se réfèrent.

11A \ Un vortex temporel	21A \ Un parcours couvert de mines	31A \ Un monstre tentaculaire	41A \ Un mécha-dragon	51A \ Une nuée de méduses spatiales	61A \ Des canons laser
12A \ Une aile abandonnée du repaire à présent couverte de mousse dotée de conscience	22A \ Un piège ne se désamorçant que de l'extérieur de la pièce	32A \ Une pièce remplie de champignons vénéneux et géants	42A \ Une pièce plongée dans le noir, remplie de choses tranchantes	52A \ Des boules en métal géantes n'attendant qu'un déclic pour tout écraser sur leur passage	62A \ Un passage à la température si haute qu'elle fait fondre tout équipement
13A \ Des ectoplasmes spatiaux affamés	23A \ Un bassin rempli de poissons mutants sanguinaires	33A \ Un labyrinthe en parois invisibles en verre fin	43A \ Un inverseur de gravité détraqué	53A \ Une escadrille de ninjas de l'espace	63A \ Antre souterraine d'une taupe géante
14A \ Un sas en apesanteur défendu par des torpilles	24A \ Un passage où fonctionnent d'énormes pompes hydrauliques	34A \ Des limaces géantes à l'odorat très fin	44A \ Des parois se rapprochant lentement mais sûrement des clones	54A \ Un vaste bac plein d'acide en plein milieu du passage	64A \ Une soufflerie géante au bruit à en crever les tympans
15A \ D'innombrables gardes avec des épées lasers	25A \ Des cyber-zombies	35A \ Des lasers invisibles à l'œil nu partout dans un passage	45A \ Un jardin artificiel rempli de plantes carnivores	55A \ De longs tapis roulants menant vers une mort certaine	65A \ Un conglomerat de clones ratés
16A \ Des hauts murs infranchissables	26A \ Des ascenseurs défectueux	36A \ Une fosse à la profondeur abyssale	46A \ Un énorme robot de combat	56A \ Une meute de rats mutants	66A \ Des gaz toxiques diffusés en masse
11B \ Un escalier infini semé d'embûches	21B \ Une sphère traquant la trace génétique d'un des clones en particulier	31B \ Un extra-terrestre doté de pouvoirs psioniques	41B \ Un faux Grand Méchant cherchant à attirer les clones dans une salle du trône piégée	51B \ Un bouton réinitialisant le compte à rebours d'une bombe	61B \ Un ver parasite provoquant des hallucinations
12B \ Un dédale labyrinthique menant loin de la base du Grand Méchant	22B \ Un interrupteur situé à un endroit quasi-impossible à atteindre	32B \ Une série de passages étroits ne laissant qu'une seule personne progresser	42B \ Un monstre imitant l'apparence d'un autre clone	52B \ Un robot programmé pour tuer ceux qui lui mentent	62B \ Une petite créature féroce échappant à toute tentative de capture
13B \ Un garde mutant surentraîné	23B \ Une porte verrouillée par un scanner optique	33B \ Un chasseur de primes déterminé	43B \ Une pièce remplie d'œufs extraterrestres qu'il ne faut surtout pas écraser	53B \ Une porte protégée par un mot de passe qu'une seule personne connaît	63B \ Des fantômes lunaires demandant un sacrifice pour être apaisés
14B \ Un tireur d'élite	24B \ Une série de passerelles plus fragiles les unes que les autres	34B \ Une créature minérale contrôleuse de pensées	44B \ Un clone de clone saboteur infiltré dans les rangs des clones	54B \ Un fuyard à rattraper en hyperglisseur avant qu'il donne l'alerte	64B \ Un chaton stellaire très mignon qui grossit dès qu'il se frotte à quelqu'un
15B \ Une abomination échappée d'un laboratoire	25B \ Un passage à -50°C	35B \ Un nuage de nanobots	45B \ Un rayon faisant horriblement muter ce qu'il touche	55B \ Un vampire de l'espace hantant le repaire	65B \ Un clone défectueux et fou de rage
16B \ Une énigme à résoudre en temps limité	26B \ Un filet en solidantium clouant les clones à une paroi	36B \ Une porte infranchissable nécessitant d'être piratée	46B \ Un passage protégé par un détecteur de sons	56B \ Un robot envoyé d'un futur parallèle où les clones ont été vaincus	66B \ Un lumiwagon à une seule place projeté à travers un long passage