

LIVRET DU JOUEUR

PARANOIA PARANOIA PARANOIA



PARANOIA PARANOIA PARANOIA

DANIEL SETH GELBER

Conception originale

GREG COSTIKYAN et ERIC GOLDBERG

Développement et contribution à la conception

KEN ROLSTON

Développement, mise en forme et contrôle mental

LARRY CATALANO

Conception graphique

NICHOLAS MARTIN QUANE

Sécurité Interne

JAMES HOLLOWAY

Illustrations et couverture

RAYMOND E. HEUER, WESLEY D. IVES, NICK KARP,

DOUG KAUFMAN, DAVID LEVINE, ROBERT BRYAN

LIPTON, MICHAEL ROCAMORA, B. DENNIS SUSTARE

et LORI WALLS

Tests et conseils

PETER CORLESS

Logos des Sociétés Secrètes

PHILIPPE DOHR

Traduction française

DENISE CAUSSE

Reformulation et coordination

HENRI BALCZESAK

Contrôle Mental

ACCREDITATION ROUGE AVERTISSEMENT :

Le fait d'être en possession ou d'avoir connaissance du contenu de ce livret constitue pour tout citoyen d'accréditation INFRAROUGE un crime de trahison possible d'exécution sommaire.

Conçu par West End Games, Inc.

251 West 30th Street, New York, New York, NY 10001, USA

Edition française par JEUX DESCARTES

5 rue de la Baume, 75008 PARIS. Tous droits réservés.

Copyright © 1984 West End Games, Inc. Tous droits réservés.

TABLE DES MATIERES

1. Bienvenue dans le monde de Paranoïa
 - 1.1 Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?
 - 1.2 Le contexte de Paranoïa
2. Les concepts de base du jeu
 - 2.1 Exemple de partie
 - 2.2 Glossaire
 - 2.3 Note à l'intention des joueurs expérimentés
3. La création des personnages
 - 3.1 Marche à suivre
 - 3.2 Les attributs principaux
 - 3.3 Les attributs secondaires
- 3.4 Les Services
- 3.5 Les Pouvoirs Mutants
- 3.6 Les Sociétés Secrètes
- 3.7 Les Compétences
- 3.8 L'équipement
- 3.9 Les familles de clones
4. Les points
5. Les missions confiées par l'Ordinateur
6. Le système tactique et dramatique de déplacement et de combat
7. L'étiquette dans Paranoïa
9. Une aventure en solitaire

Bienvenue, Clarificateur!

: LES SERVICES QUE VOUS AVEZ RENDUS A L'ORDINATEUR SONT RECOMPENSES! FELICITATIONS! VOUS ETES MAINTENANT D'ACCREDITATION ROUGE; C'EST LA PREUVE QUE L'ORDINATEUR VOUS AIME ET VOUS FAIT CONFIANCE.

: UNE PREMIERE MISSION EN COMPAGNIE DE VOS FRERES CLARIFICATEURS VOUS EST CONFIEE. MEFIEZ-VOUS! IL Y A DES TRAITRES PARTOUT! VOUS DEVEZ IMMEDIATEMENT SIGNALER A L'ORDINATEUR TOUT ACTE DE TRAHISON OU TOUT SOUPCON SUR DE TELS ACTES. NE PAS LE FAIRE SERAIT UNE TRAHISON.

: IL SE PEUT QUE CERTAINS DE VOS FRERES CLARIFICATEURS SOIENT AU SERVICE DE L'ORDINATEUR EN TANT QUE GARDES DE LA SECURITE INTERNE. ILS SONT LA POUR VOUS PROTEGER. ILS SIGNALERONT A L'ORDINATEUR TOUT COMPORTEMENT SEDITIEUX OU TOUT INDICE TRAHISANT UN TEL COMPORTEMENT. REJOUSSEZ-VOUS D'AVOIR AINSI L'ASSURANCE QUE TOUTE TRAHISON AU SEIN DE VOTRE EQUIPE SERA DECOUVERTE ET PUNIE.

: SOYEZ DEVOUÉ AU SERVICE DE L'ORDINATEUR. VOTRE LOYAUTÉ SERA GENÈREUSEMENT RECOMPENSEE.

: IL EST DE VOTRE DEVOIR DE REMPLIR VOTRE MISSION. LA SECURITE DE VOTRE COMPLEXE ALPHA ET DE VOS COMPAGNONS CLARIFICATEURS DEPEND DE VOUS.

: UN EQUIPEMENT VOUS EST ATTRIBUE. REMERCIEZ L'ORDINATEUR POUR SA GENEROSITÉ SANS LIMITES! PRESERVEZ CET EQUIPEMENT DE TOUT DOMMAGE ET PROTEGEZ-LE CONTRE LE VOL. SEUL UN TRAITRE POURRAIT SE MONTRER NÉGLIGENCENT AVEC LE PRÉCIEUX MATERIEL DE L'ORDINATEUR.

: IL SE PEUT QUE VOTRE MISSION VOUS CONDUISE DANS DES SECTEURS PEU CONNUX DU COMPLEXE. IL SE PEUT QU'ELLE VOUS CONDUISE A L'EXTERIEUR. SOYEZ PRÉT! SACHEZ RECONNAÎTRE L'ENNEMI! EMPECHEZ TOUTE TRAHISON! SERVEZ L'ORDINATEUR! L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI!

Ami Ordinateur!

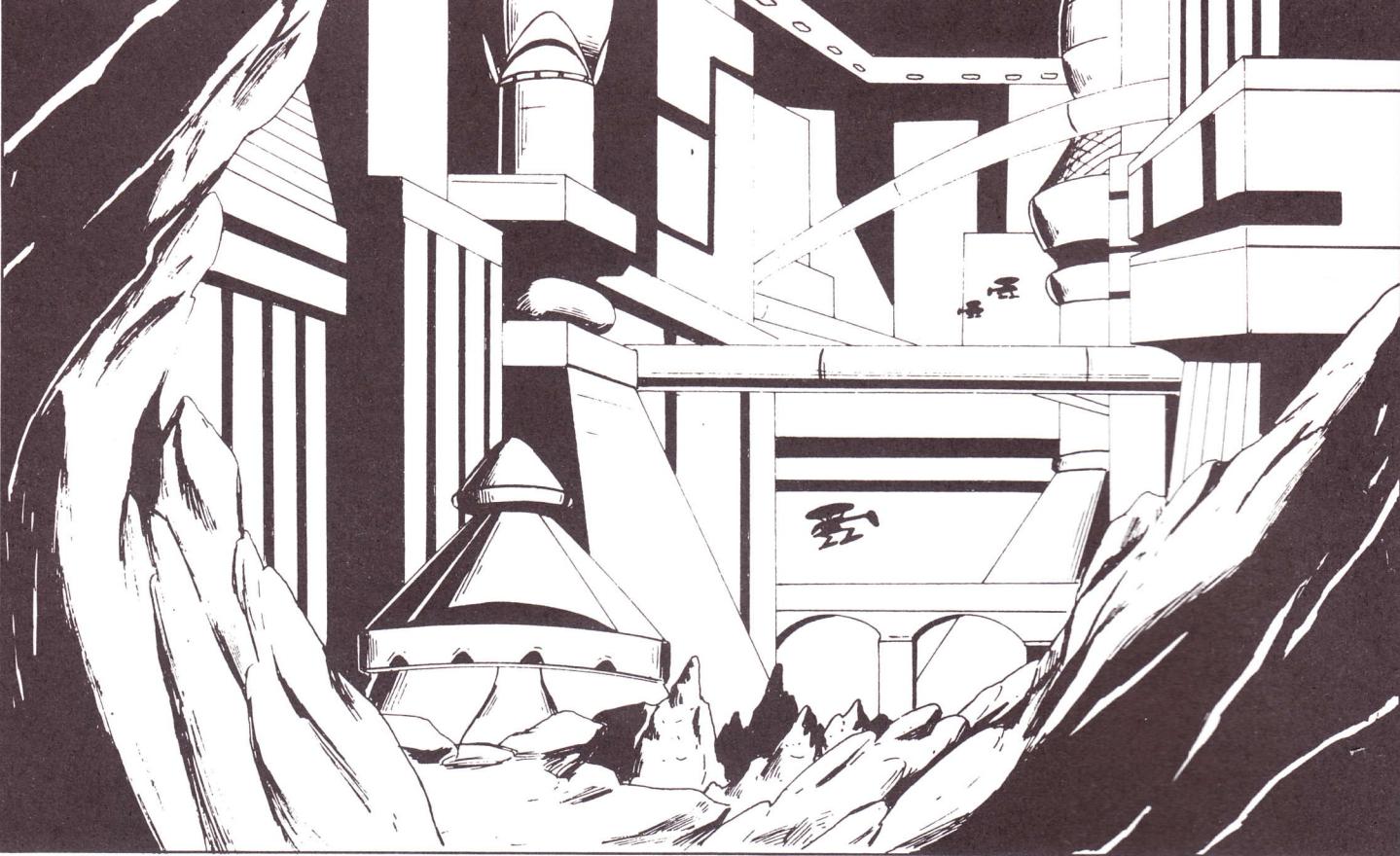
A VOTRE
SERVICE

= Qu'y-a-t-il à l'Extérieur?

QUELLE
EST VOTRE
ACCREDITATION
SVP?

= Accréditation Rouge, Ami.

JE SUIS
DESOLE CETTE
INFORMATION N'EST
PAS DISPONIBLE
POUR LE MOMENT.



1. BIENVENUE DANS LE MONDE DE PARANOÏA

Paranoïa est un jeu de rôle et d'aventures qui a pour contexte un futur imaginaire. Un ordinateur, bien intentionné mais quelque peu dérangé, tente désespérément de protéger les citoyens d'un complexe souterrain contre les dangers, réels ou imaginaires, que leur font courir d'innombrables traîtres et ennemis. Vous allez jouer le rôle de l'un des agents d'élite au service de l'Ordinateur. Votre travail consistera à rechercher, à démasquer et à détruire les ennemis de l'Ordinateur. Vous devrez protéger votre Complexe Alpha contre tous ceux qui le mettent en danger.

Le problème est de savoir à qui vous pourrez faire confiance. Même vos compagnons seront probablement des traîtres. Personne ne sera au-dessus de tout soupçon. Pas même vous !

Le fait est que, même vous, vous aurez des choses à dissimuler car elles pourraient vous valoir une accusation de trahison. A tout moment, vous courrez le risque d'être trahi.

Restez sur vos gardes !

Ne faites confiance à personne !

Gardez votre laser à portée de main !

1.1 QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Paranoïa est un jeu de rôle. Ce genre de jeu se joue avec du papier, des crayons et de l'imagination. Il n'est besoin, ni de plateau de jeu, ni de pions (bien que, de temps en temps, on puisse se servir de cartes géographiques et de plans, et que des figurines métalliques ou des pions improvisés puissent être utilisés pour représenter les participants d'une situation critique).

Un joueur, le Maître de Jeu, dirige les parties. L'action se déroule dans un monde imaginaire qui constitue le contexte du jeu. En s'aidant des divers matériaux présentés dans la boîte et des divers autres suppléments parus séparément, le Maître de Jeu doit préparer une aventure pour ses joueurs. (C'est un peu comme s'il préparait le décor et les grandes lignes d'une histoire dont le scénario détaillé se construira au fil des actions qu'accompliront les personnages incarnés par les joueurs).

Lorsque le Maître de Jeu est prêt, il peut réunir ses joueurs pour une partie. Au cours de celle-ci, il commence par leur décrire le décor et les circonstances des situations qui s'offrent à eux. Les joueurs lui décrivent alors les actions qu'ils veulent que leurs personnages imaginaires entreprennent et il détermine si celles-ci réussissent ou non. C'est ainsi que les personnages, passant par toute une série de péripéties, tentent de résoudre tous les problèmes qu'ils rencontrent afin de trouver un dénouement heureux à l'aventure qu'ils vivent. Mais il est toujours possible, surtout si les joueurs ne sont pas assez prudents, que le dénouement ne soit pas aussi heureux que ça. D'où la dimension «dramatique» du jeu.

1.2 LE CONTEXTE

Dans le monde futuriste de Paranoïa, la société humaine a été décimée par un désastre. Elle est dominée, maintenant, par un réseau fractionné d'ordinateurs fous. Chaque personnage imaginaire est un «Clarificateur» au service de l'un de ces ordinateurs dérangés. C'est lui qui va lui confier une mission en compagnie d'autres personnages. Les membres de l'équipe ainsi formée devront se battre pour rester en

vie et pour remplir leur mission, dans l'espoir d'obtenir des promotions leur apportant une plus grande liberté, plus de confort et de sécurité.

1.2.1 Le Complexe Alpha

Chaque joueur campe un personnage vivant dans le monde clos d'un vaste complexe souterrain. Ce personnage et cinq individus identiques (sa famille de clones) ont été élevés dans une crèche, en compagnie de dizaines d'autres familles de clones. En tant que personnage, vos connaissances et vos déplacements sont limités aux couloirs et aux salles accessibles aux habitants de la même «accréditation» — INFRA-ROUGE, la plus basse hiérarchiquement — que vous. Votre connaissance du monde extérieur se limite à ce que l'enseignement officiel de l'Ordinateur vous en a dit, mais il existe des légendes et des rumeurs qui contredisent cet enseignement officiel (elles sont toutes, bien entendu, séditieuses).

Le Complexe Alpha est en guerre. Il a toujours été en guerre aussi loin que remonte l'Histoire Enregistrée. Le danger d'infiltration par l'ennemi est constant. L'ennemi, ce sont les «Commies». Des éléments dissidents, au sein même du Complexe Alpha, aident les Commies. Ces dangereux éléments doivent être démasqués et éliminés. Ainsi, les mutants sont susceptibles d'aider les Commies, donc tous les mutants sont des traîtres. Des Sociétés Secrètes existent. Elles ne sont pas officielles. Elles sont donc séditieuses et tous leurs membres sont des traîtres.

1.2.2 Les accréditations

Tous les habitants d'un complexe souterrain ont une «accréditation». La vôtre est ROUGE. Les masses crasseuses, les ouvriers et les parasites d'accréditation INFAROUGE se trouvent plus bas que vous dans l'échelle hiérarchique. Les couleurs des accrédita-

tions correspondent à celles du spectre électro-magnétique. Au-dessus de vous, hiérarchiquement parlant, on trouve — dans cet ordre — les personnes d'accréditation: ORANGE, JAUNE, VERTE, BLEUE, INDIGO, VIOLETTE et ULTRAVIOLETTE (cette dernière confère le statut le plus élevé). Des bruits courent sur l'existence d'accréditations dépassant le niveau ULTRAVIOLET, mais aucune de ces rumeurs n'a été officiellement confirmée. (Un moyen mnémotechnique simple peut vous aider à retenir l'ordre des accréditations: ROJ V.BIVi. Chaque lettre est l'initiale d'une couleur; Vi veut dire « VIOLETTE ». INFRA-ROUGE est avant ROUGE et ULTRAVIOLETTE après Vi).

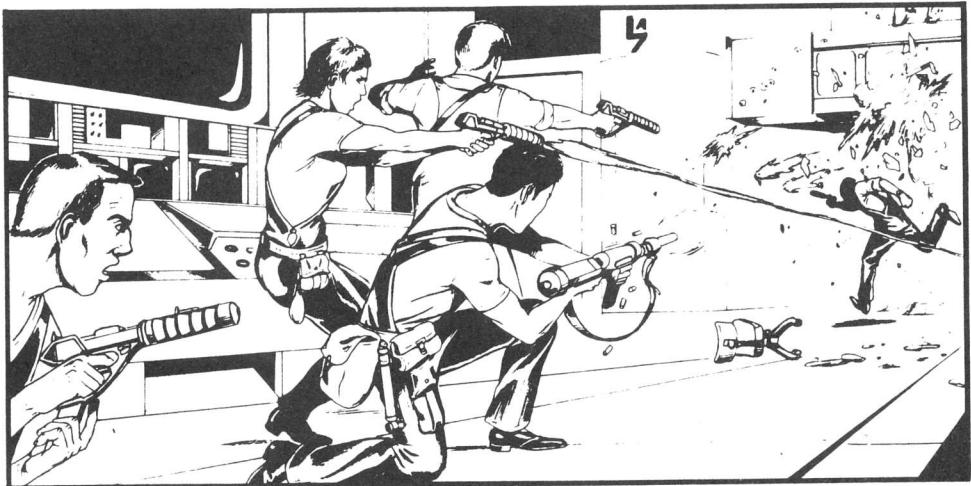
Tous les citoyens d'un complexe sont tenus de porter des vêtements de la couleur correspondant à leur accréditation. Les citoyens INFRAROUGES portent des vêtements noirs. La rumeur prétend que les citoyens ULTRAVIOLETS (connus aussi sous le nom de Grands Programmeurs) sont vêtus de blanc, mais vous n'avez jamais vu personne habillé de blanc. En fait, vous n'avez jamais vu le moindre mur blanc, ni même le moindre vêtement blanc, parce que les lois sur la sécurité sont bien appliquées.

Les transports et les déplacements sont restreints par les couleurs d'accréditation. Le Complexe est divisé en secteurs de couleurs dont l'accès est limité à ceux qui possèdent l'accréditation appropriée.

Les citoyens d'accréditation inférieure doivent obéir, à tous moments, aux citoyens d'accréditation supérieure à la leur. Ne pas le faire constitue une trahison. Les informations sont divulguées avec prudence et limitées à ce que chacun doit savoir. Certaines informations ne sont accessibles qu'aux citoyens d'accréditation supérieure et le fait de divulguer de telles informations à des citoyens inférieurs est une trahison.

1.2.3 Les Services

Tous les citoyens d'accréditation ROUGE appartiennent à l'un des huit Services de l'Ordinateur suivants : Sécurité Interne; Services Techniques, Préparation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental; Forces Armées; Production, Logistique et Intendance; Service de l'Energie; Recherche et Conception; Unité Centrale de Traitement. Chaque Service remplit des fonctions spécifiques dans le Complexe.



Execution sommaire à la mode de Paranoïa.

puisse choisir un citoyen. Mais, — et c'est chose rare — il est le seul qui puisse permettre de s'élever rapidement dans la hiérarchie. Avec de la chance et en servant bien l'Ordinateur, votre personnage peut raisonnablement espérer rejoindre un jour les rangs des Grands Programmeurs. Mais il doit être prudent. Parce que le travail d'un Clarificateur est périlleux et qu'il y a des traîtres partout.

1.2.5 Les Sociétés Secrètes

Votre personnage est membre d'une Société Secrète. Cela peut être passionnant. Mais cela peut aussi être dangereux parce qu'être membre d'une société secrète constitue une trahison, crime punissable de mort. Cependant, votre Société Secrète peut favoriser votre avancement, vous fournir des informations particulières et du matériel spécial.

Les autres citoyens peuvent, eux aussi, être membres de Sociétés Secrètes. Certaines de celles-ci peuvent être les ennemis jurés de votre propre Société. Cela peut être très mystérieux. Vous pouvez ainsi avoir beaucoup d'ennemis secrets. Cela peut être très dangereux.

1.2.7 Les traîtres

Les mutants et les membres des Sociétés Secrètes sont des traîtres. Tout bon citoyen doit dénoncer les traîtres à l'Ordinateur. Vous êtes mutant et membre d'une Société Secrète. Tout bon citoyen serait heureux de pouvoir vous dénoncer à l'Ordinateur. Grâce à ce soient rendues à l'Ordinateur, vous serez souvent entouré de bons citoyens.

1.2.8 L'Ordinateur

L'Ordinateur est votre ami ! L'Ordinateur veut que vous soyiez heureux. Si vous n'êtes pas heureux, il se peut que vous soyiez utilisé comme écran anti-radiations.

L'Ordinateur est fou. L'Ordinateur est heureux. L'Ordinateur vous aidera à devenir heureux. Cela vous rendra fou.

1.2.9 La vie dans le Complexe Alpha

Etre citoyen du Complexe Alpha est amusant. C'est l'Ordinateur qui le dit et l'Ordinateur est votre ami.

Démasquer les traîtres vous rendra heureux. C'est l'Ordinateur qui vous le dit. Pouvez-vous douter de ce que dit l'Ordinateur ?

Etre un Clarificateur est amusant. C'est l'Ordinateur qui vous le dit. Bien sûr, l'Ordinateur a raison.

Les Clarificateurs se font tirer dessus. Ils sont poignardés, incinérés, mutilés, empoisonnés, réduits en bouillie et, occasionnellement, exécutés par erreur. C'est tellement amusant que beaucoup d'entre eux deviennent fous. Vous allez travailler en compagnie de beaucoup de Clarificateurs. Ils portent tous un laser.

N'êtes-vous pas content d'avoir un laser ? Ça va être amusant, non ?

Il y a beaucoup de traîtres dans le Complexe Alpha. Il y a beaucoup de citoyens heureux dans le Complexe Alpha. La plupart des citoyens heureux sont fous. Il est difficile de dire qui, des traîtres ou des citoyens heureux, sont les plus dangereux. Surveillez-les tous de près.

La vie d'un Clarificateur est pleine de surprises.



Un zèle admirable au service de l'Ordinateur.

1.2.4 Les Clarificateurs

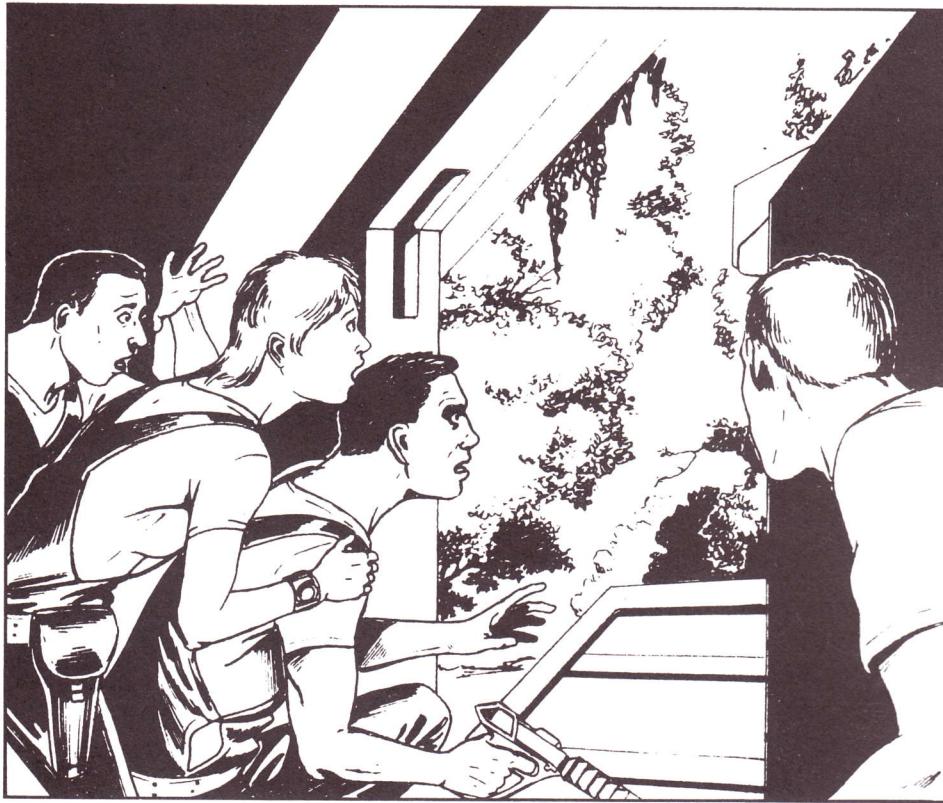
Votre personnage vient d'être nommé Clarificateur. Les Clarificateurs forment une unité d'élite constituée de citoyens issus de tous les Services. Ils vont là où l'Ordinateur leur ordonne d'aller et résolvent les problèmes qu'il souhaite voir résolus. Le métier de Clarificateur est le métier le plus dangereux que

1.2.6 Les Pouvoirs Mutants

Votre personnage possède un Pouvoir Mutant. Cela peut être un grand avantage. Mais cela peut aussi être dangereux puisque la possession d'un tel pouvoir est une trahison. Cependant, ce pouvoir peut vous aider à rester en vie dans vos efforts pour monter en grade dans votre Service ou votre Société Secrète.



2. LES CONCEPTS DE BASE DU JEU



«C'est... VERT!»

Lorsqu'ils jouent à un jeu de rôle, les joueurs incarnent les personnages principaux d'une histoire. Dans le cadre des décors et de l'intrigue fournis par le Maître de Jeu, ils sont libres d'agir à leur guise pour se sortir des embûches que celui-ci met en travers de leur chemin. C'est ainsi qu'ils s'amusent doublement: d'une part en résolvant les problèmes qu'ils rencontrent, d'autre part en jouant le rôle d'audacieux aventuriers.

Pour tout ce qui concerne le contexte et les circonstances des aventures, ils sont obligés de s'en remettre au Maître de Jeu. Généralement, et avant même de commencer la partie, celui-ci leur expose les détails de la mission que leurs personnages doivent accomplir et leur donne toutes les informations nécessaires sur le contexte dans lequel ils se trouvent.

En cours de partie, il leur décrit les lieux où les personnages évoluent, ainsi que les personnages «non joueurs» que ceux-ci rencontrent. Chaque fois qu'un joueur veut que son personnage intervienne, il décrit sur le contexte dans lequel ils se trouvent.

Celui-ci, tenant compte des compétences et des aptitudes du personnage, de la difficulté de l'action et de tous les détails influents, détermine les chances de succès de l'action entreprise. Il peut alors (lui-même ou, s'il l'y autorise, le joueur) lancer les dés pour connaître le degré de réussite ou d'échec de l'action.

Ainsi, une partie se déroule généralement de la façon suivante : le Maître de Jeu décrit les circonstances et les joueurs décident quelles actions sont entreprises par leurs personnages. Ils décrivent celles-ci au Maître de Jeu qui, en s'aidant des règles et du simple bon sens, en détermine le résultat.

L'intensité dramatique du jeu est fonction de la manière dont le Maître du Jeu présente les situations et de la façon dont les joueurs incarnent leurs personnages. Un bon Maître de Jeu s'efforce de rendre le monde du jeu aussi présent que possible, en s'ap-

puyant éventuellement sur des cartes, des plans ou des dessins pour illustrer ses descriptions détaillées. Il fournit constamment à ses joueurs des occasions d'exploiter les possibilités physiques et intellectuelles de leurs personnages. Il campe les personnages «non joueurs» avec brio, les décrivant soigneusement et leur prêtant des propos colorés. Il présente des situations dramatiques aux personnages des joueurs. Des situations devant lesquelles ceux-ci devront faire preuve de sagacité et d'astuce pour échapper à la mort et à la trahison.

Un bon joueur, quant à lui, essaie de se mettre réellement dans la peau de son personnage et de tenir compte de la personnalité et des capacités de celui-ci lorsqu'il le fait agir. En incarnant son personnage, il a intérêt à être astucieux et diplomate lorsqu'il s'adresse aux personnages joués par le Maître de Jeu ou par les autres joueurs. Très attentif à ce que dit le Maître de Jeu, il s'efforce de tirer parti de tout ce qui s'offre à lui pour assurer la survie de son personnage et lui donner les meilleures chances de promotion dans la hiérarchie au service de l'Ordinateur.

2.1 UN EXEMPLE DE PARTIE

Pour vous donner une idée de ce qui se passe au cours d'une aventure, voici ce que vous pourriez entendre si vous étiez présent dans une pièce où se joue une partie de *Paranoïa*.

Les circonstances : Daniel est le Maître de Jeu (MJ). Il est assis à un bout de la table. Eric, Alain, Gérard et Lucie jouent les rôles d'agents de l'Ordinateur frais émoulus qui viennent juste de se voir confier leur toute première mission : se rendre à l'Extérieur (le mythique Extérieur !) pour découvrir ce qui est arrivé à un groupe d'agents qui y a récemment disparu. Évidemment, Eric, Alain, Gérard et Lucie ont déjà vu des

arbres et savent ce qu'est la nature, mais leurs personnages (des agents de l'Ordinateur) ont vécu toute leur vie sous terre et c'est la première fois qu'ils voient la lumière du jour, après avoir franchi une porte blindée sous bonne garde.

Daniel (Le MJ) : Il consulte ses notes et étale un plan devant ses joueurs. Bon. Voilà une représentation schématique de ce que vous pouvez voir lorsque vous avez franchi la porte blindée. Un étroit chemin part de celle-ci. Tout ce qui vous entoure est incroyablement bizarre : il y a de la matière verte partout ! Elle ne semble pas avoir une quelconque fonction. De grands potagers bruns en sont couverts...

Gérard : Hum... Ce sont des arbres, je suppose ?

Daniel : Allons, allons... Vous autres, agents, vous n'avez jamais vu d'arbres, n'est-ce pas ?

Gérard : Ah oui ! Je comprends.

Daniel : Encore un détail : il n'y a pas de plafond. Répétez ! Il n'y-a-pas-de-plafond !

Eric : Aaargh ! Pas de plafond ?!

Daniel : C'est ça. Alors, que font vos intrépides agents ?

Eric : Je hurle, je m'agrippe au chambranle de la porte et j'essaie de me faufiler à l'intérieur.

Alain : Je prends des notes... (Les autres joueurs ne le savent pas, mais l'agent d'Alain est un espion qui travaille pour le compte de la Sécurité Interne et les notes qu'il prend concernent le scandaleux comportement des nouveaux agents).

Lucie : Je rejoins le personnage d'Eric en train de s'agripper à la porte.

Gérard : Je dégaine mon laser et j'essaie de prendre un air compétent (le personnage de Gérard doit accomplir une mission secrète : descendre le personnage d'Alain. La Société Secrète de Gérard, les Léopards de la Mort a découvert la véritable identité de cet agent de la Sécurité Interne et attend une occasion propice pour l'éliminer).

Daniel : Très bien. Eric et Lucie, quatre solides officiers de la Sécurité, portant des armes à projectiles d'apparence redoutable, vous barrent le passage, vous empêchant ainsi de franchir la porte. Gérard, tu pointes ton laser vers quelqu'un ou quelque chose de particulier ?

Gérard : Non. C'est juste au cas où quelque chose sortirait des arbres... Euh... De la matière verte.

Daniel : OK. Eric ? Lucie ? Qu'est-ce que vous faites face aux gardes et à leur artillerie ?

Eric : Je me calme, et vite...

Lucie : Moi aussi.

Eric : Et je m'éloigne de la porte à reculons.

Daniel : Bien. La porte se ferme brutalement, dans un grincement suivi d'un bruit sec.

Alain : Allons, messieurs les agents. Vous êtes en mission pour le compte de l'Ordinateur et vous voilà en train de vous ridiculiser.

Eric : Je fais un salut réglementaire et je me mets à ramper sur le chemin.

Gérard : A ramper ?

Eric : Bien sûr ! Je me sens mieux contre le sol. (Il regarde ses mains) : Wouah ! C'est sale ici ! les frotbots n'y mettent donc jamais les pieds.

Alain : C'est une honte !

Gérard : Eric, quand ton personnage sera mort, est-ce que je pourrai récupérer ses jumelles ?

Daniel : C'est marrant que vous mentionniez les jumelles. Il y a justement quelque chose qui semble venir du haut d'un machin brun et vert et qui s'approche à grande vitesse. Ça ressemble vaguement à un transbot, mais ça va bien plus vite. Et ça vole.

Eric : Ça vole ?

Daniel : Oui.

Lucie : Ça ne laisse rien présager de bon...

Daniel : Il y a pire encore. Une petite créature brune, avec une longue queue poilue vous observe, perchée sur un machin brun et vert.

Eric : Hiii ! Un extraterrestre !



Une réaction prudente face à l'inconnu.

Daniel : C'est une hypothèse très plausible. Il tient un petit objet brun ovale qui pourrait très bien être un appareil de communication.

Gérard : Je le carbonise sur le champ avec mon laser qui, je le fais remarquer non sans fierté — je l'ai fort habilement précisé tout à l'heure — est prêt à faire feu.

Lucie : Ton ingéniosité me laisse sans voix...

... Et, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, un innocent écureuil est carbonisé par notre héros. Que vont devenir ces agents? Toutes les hypothèses sont permises.



2.2 GLOSSAIRE

Les novices peuvent ne pas être familiarisés avec certains termes propres aux jeux de rôles. Voici l'explication de certains d'entre eux :

Notation codées pour les dés : L'expression «1D10+2» veut dire «lancez un dé à dix faces et ajoutez 2 au nombre indiqué par celui-ci».

Le nombre précédant le «D» indique combien il faut lancer de dés. Par exemple, «2D10» signifie «lancez deux dés à dix faces».

La lettre «D» et le nombre qui la suit vous indiquent quel genre de dé vous devez lancer.

«D10» veut dire «dé à dix faces».

«D100» indique qu'il faut lancer simultanément deux dés à dix faces. Le dé le plus foncé donne le chiffre des dizaines et le plus clair celui des unités. Un résultat de «00» (un zéro sur chaque dé) se lit «cent».

Parfois, vous devrez ajouter ou soustraire un nombre au score obtenu avec les dés. Ceci est indiqué par un «+» ou un «-» suivi d'un nombre. Par exemple, «2D10-1» veut dire «lancez deux dés à dix faces, faites la somme des nombres obtenus et soustrayez un au résultat obtenu».

Personnage : Un personnage est une personne imaginaire vivant dans le monde décrit par le Maître de Jeu : le monde de *Paranoïa*.

Personnage Joueur (PJ) : Un personnage joueur est un personnage dont les activités sont contrôlées par un joueur. Celui-ci se met dans la peau de ce personnage au cours des parties.

Personnage Non Joueur (PNJ) : Les personnages non joueurs sont des personnes dont les activités sont contrôlées par le Maître de Jeu. Ce sont les adversaires, les protecteurs et les figurants que les personnages joueurs sont amenés à rencontrer dans le cadre des aventures mises en scène par le Maître de Jeu.

Maître de Jeu (MJ) : Le Maître de Jeu conçoit le décor et l'intrigue des aventures. Il les présente à ses joueurs et joue le rôle d'arbitre en appliquant et interprétant les règles qui régissent le cours des parties. Il est au jeu de rôle ce que l'auteur, le metteur en scène, le décorateur et les figurants réunis sont au théâtre. Les joueurs sont, quant à eux, les acteurs qui campent les protagonistes ou personnages principaux de la pièce.

Attributs : Chaque personnage a des attributs qui déterminent sa personnalité et ses aptitudes de base. Dans *Paranoïa*, il y a huit attributs principaux : la Force, l'Agilité, l'Endurance, le Sens de la mécanique, la Dextérité, l'Adaptabilité, l'Aplomb et l'Indice de Pouvoir. Lorsqu'un joueur crée un personnage, il lance les dés pour définir chacun de ces attributs et note les nombres obtenus sur une fiche de personnage. Ces nombres représentent les chances relatives qu'à le personnage de réussir à accomplir diverses actions. Les attributs secondaires (Capacité de Transport, Bonus aux Dommages, Bonus Macho, Bonus Armes de Tir, Bonus Compréhension, Bonus Crédibilité et Bonus de Réparation) sont dérivés des attributs principaux et représentent des modificateurs applicables aux aptitudes de base du personnage.

Fiche de personnage : Avant de commencer de jouer, chaque joueur se voit remettre une fiche sur laquelle il note les informations essentielles concernant les capacités, la personnalité, les compétences et l'histoire personnelle de son personnage. Le Maître de jeu peut consulter cette fiche à tout moment, mais elle ne doit normalement pas être vue par les autres joueurs.

Aventure : Une aventure est une suite d'épisodes que les personnages traversent pendant qu'ils luttent pour remplir la mission que leur a confiée l'Ordinateur. Elle peut être jouée en une seule partie ou plusieurs. Tant qu'elle n'a pas été menée à un terme satisfaisant (ou malheureux), elle n'est pas terminée.

Partie : C'est une séance de jeu au cours de laquelle le Maître de Jeu et les joueurs se réunissent pour jouer une aventure. Sa durée varie en fonction du goût des joueurs, mais elle se situe généralement entre une heure et six heures.

Campagne : Une campagne est une série d'aventures liées les unes aux autres et qui se déroulent dans un même contexte, avec les mêmes personnages joueurs. Au cours d'une campagne, les personnages peuvent améliorer leurs compétences, leur statut et leur pouvoir.

2.3 NOTE A L'INTENTION DES JOUEURS EXPÉRIMENTES

Trois traits principaux distinguent *Paranoïa* des autres jeux de rôle dont vous êtes familier :

1. Le ton : *Paranoïa* privilégie l'humour et le burlesque dans des aventures dramatiques et agitées. Les autres jeux ont tendance à être plus mélodramatiques, tant et si bien qu'on en oublie souvent de s'amuser. Traduction : *Paranoïa*, c'est le pied! Les autres jeux ne sont pas marrants. Jouez à *Paranoïa*!

2. Les conflits dramatiques : Les conflits, dans *Paranoïa*, naissent aussi bien de la confrontation avec les autres personnages joueurs que des pièges tendus par le Maître de Jeu. Rien n'est plus dangereux qu'un autre personnage joueur. Traduction : si vous pensez qu'il est difficile de survivre aux manigances d'un Maître de Jeu, essayez de survivre à celles d'un autre personnage joueur.

3. Le taux de mortalité des personnages joueurs : Dans les jeux de rôle, la peur de voir mourir son personnage est souvent un obstacle majeur au plaisir qu'on pourrait prendre à jouer. Le traumatisme que provoque la perte d'un alter-ego imaginaire, la destruction d'une œuvre d'art (la personnalité du personnage) qui représente un tel investissement en imagination, en temps et même en sentiments, l'inconvénient que représente le fait de devoir créer un nouveau personnage et à construire sa personnalité à partir de rien, tout cela constitue des raisons suffisantes pour qu'on craigne la mort des personnages.

Dans *Paranoïa*, vous disposez de six copies identiques de chaque personnage que vous créez. Lorsque l'une d'elles meurt, son clone entre immédiatement (ou presque) en action. En outre, l'univers absurde de *Paranoïa* indique bien que ce jeu est fait pour s'amuser et il vous offre la chance de vous montrer aussi facétieux qu'audacieux et héroïque. Dans *Paranoïa*, les personnages joueurs devraient tomber comme des mouches. Être Clarificateur, c'est très excitant. Beaucoup de Clarificateurs meurent de surexcitation.

Est-ce que ça ne va pas être différent des autres jeux? Est-ce que ça ne va pas être le pied? L'Ordinateur dit que si, et tout le monde fait confiance à l'Ordinateur.



3. LA CREATION DES PERSONNAGES

PARANOIA Fiche de personnage			
Nom du personnage	DAVID-R-URKA		
Nom du joueur	Doug Kaufman		
ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	
1D10+8 Force	9	Capacité de Transport	25
1D10+8 Endurance	10	Bonus aux Dommages	-
2D10 Agilité	13	Bonus Macho	-
2D10 Dextérité	16	Bonus Mélée	+ 5%
2D10 Adaptabilité	14	Bonus Armes de Tir	+ 12%
2D10 Aplomb	8	Bonus Compréhension	+ 5%
2D10 Sens de la Mécanique	14	Bonus Crédibilité	- 5%
1D10+5 Indice de Pouvoir	11	Bonus Réparation	+ 5%
ETAT DE SANTE		CREDITS	
Dommages:		100 90	
NIVEAU D'ACCREDITATION		SERVICE	
ROUGE		SERVICES TECHNIQUES	
SOCIETE SECRETE		RANG DE SOCIETE SECRETE	
PRO-TECH		1	
POUVOIR(S) MUTANT(S)			
VISION DEVELOPPEE			
ARMES	% DE BASE	EQUIPEMENT	
PISTOLET LASER	25+12 = 37%	Armure reflec rouge Pistolet laser Canon de laser (à bande rouge) Combinaison de saut Ceinture à bourses tous usages Com-unit I Couteau Carnet et stylo lampe torche.	
COMPETENCES:		SERVICES TECHNIQUES DEVELOPPEMENT PERSONNEL (1)	
BASES (1)		Ingénierie (2)	
ARMES de tir (2)		Electronique (3)	

Exemple de Fiche de Personnage complétée.

Les règles qui suivent décrivent la procédure à suivre pour créer un personnage joueur. Gardez toujours à l'esprit que l'une des caractéristiques de la société décrite dans *Paranoia* est le strict contrôle sur l'accès à l'information. Certains renseignements ne peuvent être fournis que par le Maître de Jeu et ne peuvent donc pas être trouvés dans le *présent livret*. Par exemple, ce livret vous apprendra comment on attribue une Société Secrète à un personnage, mais vous n'y trouverez pas de description de Sociétés Secrètes. De tels renseignements ne peuvent vous être donnés que par le Maître de Jeu, et seulement si votre personnage possède l'accréditation requise.

3.1. MARCHE A SUIVRE

1. Prenez une fiche de personnage, un crayon et 2D10.

2. Donnez un nom à votre personnage. Dans le Complexe Alpha, les noms se présentent sous la forme suivante :

(Prénom) + (une lettre représentant l'initiale de l'accréditation de votre personnage — pour un personnage débutant, mettez « R » pour ROUGE) + (3 lettres code indiquant son unité résidentielle) + (1

chiffre indiquant le numéro de clone de votre personnage). (Tous les personnages débutants ont un « 1 » pour numéro de clone, ce qui signifie qu'ils sont le premier membre de leur famille de clones. Veuillez la section 3.9 pour plus de détails sur les familles de clones). Voici à titre d'exemple, le nom d'un Clarificateur que nous rencontrerons dans l'aventure en solitaire qui se trouve plus loin dans ce livret : DAVID-R-URK-1.

3. Déterminez les attributs principaux du personnage. Pour connaître le nombre et le type des dés à utiliser pour déterminer la Force, l'Endurance, l'Agilité, la Dextérité, le Sens de la Mécanique, l'Adaptabilité, l'Aplomb et l'Indice de Pouvoir des personnages, consultez la règle 3.2. (Votre Maître de Jeu peut vous autoriser à utiliser d'autres méthodes, optionnelles, pour déterminer les attributs de votre personnage).

4. Déterminez les attributs secondaires de votre personnage. Pour ce faire, utilisez la Table des Attributs Secondaires (Table 3.3.1). Vous trouverez le modificateur à affecter à chacun des attributs secondaires à l'intersection de la colonne de l'attribut principal dont il dérive et de la ligne de la valeur que celui-ci a sur votre fiche de personnage. Notez ces modificateurs aux emplacements appropriés sur votre fiche de personnage.

5. Déterminez le Service auquel appartient votre personnage. Lancez 1D10 et consultez la Table des Services (Table 3.4.1). Notez le résultat sur votre fiche de personnage.

6. Déterminez le Pouvoir Mutant de votre personnage. Lancez 1D100 et consultez la Table des Pouvoirs Mutants Normaux (Table 3.5.1). Notez le résultat sur votre fiche de personnage. Les personnages joueurs totalisant moins de 80 points dans leurs attributs principaux sont autorisés à posséder plus d'un Pouvoir Mutant. Veuillez la règle 3.5, plus loin, pour de plus amples détails.

7. Déterminez la Société Secrète de votre personnage. Lancez 1D100 et consultez la Table des Sociétés Secrètes (Table 3.6.1). Notez le résultat sur votre fiche de personnage. (La possession de certains Pouvoirs Mutants peut empêcher l'adhésion à certaines Sociétés Secrètes. Si c'est nécessaire, lancez à nouveau 1D100 pour obtenir une Société Secrète compatible avec le Pouvoir Mutant de votre personnage).

8. Choisissez les compétences initiales de votre personnage. Chaque personnage débute avec six points de compétence (voyez la règle 3.7, plus loin). Sélectionnez les compétences de votre personnage et notez-les sur votre fiche de personnage.

9. Sélectionnez l'équipement de votre personnage et notez-le sur votre fiche. Un équipement de base est attribué à tout personnage débutant. Il est possible de lui en procurer un peu plus en dépensant tout ou partie des 100 Crédits qui lui sont alloués d'office. (Veuillez la règle 3.8, plus loin).

L'équipement de base est déjà noté sur les fiches de personnage. L'équipement supplémentaire peut être obtenu dans les conditions indiquées par la Section 3.8 ou par une requête spéciale auprès du Maître de Jeu. L'équipement disponible variera beaucoup en fonction des circonstances de la mission et du niveau de la confiance que l'Ordinateur accorde au Clarificateur. Notez l'équipement supplémentaire obtenu sur votre fiche de personnage.

RESUME DE LA PROCEDURE DE CREATION D'UN PERSONNAGE

1. Prendre une fiche de personnage.
2. Y inscrire le nom du personnage.
3. Déterminer ses attributs principaux (3.2).
4. En dériver ses attributs secondaires (3.3).
5. Déterminer son Service (3.4).
6. Déterminer son Pouvoir Mutant (3.5).
7. Déterminer sa Société Secrète (3.6).
8. Choisir ses compétences (3.7).
9. Choisir son équipement (3.8). *L'aventure p 36*
10. Faire une copie de la fiche pour le Maître de Jeu.

3.2. LES ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Voici une description des attributs principaux et de leur influence sur le cours du jeu :

Force: C'est une évaluation de la force physique d'un personnage. Elle modifie les dommages qu'il peut causer avec certaines armes de poing ainsi que le poids qu'il peut porter. *Lancez 1D10+8 pour déterminer la Force de votre personnage.*

Agilité: C'est une évaluation de la capacité d'un personnage à garder son équilibre, à esquiver et à accomplir des actions nécessitant de la rapidité et de la coordination musculaire. Elle a un effet sur la capacité du personnage à toucher un adversaire au

cours d'un combat. Lancez 2D10 pour déterminer l'Agilité de votre personnage.

Dextérité: C'est une évaluation de l'habileté manuelle, de la patience et des aptitudes qu'a un personnage pour les manipulation délicates. Elle influe également sur sa capacité à toucher un adversaire avec une arme à projectiles. Lancez 2D10 pour déterminer la Dextérité de votre personnage.

Endurance: C'est une évaluation de la résistance d'un personnage et de sa capacité à supporter la douleur et les blessures physiques. Lancez 1D10+8 pour déterminer l'Endurance de votre personnage.

Adaptabilité: C'est une évaluation de la capacité d'un personnage à comprendre des phénomènes inhabituels, à assimiler de nouveaux modes de communication, à remarquer des détails importants et à adopter la ligne de conduite appropriée dans une situation imprévue. Lancez 2D10 pour déterminer l'Adaptabilité de votre personnage.

Aplomb: C'est la qualité caractérisant un homme qui, après avoir assassiné ses parents, plaide sa grâce en soulignant le fait qu'il est orphelin. Lancez 2D10 pour évaluer l'Aplomb de votre personnage.

Sens de la Mécanique: C'est une évaluation de la capacité d'un personnage à comprendre, à faire fonctionner et à réparer des machines et des appareils de toutes sortes. Lancez 2D10 pour déterminer le Sens de la Mécanique de votre personnage.

Indice de Pouvoir: C'est une évaluation de la puissance du Pouvoir Mutant d'un personnage. Lancez 1D10+5 pour déterminer l'Indice de Pouvoir de votre personnage.

3.3 LES ATTRIBUTS SECONDAIRES

Ce sont des modificateurs qui affectent certaines compétences et certaines capacités des person-

nages. La valeur des attributs secondaires d'un personnage se détermine en trouvant, sur la Table des Attributs Secondaires, l'intersection entre la colonne de l'attribut principal qui est associé à chacun d'eux et la ligne indiquant la valeur numérique de celui-ci. Voici une description des attributs secondaires et de leur influence sur le cours du jeu :

Capacité de Transport: Elle détermine la capacité d'un personnage à porter de lourdes charges. La Force est l'attribut principal qui lui est associé.

Bonus aux Dommages: Il indique le montant de dommages supplémentaires que peut causer un personnage en raison de sa Force. La Force est l'attribut principal qui lui est associé.

Bonus Macho: Il est l'expression de la capacité exceptionnelle d'un personnage à supporter la douleur causée par une blessure et à survivre à des blessures graves. L'Endurance est l'attribut principal qui lui est associé.

Bonus Mélée: Il exprime la plus ou moins bonne capacité d'un personnage à donner des coups au cours d'un corps à corps. L'Agilité est l'attribut principal qui lui est associé.

Bonus Armes de Tir: Il exprime la plus ou moins grande capacité d'un personnage à toucher une cible avec une arme de tir. La Dextérité est l'attribut principal qui lui est associé.

Bonus Compréhension: Il affecte la capacité d'un personnage à utiliser certaines compétences d'«Environnement Hostile». L'Adaptabilité est l'attribut principal qui lui est associé.

Bonus Crédibilité: Il indique la plus ou moins bonne capacité d'un personnage à mentir avec succès. L'Aplomb est l'attribut principal qui lui est associé.

Bonus Réparation: Il modifie la capacité d'un personnage à faire usage de ses compétences techniques. Le Sens de la Mécanique est l'attribut principal qui lui est associé.

3.3.1 Table des Attributs Secondaires
(Voir les Tables et tableaux en fin de livret)

3.4 LES SERVICES

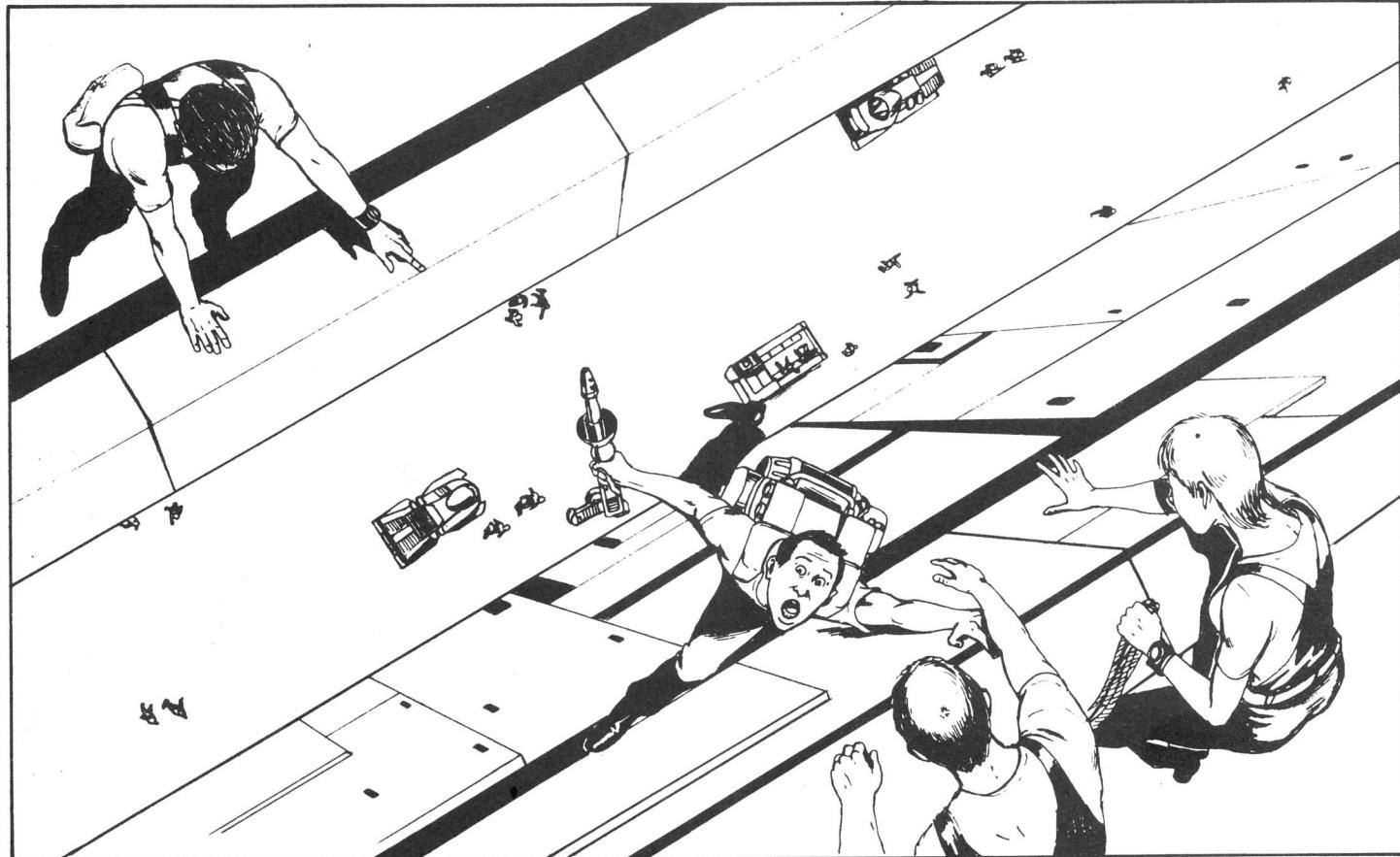
Chaque Service remplit une fonction particulière dans la société du Complexe Alpha et les membres de chacun d'eux tendent à posséder des compétences similaires. Par le biais de son Service, un personnage peut obtenir un équipement spécial, avoir accès à des informations et exercer une influence personnelle. Voici une description de la fonction principale de chaque Service :

La Sécurité Interne est chargée d'éliminer les traîtres et les Commissaires. Elle s'occupe aussi du maintien de l'ordre. Ses membres assument conjointement les fonctions de gardiens de la paix, d'agents de la police secrète et de contrôleurs de l'orthodoxie politique. Ils sont craints et hâts par les citoyens de tous les autres Services. Les agents de la Sécurité Interne sont partout.

Les Services Techniques sont chargés de la maintenance de toutes les installations du Complexe Alpha ainsi que de tous les équipements et systèmes d'appoint. C'est le seul Service qui a des contacts occasionnels avec d'autres complexes et, de ce fait, ses membres sont fréquemment soupçonnés de trahison.

La Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental a la charge des quartiers d'habitants et s'occupe des imposantes archives qu'exige l'Ordinateur. Il assure la détection et la sélection des individus ambitieux au sein des Masses Crasseuses et favorise l'accès de certains INFRAROUGES aux divers Services par le biais de recommandations. C'est le Service dont le statut, parmi les autres Services, est le moins élevé.

Un traître fait fi de ses obligations envers l'Ordinateur et met en danger un équipement de valeur.



Les Forces Armées sont chargées de poursuivre la guerre contre les Commies hors des murs du Complexe Alpha. Il y a bon nombre d'unités d'élite dans les Forces Armées, comme les sinistrement réputées Escadrons Vautours.

La Production, Logistique et Intendance s'occupe de la production agricole et industrielle ainsi que de la distribution des ressources disponibles. Parmi ses principales responsabilités, citons la préparation de la nourriture et la distribution de tous les biens de consommation.

Le Service de l'Energie est chargé d'assurer l'entretien de toutes les installations énergétiques et de tous les réseaux importants de transport du Complexe.

Recherche et Conception est le Service qui conçoit et met au point des technologies et des équipements nouveaux à l'usage de l'Ordinateur et des citoyens du Complexe Alpha.

L'Unité Centrale de Traitement et un Service administratif et de surveillance composé de Clarificateurs qui dépendent directement de l'Ordinateur. Comme ceux-ci s'occupent de projets particulièrement importants pour l'Ordinateur, ils bénéficient spécialement de ses faveurs.



3.4.1 Table des Services

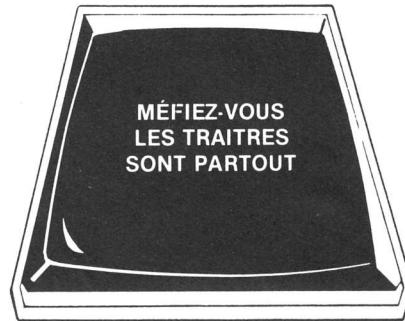
(Voir les Tables et Tableaux en fin de livret)

3.5 LES POUVOIRS MUTANTS

La possession d'un Pouvoir Mutant constitue une trahison punissable de mort. Votre personnage possède un Pouvoir Mutant. Pour savoir lequel, lancez 1D100 et consultez la Table des Pouvoirs Mutants Normaux (Table 3.5.1).

Un personnage ne reçoit, normalement, qu'un seul Pouvoir Mutant «normal». Cependant, si le total des attributs principaux de votre personnage est inférieur à 80, il reçoit deux Pouvoirs Mutants: un pouvoir «normal» et un pouvoir «exceptionnel». Si le total de ses attributs est inférieur à 65, il reçoit trois Pouvoirs Mutants: deux «normaux» et un «exceptionnel». Lancez les dés et consultez la Table des Pouvoirs Mutants Normaux et la Table des Pouvoirs Mutants Exceptionnels (Table 3.5.1 et Table 3.5.2) autant de fois que nécessaire pour déterminer les Pouvoirs Mutants de votre personnage. Lancez de nouveau les dés lorsqu'un résultat indique un Pouvoir déjà possédé par votre personnage.

Après avoir déterminé le(s) Pouvoir(s) Mutant(s) de votre personnage vous devez décider si celui-ci le(s) déclare à l'Ordinateur. S'il le fait, il devient un



mutant enregistré, ce qui l'oblige à porter, en permanence, une bande jaune sur son uniforme. Il devient ainsi un traître reconnu dont l'existence est tolérée par l'Ordinateur. Des traîtres de ce genre, s'ils sont particulièrement loyaux envers l'Ordinateur, peuvent réussir à faire oublier la marque de leur trahison. Un mutant enregistré qui fait usage de Pouvoir(s) Mutant(s) déclaré(s) n'est pas possible d'exécution sommaire.

Un personnage qui n'a pas déclaré son (ses) Pouvoir(s) Mutant(s) et qui, par la suite est repéré et dénoncé comme mutant est possible d'exécution sommaire.

Certains pouvoirs sont considérés comme si dangereux pour l'Ordinateur que leur déclaration entraîne une exécution immédiate. Un personnage qui possède un pouvoir de cette sorte ne le déclarera donc pas à l'Ordinateur, à moins qu'il ait de sérieuses tendances suicidaires. Ces pouvoirs sont marqués d'une astérisque (*) dans les Tables de Pouvoirs Mutants.

Les Pouvoirs Mutants sont répartis en trois catégories principales — biologique, mentale et psionique — en fonction de l'aspect dominant de leur manifestation. Ces catégories sont intentionnellement vagues — n'allez pas vous imaginer que des renseignements plus précis pourraient vous être d'une quelconque utilité, à vous-mêmes comme à votre personnage.

Il n'y a ni explication, ni description des Pouvoirs Mutants dans le livret du joueur. Votre Maître de Jeu vous révélera, en privé, les caractéristiques du (des) Pouvoir(s) de votre personnage. Au départ, vous ne saurez rien sur les autres Pouvoirs Mutants.

3.5.1 Table des Pouvoirs Mutants Normaux

(Voir les Tables et Tableaux en fin de livret)

3.5.2 Table des Pouvoirs Mutants Exceptionnels

(Voir les Tables et Tableaux en fin de livret)

3.6 LES SOCIETES SECRETES

L'appartenance à une Société Secrète est une trahison punissable de mort. Votre personnage appartient à une Société Secrète. Si, en cours de jeu, l'appartenance de votre personnage à une Société Secrète est révélée à l'Ordinateur, il est fort possible qu'il ait à faire face à une exécution sommaire.

Lancez 1D100 et consultez la Table des Sociétés Secrètes (Table 3.6.1) pour déterminer de quelle Société Secrète votre personnage est membre. Si votre Maître de Jeu a spécialement conçu des Sociétés Secrètes dans le cadre de sa campagne personnelle, il peut vous demander de consulter la Table qu'il a lui-même préparée.

La possession de certains Pouvoirs Mutants est incompatible avec l'appartenance à certaines Sociétés Secrètes. Si votre Maître de Jeu vous le demande, vous devrez relancer les dés et consulter à nouveau la Table des Sociétés Secrètes.

Remarquez que, dans le Livret du joueur, il n'y a aucune description, ni explication concernant les Sociétés Secrètes. Votre Maître de Jeu vous donnera, en privé, les informations que votre personnage possède sur sa Société Secrète. Les détails sur les autres Sociétés Secrètes sont, c'est le cas de le dire, secrets. L'adhésion à certaines Sociétés Secrètes peut obliger votre personnage à se plier à certaines règles spéciales; si c'est le cas, votre Maître de Jeu vous le dira lorsqu'il relira votre fiche de personnage.

3.6.1 Table des Sociétés Secrètes

(Voir les Tables et Tableaux en fin de livret)

3.7 LES COMPETENCES

Vous devez, ensuite, choisir et noter les compétences avec lesquelles votre personnage démarre dans le jeu. Chaque personnage débute avec trois

points de compétences obligatoires, deux points de compétences de spécialité et un point de compétence optionnelle. Les points de compétences obligatoires correspondent à l'entraînement de base de tous les Clarificateurs. Les points de compétences de spécialité correspondent à l'entraînement particulier reçu dans le cadre du Service auquel il appartient. Le point de compétence optionnelle correspond au domaine de compétence qu'il a personnellement choisi de développer.

Dans *Paranoïa*, les compétences des Clarificateurs sont organisées en «arbres» qui définissent cinq grandes catégories de compétences:

Activités de Base
Développement Personnel
Environnement Hostile
Services Véhiculaires
Services Techniques

Référez-vous aux arbres de compétences (Tableaux 3.7.1 à 3.7.5). Chaque grande catégorie de compétences se subdivise en plusieurs sous-catégories. Par exemple, les Activités de Bases sont divisées en Combat à l'arme de Tir, Corps à Corps, Maintenance et Services Spéciaux. Chacune de ces sous-catégories peut elle-même se subdiviser. Par exemple, Maintenance regroupe plusieurs subdivisions correspondant aux divers types d'armes que peuvent utiliser les Clarificateurs.

Pour acquérir des compétences, on commence généralement par une approche générale d'un domaine. Une fois les grandes lignes maîtrisées, on acquiert des connaissances spécialisées grâce à un entraînement poussé et une expérience sur le terrain.

Un personnage doit d'abord investir un point de compétence dans une grande catégorie de compétences (par exemple, en Activités de Base). Cela lui donne la possibilité d'utiliser toutes les compétences composant cette catégorie générale.

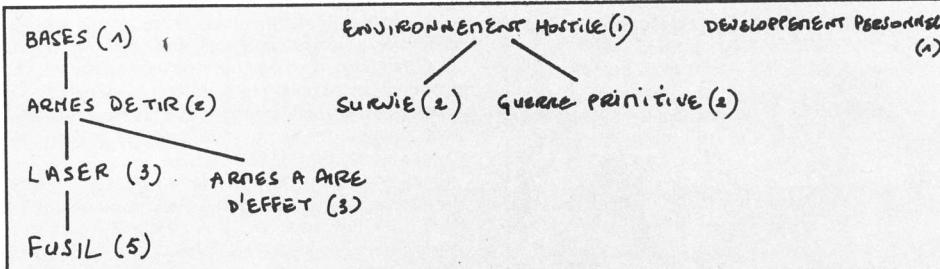
Le point de compétence suivant peut être investi, soit dans une autre grande catégorie de compétences, soit dans une sous-catégorie regroupée sous la grande catégorie dans laquelle il a déjà investi le premier point de compétence. Ainsi, un second point de compétence investi dans les Activités de Base doit être investi soit dans Combat à l'arme de Tir, soit dans Corps à Corps, soit dans Maintenance, soit dans Services Spéciaux. Ceci permettra au personnage d'augmenter ses capacités dans la sous-catégorie choisie et les compétences qui en dépendent.

Un troisième point de compétence investi dans la catégorie Activités de Base, peut l'être, soit dans une autre compétence secondaire (comme Corps à Corps ou Maintenance, par exemple), soit dans une compétence spécifique faisant partie de celles qui sont regroupées sous la catégorie secondaire dans laquelle un second point a déjà été investi. Par exemple, un personnage qui décide d'investir trois points de compétence en Activités de Base peut choisir de les répartir ainsi: le premier dans la catégorie Activité de Base, le second dans la sous-catégorie Combat à l'Arme de Tir et le troisième dans la compétence spécialisée Laser, ce qui lui donnera une compétence solide en matières de lasers, les armes personnelles les plus courantes dans *Paranoïa*.

Les joueurs notent les compétences de leur personnage en reproduisant sur leur fiche de personnage la partie des arbres de compétences dans lesquels des points de compétence ont été investis. A côté du titre de la catégorie (qui se trouve au sommet de chaque arbre) il inscrit le nombre (1) si un point y a été investi, puis il inscrit le nombre (2) à côté du titre des sous-catégories dans lesquelles des points ont été investis et ainsi de suite jusqu'à la base de l'arbre.

Si un personnage a amélioré une compétence spécialisée située en bas d'un arbre, il peut encore l'améliorer en y investissant des points de compétence supplémentaires. S'il le fait, le joueur gomme le nombre qui y est déjà inscrit à côté et il le remplace par le nombre augmenté de 1 chaque fois qu'un point de compétence y est à nouveau investi. Seules les compétences inscrites à la base de l'arbre peuvent

Exemple de la façon dont les compétences d'un personnage doivent être notées sur sa fiche :



Pour qu'un personnage bénéficie de toutes ces compétences, il faut qu'il ait eu 10 points de compétence à investir.

être ainsi augmentées. Un personnage ne peut jamais posséder une compétence « Activités de Base (2) », mais il peut posséder une compétence « Laser (5) » puisque cette compétence spécialisée se trouve en bas de l'arbre des Activités de Base.

Souvenez-vous que chaque personnage ne dispose, initialement, que de 6 points de compétence. Les trois premiers points doivent obligatoirement être investis en Activités de Base, Combat à l'Arme de Tir et Développement Personnel. La nature du Service auquel appartient le personnage détermine les catégories de compétences dans lesquelles les deux points suivants doivent être investis. Le point de compétence restant pourra être investi comme le joueur le voudra, à condition, bien sûr, de respecter les règles de sélection des compétences.

La Table des Spécialisations des Services (Table 3.7.6) indique où les deux points de compétence de spécialité doivent être investis. Remarques : Ces points peuvent être investis dans n'importe quelle compétence de la catégorie imposée, à condition que les règles soient respectées.

Au cours des missions de clarification que vous remplirez pour le compte de l'Ordinateur, des occasions d'améliorer vos compétences vous seront parfois offertes. Parfois vous pourrez améliorer une compétence simplement parce que vous l'aurez mise en pratique dans des conditions difficiles. Votre Maître de Jeu vous dira quel domaine de compétences vous pourrez développer et à quel moment vous pourrez le faire. La procédure à suivre pour sélectionner et noter ces compétences sera la même que celle que vous devez suivre pour choisir les compétences initiales de votre personnage.

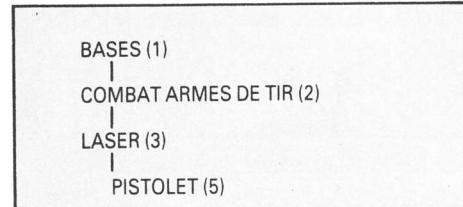
Note : La possession de certaines compétences est équivalente à une trahison. (Par exemple, l'Ordinateur est servi de près par des Programmeurs, mais la possession de la compétence Programmation par un individu d'accréditation ROUGE constitue, en elle-même, une trahison). Ces compétences séditieuses ne sont pas représentées dans les arbres de compétences. Au cours de vos aventures, grâce aux contacts que vous pourrez établir avec des Sociétés Secrètes,

Calcul des pourcentages de base

Chaque personnage a automatiquement un minimum de 5% de chances d'utiliser avec succès toutes les compétences. Il a toujours au moins ces 5% et ses chances de réussite ne peuvent jamais tomber en dessous de ces 5%.

Si un point de compétence a été investi dans une grande catégorie de compétences, le personnage voit ses chances passer à 20% pour toutes les compétences faisant partie de cette catégorie. Ainsi, un personnage qui a investi un point de compétence en « Bases » aura 20% de chances d'utiliser avec succès n'importe quelle arme ou compétence de cette catégorie.

En investissant des points de compétence supplémentaires dans une catégorie donnée, on augmente de 5% les chances du personnage d'utiliser toutes les compétences regroupées sous les sous-catégories dans lesquelles on a investi un point. Exemple : Un personnage a investi 5 points de compétence dans la catégorie « Bases » de la manière suivante :



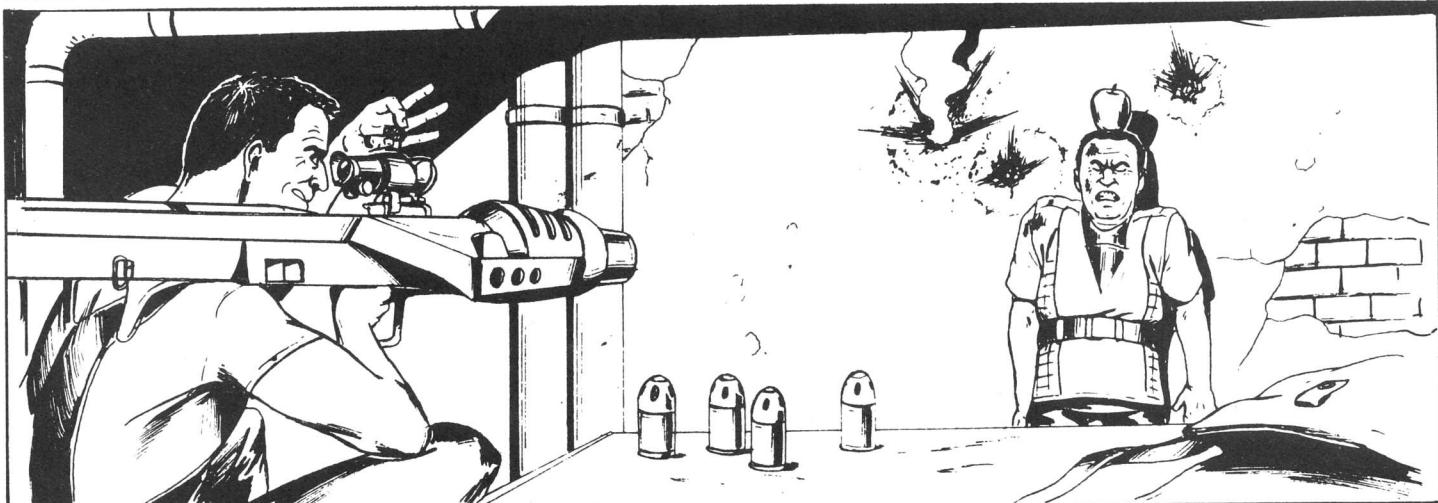
Ses chances d'utiliser les compétences de la catégorie « Bases » seront les suivantes : 40% au pistolet laser, 30% pour tous les autres lasers, 25% pour toutes les autres armes à tir et 20% pour les compétences en armes de corps à corps, en maintenance d'armes et en services spéciaux.

Voici une formule qui vous aidera à vous souvenir des pourcentages :

Pourcentage de base = 15% +

(5 × numéro de compétence le plus élevé)

Un volontaire INFRAROUGE sert l'Ordinateur avec enthousiasme en aidant un Clarificateur à s'entraîner au tir.





Ne faites confiance à personne !

Modifications dues aux attributs secondaires

Les pourcentages de base d'un personnage sont modifiés par ses attributs secondaires. Ainsi, par exemple, le « Bonus Armes de Tir » modifie son pourcentage dans toutes ses compétences en « Armes de Tir ». Un personnage doté d'une Dextérité de 13 verra donc tous ses pourcentages de base en compétences d'Armes de Tir augmentés de 5%. En reprenant l'exemple ci-dessus, cela donne 45% pour le pistolet laser au lieu de 40% et ainsi de suite...

Le **Bonus Mélée** affecte toutes les compétences en « Corps à corps » ainsi que les compétences en « Armes de Corps à Corps primitives (voir arbre des compétences en « Environnement Hostile »).

Le **Bonus Armes de Tir** affecte les compétences en « Combat à l'Arme de Tir », en « Armes de Véhicules » et en « Armes de Tir primitives ».

Le **Bonus Compréhension** affecte toutes les compétences en « Environnement Hostile », à l'exception des compétences en « Armes de Tir primitives » et en « Armes de Corps à Corps primitives ».

Le **Bonus Crédibilité** affecte toutes les compétences en « Développement Personnel » (sauf les compétences en « Perfectancement personnel »).

Le **Bonus réparation** affecte toutes les compétences en « Services Techniques » et en « Services Véhiculaires », à l'exception des compétences en « Armes de Véhicules ».

Les autres attributs secondaires n'affectent pas directement les pourcentages de base des compétences, mais ils ont d'autres effets sur le jeu.

Exemple : Reprenons la fiche de personnage de David-R-URK-1. Comme David a 2 points en Armes de Tir et que son Bonus Armes de Tir est de +12%, son pourcentage dans toutes les compétences en Armes de Tir est de 37% ($15\% + (5\% \times 2) + 12\% = 37\%$). Comme il y a 3 points en Ingénierie Electronique et que son Bonus Réparation est de +5%, son pourcentage en compétence Electronique est de 35%, dans les autres compétences en Ingénierie il est de 30% et, dans toutes les autres compétences en Services Techniques, il est de 25%.

La représentation des pourcentages de compétences

En vous référant aux règles, il est assez simple de déterminer les pourcentages de votre personnage dans chacune des compétences qu'il possède. Il peut cependant vous être utile de noter sur la fiche de votre personnage les pourcentages des compétences que celui-ci utilisera le plus souvent. Comme chaque personnage possède initialement un pistolet laser et qu'il est fort probable qu'il s'en serve beaucoup, il serait sage que tous les joueurs notent, sur la fiche de leur

personnage, le pourcentage de compétence correspondant. Lorsqu'un personnage acquiert une nouvelle arme, il est utile de noter son pourcentage de compétence avec cette arme.

La signification des pourcentages de compétences

D'une façon générale, lorsqu'un personnage tente d'utiliser une compétence, le Maître de Jeu lance 1D100 « sous la compétence du personnage ». Si le pourcentage obtenu avec le D100 est inférieur ou égal au pourcentage de compétence du personnage, l'utilisation de cette compétence est considérée comme réussie. Mais ne vous fiez pas trop à ce principe : le Maître de Jeu peut toujours modifier le pourcentage en compétence pour tenir compte des circonstances. Ainsi, par exemple, si un personnage tente de tirer au pistolet laser alors qu'il se rue dans un couloir plein de monde, ses chances de toucher sa cible sont considérablement moindres. Le Maître de Jeu peut même décider qu'il y a de fortes chances pour qu'un innocent passant soit touché.

3.8 L'EQUIPEMENT

L'Ordinateur fournit généreusement aux citoyens du Complexe Alpha la plupart des choses dont ils ont matériellement besoin. Afin de leur éviter les lourdes responsabilités inhérentes au stockage et à l'entretien des équipements il décourage fortement la pratique de la propriété privée. Néanmoins, lorsqu'un citoyen s'élève du statut d'**INFRAROUGE** à la position envoyée de Clarificateur, il se voit offrir des occasions d'acheter ou de recevoir certains objets pour son usage personnel.

Les personnages joueurs disposent initialement de

Voici une liste composée de quelques-uns des objets qu'il est possible d'acheter dans le Complexe Alpha. Le Maître de Jeu peut librement allonger cette liste. Beaucoup de ces objets n'ont, en réalité, qu'une valeur en tant que symbole de puissance ou d'influence. Les posséder d'une manière ostensible peut vous aider à impressionner les citoyens et les autres Clarificateurs, ce qui augmentera vos chances de les persuader ou de les contraindre à se plier à vos désiderata.

Lampe de poche : 10 crédits
Torche thermique (combinaison d'un inflammateur et d'un extincteur) : 100 crédits
Masque à gaz : 50 crédits
Superglue/Solvant : 25 crédits
Lunifra (Lunettes à infrarouge) : 100 crédits
Détecteur de fumée : 25 crédits

l'équipement de base du Clarificateur dont la composition est imprimée sur les fiches des personnages. En outre, chaque personnage est censé avoir réussi à accumuler la substantielle somme de 100 crédits qui va lui permettre d'acquérir des objets optionnels, de personnaliser ou décorer ses objets personnels et de payer les inévitables amendes et frais de remplacement lorsqu'il perdra ou endommagera le matériel qui lui a été confié par l'Ordinateur.

Chaque personnage possède, au départ, une armure reflec Rouge, un pistolet laser et un chargeur cerclé de rouge pour ce pistolet. Pour diverses raisons, l'Ordinateur contiendra souvent, à titre temporaire ou permanent, du matériel supplémentaire qui devra être noté sur la fiche des personnages qui en seront les heureux bénéficiaires. Il est fortement déconseillé de perdre l'équipement de l'Ordinateur.

Services accessoires

Un Clarificateur peut faire personnaliser une pièce de son équipement ou un vêtement moyennant une dépense équivalente à environ 25 à 50% de son prix. La nature de cette personnalisation est laissée au libre choix du joueur et à la bonne volonté du Maître de Jeu, mais elle prend généralement la forme d'une amélioration de la présentation, de l'efficacité ou de la sécurité de l'objet qui est ainsi modifié. Une pratique courante consiste à dépenser quelques crédits supplémentaires pour donner un cachet particulier à son uniforme (en ajoutant quelques fioritures contrastées à une combinaison ou en faisant peindre des symboles patriotiques sur ses armes ou son équipement).

De nombreux Clarificateurs préfèrent prudemment économiser leurs crédits pour le cas où ils devraient payer une amende. C'est une attitude pleine de sagesse car ne pas payer promptement une amende est une faute assimilée à un acte de trahison. On peut être amené à payer des amendes pour diverses raisons : mauvaise conduite, perte ou endommagement du matériel confié par l'Ordinateur, manquement aux ordres, etc.

3.9. LES FAMILLES DE CLONES

Lorsqu'il commence à jouer, chaque joueur dispose d'une famille de clones composée de six personnages identiques. L'Ordinateur produit toujours six exemplaires du même individu afin que personne ne se sente jamais seul et qu'au cas où il arriverait malheur à un individu la relève soit assurée. Lorsqu'une famille de clones est promue au rang de Clarificateur, tous les individus qui la composent commencent avec les mêmes attributs et les mêmes compétences.

Votre personnage est un des clones d'une famille. C'est le « numéro 1 » de la famille. Le nombre « 1 », qui doit apparaître à la fin de son nom, indique son degré dans la famille à laquelle il appartient. Les autres clones de la même famille sont numérotés de 2 à 6. (Par exemple, David-R-URK-2 est le deuxième clone dans la famille David-R-URK). Pendant que votre personnage vit des aventures, les cinq clones restants qui composent sa famille se voient confier diverses tâches administratives et bureaucratiques dans le même Service.

S'il arrivait malheur à « numéro 1 », un autre membre de sa famille de clone serait « activé ».

Plasticorde (corde synthétique) :

3 crédits/mètre

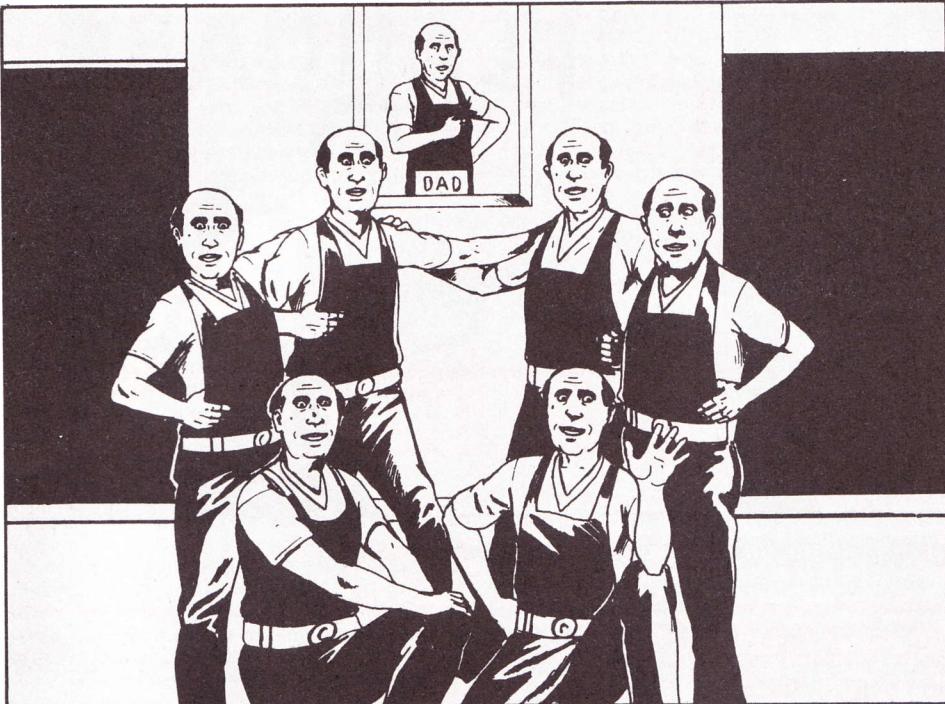
Trompe : 50 crédits

Photo de Teela-O-MLY-1 (plus connue sous le nom de Teela O'Malley), la célèbre héroïne d'une série vidéo. Au verso, un miroir : 5 crédits. (C'est un porte bonheur très en vogue chez les Clarificateurs).

C'est-à-dire que tout Clarificateur tué, incapacité ou porté disparu est remplacé par un membre de sa famille de clones.

Le clone remplaçant aura les mêmes attributs, les mêmes Pouvoirs Mutants et appartiendra à la même Société Secrète que son prédécesseur lorsque celui-ci a débuté sa carrière de Clarificateur d'accréditation ROUGE. De plus, il est possible qu'au cours de son travail administratif, le clone

fraîchement activé ait réussi à accumuler une certaine expérience, des crédits et qu'il ait même bénéficié d'une promotion (Evidemment, il peut aussi avoir été impliqué dans quelques actes de trahison). Si c'est le cas, votre Maître de Jeu vous indiquera quelles compétences ou quelles modifications de statut le clone a acquis avant d'être activé pour remplacer « Numéro Un » qui vient de décéder ou d'être porté disparu.



Un vieux portrait de la distinguée famille de clones Robinson R-DTS-1, 2, 3, 4, 5 et 6.

Si, en cours d'aventure, votre « Numéro Un » (votre personnage) venait à mourir ou à disparaître, il sera remplacé par un clone possédant des attributs et des compétences similaires. Lorsque cela se produira, votre Maître de Jeu vous aidera à remplir la fiche du clone remplaçant. En s'aidant du double de la fiche de votre « numéro Un », il en reprendra les attributs et les compétences initiales auxquelles il pourra, le cas échéant, ajouter des compétences, des possessions ou des détails supplémentaires. Ce nouveau clone sera une copie presque conforme de votre personnage de départ, bien que son expérience puisse avoir été différente.

Remarquez qu'après la mort du sixième membre d'une famille de clones, il vous faudra créer de toutes pièces un personnage nouveau, c'est-à-dire, une nouvelle famille de clones.



Un portrait plus récent et plus informel de Robinson-B-DTS-6.

4. LES POINTS

Dans *Paranoia*, un personnage peut se voir attribuer cinq types de « points » au cours d'une aventure. Deux types de points — *les points de compétence* et *les crédits* — sont attribués par le Maître de Jeu au cours d'un entretien privé avec le joueur à la fin de l'aventure ou de la partie. Le joueur doit les noter sur la fiche de son personnage. Les autres — points de confiance, de trahison et de Société Secrète — sont comptabilisés par le Maître de Jeu qui ne les révèle pas au joueur. Vous trouverez, ci-dessous, des explications sur les divers types de « points » et sur la façon dont ils affectent un personnage en cours de jeu.

Les *points de compétence* servent à acquérir de nouvelles compétences et à améliorer le niveau de celles que le personnage possède déjà. Quand le Maître de Jeu attribue un de ces points à un personnage, le joueur peut l'investir dans la compétence de son choix en suivant la même procédure que lors de la création de son personnage.

Les *crédits* sont des disponibilités monétaires qui permettent d'acheter du matériel personnel et à payer les amendes infligées par l'Ordinateur pour négligence ou délit mineur. Ils peuvent venir récompenser le succès d'une mission remplie pour le compte de l'Ordinateur, la participation à des essais de matériel expérimental, mais ils peuvent aussi être gagnés de bien d'autres façons.

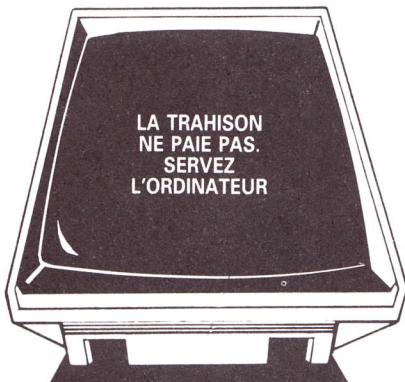
Les *points de confiance* sont attribués à ceux qui remplissent convenablement des missions pour le compte de l'Ordinateur, qui ont su se faire remarquer

par quelques actions d'éclat ou qui ont démasqué et éliminé des traîtres. Ils peuvent également être octroyés par celui qui commande un projet ou une mission à un personnage qui a fait son devoir de façon remarquable. Un Clarificateur qui obtient deux points de confiance peut être promu au niveau d'accréditation ORANGE. L'accession à des niveaux d'accréditation plus élevés nécessite l'accumulation d'un plus grand nombre de points de confiance et le respect de certaines conditions.

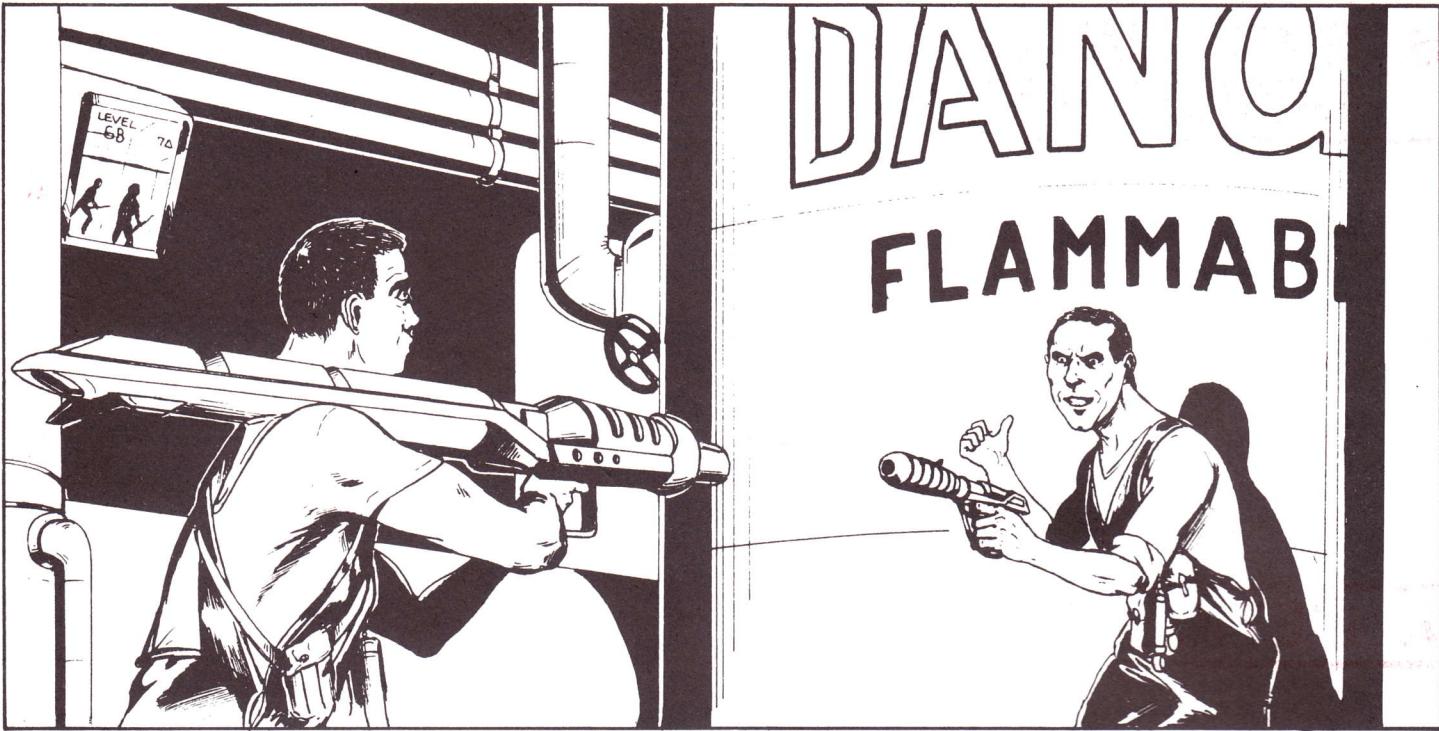
Les *points de trahison* mesurent le degré de méfiance et de suspicion de l'Ordinateur à l'égard du personnage. Il se peut qu'on ferme les yeux sur les accusations de trahison qui pèsent sur un personnage si celui-ci rend des services exceptionnellement remarquables à l'Ordinateur.

Si, à un moment quelconque, le nombre de points de trahison qu'a accumulé un personnage est supérieur de 10 au nombre de points de confiance qui lui ont été attribués, l'Ordinateur tentera d'éliminer ce personnage, soit en ordonnant à ses coéquipiers de l'abattre, soit en entreprenant une action directe pour l'appréhender et l'exécuter. On se voit attribuer des points de trahison lorsqu'on n'agit pas conformément aux ordres, qu'on doute de l'Ordinateur, qu'on parle ou qu'on agit contre lui, lorsqu'on endommage ou qu'on détruit du matériel lui appartenant, lorsqu'on fait usage de Pouvoirs Mutants, lorsqu'on conspire contre l'Ordinateur ou qu'on est soupçonné de conjuration et lorsque, par son attitude, on laisse penser qu'on appartient à une Société Secrète. Les façons de mériter des points de trahison

sont innombrables ; nous n'avons cité que les plus courantes.



Les *points de Société Secrète* sont équivalents aux points de confiance, à cela près qu'ils représentent le statut du personnage au sein de sa Société Secrète. L'accumulation d'un nombre suffisant de points de Société Secrète permet à un personnage de s'élever dans la hiérarchie interne de sa Société et, grâce à cela, d'obtenir d'elle un accès privilégié à des renseignements et à du matériel ainsi qu'à une assistance spéciale.



Un traître voit sa compétence d'intimidation modifiée de façon positive.

5. LES MISSIONS CONFIEES PAR L'ORDINATEUR

En tant que Clarificateur au service de l'Ordinateur, vous pouvez vous attendre à recevoir régulièrement des ordres de mission. Voici quels doivent être — du moins du point de vue de l'Ordinateur — vos objectifs prioritaires :

1. Débusquer et éliminer les traîtres.
2. Remplir votre mission.
3. Protéger la vie des précieux agents de l'Ordinateur (y compris la vôtre).



Il se peut que vos priorités personnelles soient différentes. Peut-être vous sentirez-vous plus concerné par la sauvegarde de votre propre vie, par votre avancement au sein de votre Société Secrète ou la destruction de l'Ordinateur. Cependant, n'oubliez pas que tout acte qui pourrait laisser supposer que vous vous détournerez des priorités fixées par l'Ordinateur suffira à vous faire soupçonner de trahison.

Avant chaque aventure, votre Maître de Jeu vous remettra un ordre de mission émanant de l'Ordinateur. Sur cet ordre de mission, seront indiqués les objectifs de la mission, la liste des Clarificateurs qui devront y participer, la liste du matériel qui sera confié à l'équipe et il sera éventuellement complété par des notes de briefing (cartes, renseignements d'ordre général, codes d'accès, avertissements particuliers, etc.). Il est possible, qu'en plus, votre Maître de Jeu prenne chaque joueur à part pour lui donner des informations confidentielles sur la mission ou sur les autres Clarificateurs (il peut s'agir d'instructions secrètes de l'Ordinateur, d'informations illégales transmises par la Société Secrète ou de toute autre information dont un personnage peut avoir connaissance sans que les autres personnages — et leurs joueurs — le sachent).

Une fois que l'aventure commence, le Maître de Jeu décrira aux joueurs les circonstances et les décors dans lesquels se trouvent leurs personnages. Les joueurs lui décriront les intentions et les actions de leurs personnages. En général, tout ceci se déroule ouvertement, devant les autres joueurs qui peuvent ainsi entendre ce que disent le Maître de Jeu et les autres joueurs. Cependant, lorsqu'un joueur souhaite poser une question discrète ou faire accomplir une action secrètement à son personnage, il peut recourir à l'une de ces deux méthodes courantes : 1. La conférence privée, seul avec le Maître de Jeu. 2. L'échange de notes écrites avec le Maître de Jeu. Votre Maître de Jeu vous expliquera, en cours de partie, comment cela se pratique. Notez, toutefois, que de fréquentes

conférences privées avec le Maître de Jeu ralentira le déroulement de l'aventure car les autres joueurs resteront assis et attendront que les apartés soient terminés. Les petites notes écrites constituent un moyen plus efficace de communication privée avec le Maître de Jeu et elles n'interrompent pas le déroulement de la partie.

Si l'équipe chargée de la mission se voit confier un quelconque équipement intelligent (c'est-à-dire un robot, par exemple), l'Ordinateur désignera un Clarificateur comme « premier opérateur ». Ce Clarificateur, et lui seul, aura le droit de donner des ordres à l'équipement en question. Il pourra, s'il le désire, désigner un autre Clarificateur comme « second opérateur ». Ainsi, si, au cours d'une mission, le premier opérateur est tué ou incapacité, ce sera le second opérateur qui assumera ses fonctions. Celui-ci pourra alors désigner un second opérateur et ainsi de suite. Donner des ordres à un équipement intelligent sans y être autorisé constitue une trahison.

Le fait de ne pas désigner un second opérateur donnera de bonnes raisons à vos collègues Clarificateurs de tout faire pour vous garder en vie s'ils veulent que l'équipement dont vous avez la charge puisse être utilisé. Cependant, si vous êtes incapacité et que la mission échoue parce que vous n'avez pas désigné de second opérateur, vous serez coupable de trahison.

Si, dans le cadre de leur mission, les Clarificateurs doivent se rendre à l'extérieur du Complexe Alpha, chacun d'eux se verra remettre un Com-unit, c'est-à-dire un appareil radio/vidéo à longue portée destiné à lui permettre de communiquer avec ses coéquipiers. Les com-units sont constamment reliés à l'Ordinateur qui peut, ainsi, enregistrer toutes leurs conversations et suivre le déroulement de la mission. Le fait de ne pas avoir toujours sur soi son com-unit est de nature à justifier des soupçons de trahison (si vous vous écartez de votre com-unit pour parler discrètement à quelqu'un, c'est que, de toute évidence, vous conspirez contre l'Ordinateur).

6. SYSTEME DRAMATIQUE ET TACTIQUE DE DEPLACEMENT ET DE COMBAT

Beaucoup des autres jeux de rôle possèdent des systèmes élaborés de déplacement et de combat directement issus des wargames dont ils sont les descendants. Ces systèmes peuvent convenir à ceux qui apprécient les wargames, mais ils mettent l'accent sur la compétition au détriment du spectaculaire et leurs règles compliquées ralentissent l'action. *Paranoïa* utilise un système « tactique-dramatique » — une sorte d'anti-système — afin d'encourager des successions rapides d'actions spectaculaires.

La clé de ce système, c'est que tous les détails concernant les déplacements, les combats et le cadre des actions sont laissés aux soins du Maître de Jeu. C'est cela la clé de voûte du système : vous êtes entre les mains du Maître de Jeu. Vous lui dites ce que vous

voulez faire et il vous dit si cela marche ou non. Pas besoin d'hexagones, ni de phases précises. Pas de pénibles et fastidieux déplacements de figurines ou de pions selon des suites de procédures compliquées.

Le Maître de Jeu vous indique ce que vous voyez. Vous dites ce que vous voulez faire.

Le Maître de Jeu vous dit ce qui se passe.

Avec ce système, le joueur astucieux ne cherche pas à optimiser son avantage tactique sur un adversaire. Il essaie de trouver la solution la plus spectaculaire. C'est la tactique la plus amusante qui l'emportera contre la tactique réfléchie du wargamer.

Faites dans le spectaculaire — de qualité — et le destin vous sourira.

Soyez tristement ennuyeux et vous êtes mort.



7. L'ETIQUETTE DANS PARANOIA

Ce qui différencie *Paranoïa* de la plupart des autres jeux de rôle, c'est qu'il est capital que les joueurs n'aient qu'une connaissance partielle du contexte dans lequel se déroule les aventures.

Ainsi, par exemple, le *livret du Maître de Jeu* est classé ULTRAVIOLET. Ce qui implique qu'à priori seuls les joueurs les plus chevronnés soient accrédités à le lire. Cependant, en tant qu'éditeur, nous ne disposons d'aucun moyen matériel d'empêcher d'autres joueurs de le lire.

N'importe quel joueur peut, s'il le désire, acheter et lire le *livret du Maître de Jeu*. Une connaissance approfondie des mécanismes du jeu ne devrait pas être sanctionnée, car un joueur peut très bien l'avoir acquise tout simplement en jouant. Mais, par contre, si un personnage montre qu'il possède des connaissances qu'il n'a pu trouver que dans le *livret du Maître de Jeu* (par exemple, comment faire fonctionner un

guerbot), il recevra immédiatement un point de trahison. Et chaque fois que ses paroles ou ses actes trahissent sa connaissance d'informations provenant de sources classées top secret, il recevra un point de trahison supplémentaire. Les sanctions peuvent être de plus en plus sévères en cas d'infractions répétées.

C'est pourquoi les joueurs devraient donc être conscients du fait qu'il leur est possible de lire le *Livret du Maître de Jeu*, mais que cela leur sera de peu d'utilité en cours de jeu car les informations qu'il contient peuvent valoir aux personnages qui les utilisent une accusation de trahison.

Bien des choses auxquelles on ne pourrait rien trouver à redire dans d'autres jeux de rôle sont très mal vues dans *Paranoïa*. Ainsi, par exemple, le fait de regarder la fiche du personnage d'un autre joueur est considéré comme un moyen peu fairplay de se procu-

rer des preuves de sa déloyauté envers l'Ordinateur. Lorsqu'on incarne son personnage, il n'y a aucun mal à espionner un collègue Clarificateur, mais tenter de surprendre une conversation privée entre le Maître de Jeu et un joueur, c'est tricher.

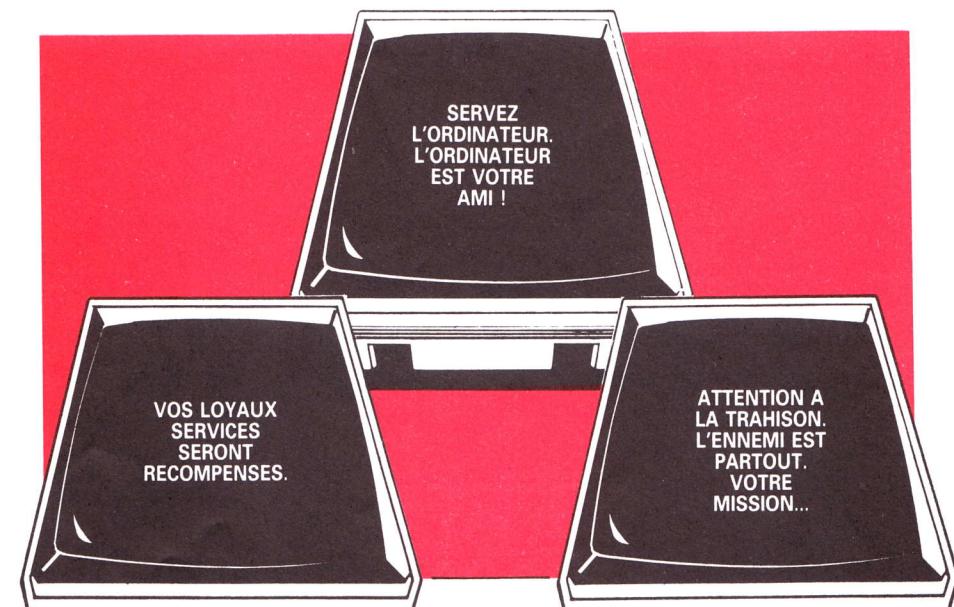
Aussi, vous êtes prié de respecter le secret que le Maître de Jeu et d'autres joueurs peuvent vouloir instaurer entre eux. L'ignorance, l'incertitude et la paranoïa qui règnent dans le Complexe Alpha sont des éléments qui influent fortement sur l'atmosphère dramatique des aventures de *Paranoïa*. Chaque joueur, ainsi que le Maître de Jeu, est en droit d'attendre qu'on respecte le secret qui entoure son personnage, ses notes et ses conversations privées.

8. ENTREZ DANS LE MONDE DE PARANOIA

Vous disposez, maintenant, de toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer un personnage débutant dans le monde de *Paranoïa*. Il est vrai que vous n'en savez pas lourd, mais c'est cela qui est la clé du suspens et de l'aventure dans *Paranoïa*. La vie peut être pleine de sel lorsqu'on ne sait pas qui sont ses ennemis. Un Clarificateur accompli doit développer un sain sentiment d'insécurité.

Cependant, vous ne pouvez pas laisser cette paranoïa vous paralyser. Vous devez résister. Vous devez faire usage de votre intelligence, de votre intuition et de votre audace pour parvenir aux plus hautes sphères de pouvoir et de priviléges. C'est ainsi que vous pourrez accéder à des informations que votre actuel niveau d'accréditation vous interdit de connaître.

ACCREDITATION ROUGE.
ACCREDITATION ORANGE.
ACCREDITATION JAUNE.
ACCREDITATION VERTE.
ACCREDITATION BLEUE.
ACCREDITATION INDIGO.
ACCREDITATION VIOLETTE.
ULTRAVIOLETTE? Et au-delà? Qu'ont-ils à vous cacher? Par peur de quoi?



9. UNE AVENTURE EN SOLITAIRE

En général, une partie de *Paranoïa* nécessite la participation d'un Maître de Jeu et d'un ou plusieurs joueurs. Mais il existe une catégorie particulière d'aventures, les « aventures en solitaire », qui vous permettent de jouer seul. L'aventure en solitaire que nous vous présentons ici a été conçue pour que vous puissiez vous familiariser avec les principes de base et les situations qui sont propres à *Paranoïa*.

Pour jouer cette aventure, il faut vous munir d'un crayon, d'une feuille de papier, de dés et d'une copie de la fiche du personnage David-R-URK-1 qui est présente page 8. Commencez par lire le paragraphe qui porte le numéro « 1 ». Chaque paragraphe va vous décrire une situation et vous demander de choisir entre deux ou plusieurs lignes de conduite. Lorsque vous aurez pris votre décision, vous vous conformerez aux instructions qui lui correspondent et vous vous rendrez au paragraphe indiqué. Pendant que vous jouerez cette aventure, il vous sera demandé, de temps à autre, de noter certaines lettres. Inscrivez-les sur une feuille de papier. Une fois l'aventure terminée, vous recevrez l'explication de leur signification.

Quand vous aurez fini de jouer cette aventure, recommencez. Mais cette fois faites des choix différents pour voir en quoi ils affectent les résultats. Même si votre première tentative a été une réussite, rejouez l'aventure pour voir ce qui se produit si vous faites des

heures. Enquêtez sur défaillances suspectes des systèmes de surveillance dans quartiers résidentiels de Lonnie-KKD-3 et Virgil-KKD-4. Coordonnées résidentielles F6-117/KKD.

Acceptez-vous cette mission ?

Si oui, allez au 07.

Si non, allez au 14.

2. Elle garde son arme braquée sur vous jusqu'à l'arrivée du morgbot et de la brigade de la Sécurité Interne venue récupérer le corps de Joshua. Quand ils arrivent, elle vous accompagne jusqu'au quartier général où vous subissez un interrogatoire poussé avant d'être relâché. Allez au 54.

3. Joshua tire sur Edith et la manque. Ce faisant, il est à découvert. Edith tire sur lui et fait mouche. Joshua s'effondre, touché entre les deux yeux. Edith se tourne vers vous, braquant son pistolet. Son habileté au maniement de cette arme vous a impressionné. Vous ne pensez pas pouvoir dégainer votre laser et tirer avant qu'elle ne vous touche. Il vous est impossible de fuir. Elle garde son arme braquée sur vous jusqu'à l'arrivée du morgbot et de la brigade de la Sécurité Interne venue récupérer le corps de Joshua. Allez en 09.

4. Vous pouvez tirer soit sur Joshua-R, soit sur Edith-O.

6. Un court message est inscrit sur un morceau de pain diététique que vous trouvez sur le sol de la cabine. Vous pouvez lire « Edith est un agent de la Sécurité Interne. Eliminez-la. » Vous remarquez que personne ne vous observe. Vous avalez le message et vous allez vers votre rendez-vous. Allez au 43.

7. Un appareil anti-personnel expérimental est disponible pour un essai. Acceptez-vous qu'il vous soit confié dans le cadre de cette mission ?

Acceptez-vous de prendre en charge un appareil expérimental ?

Si oui, allez au 26.

Si non, allez au 44.

8. Vous n'avez apparemment rien touché, ou alors, l'arme n'a pas fonctionné. Vous souffrez de quelques brûlures bénignes causées par des éclats de plastique fondu. Allez au 3.

9. Des agents de la Sécurité Interne arrivent immédiatement, suivis de peu par des docbots. On s'occupe aussitôt de vos blessures pendant que la Sécurité Interne vous interroge. Vous êtes envoyé à l'hôpital où vous recevez la visite de votre chef qui vous remet une récompense de 20 crédits et une note de l'Ordinateur vous exprimant sa confiance. Joshua-R est arrêté quelques minutes après votre prompt rapport. Il est immédiatement exécuté. Notez la lettre M et allez au 54.



choix absurdes. Cette aventure vous donnera une idée claire des problèmes, des décisions et des conséquences auxquels un Clarificateur doit faire face lorsqu'il accomplit une mission pour le compte de l'Ordinateur.

1. CLARIFICATEURS: David-R-URK-1, Services Techniques ; Joshua-R-THR-2, Services Techniques ; Edith-O-OFX-2, Services Techniques.

MISSION: Vérification des systèmes de surveillance du Secteur Infrarouge F6.

Rendez-vous au quartier général à I-F6 à 1 300

Si vous faites usage de votre laser, allez au 41.

Si vous avez un appareil anti-personnel expérimental modèle X324-09 et que vous en faites usage, allez au 23.

5. C'est une très mauvaise idée de tourner le dos à Edith-O, de la Sécurité Interne. C'est une tireuse d'élite au laser. Vous avez à peine fait quelques pas vers la porte que vous ressentez une douleur fulgurante dans le dos, une douleur qui se propage dans votre poitrine. Quand vous reprenez conscience, vous êtes à l'hôpital, sous bonne garde. Allez au 19.

10. Votre coup de laser fait un trou dans le mur. Dans la confusion, personne ne peut dire qui vous avez visé. Notez la lettre N. Joshua, se mettant à découvert, tire sur Edith et la manque. Edith riposte et fait mouche. Joshua s'effondre. Edith se tourne vers vous en braquant son pistolet.

Si vous tirez sur elle, allez au 47.

Si vous rengainez votre arme, allez au 02.

11. Joshua a apparemment terminé ce qu'il était en train de faire et se dirige vers Edith-O qui fait des recherches dans le couloir avec son appareil. Joshua-R

brandit soudain un laser et tire à bout portant dans la figure de Edith-O. Elle s'effondre sans un cri. Notez la lettre L et choisissez une des options suivantes:

Si vous vous jetez à plat ventre, allez au 39.

Si vous dégainez et armez une arme, allez au 21.

Si vous demandez à Joshua ce qu'il est en train de faire, allez au 15.

Si vous ne faites rien d'autre que continuer à observer, allez au 33.

12. David-R n'a jamais été un menteur très convaincant, mais il a de la chance parce que, apparemment, Edith-O semble croire à ses explications et admettre qu'il a seulement « trébuché » sur la caisse à outils. Edith rengaine son laser. Notez la lettre H et allez au 36.

13. Vous ne savez pas exactement comment il fonctionne. Lorsque vous avez ouvert le boîtier, des fils rouges, verts et bleus s'en sont échappés. Vous ne savez pas exactement comment ils étaient branchés. Vous pouvez les rebrancher si vous le voulez, mais qui sait ce qui se passera lorsque vous vous servirez de l'appareil? Notez la lettre E et allez au 50.

14. Refuser d'accepter une mission est une trahison. Répétez. Acceptez-vous la mission?

Acceptez-vous la mission?

Si oui, allez au 07.

Si non, allez au 51.

15. Joshua se tourne vers vous, une lueur fanatique dans le regard, et dit: « Libérons l'homme de la machine! Un jour nous serons tous libres! » Il pointe alors son laser vers vous. Allez au 33.

16. Vous évitez Joshua, franchissez la porte et vous vous retrouvez dans le couloir. Joshua tire une fois de plus sur vous, vous blessant à la main. Il panique et s'enfuit. Le poursuivre est impossible, au milieu de cette foule affolée. Votre main blessée commence à vous élanter.

Si vous cherchez immédiatement un terminal et rappez ce qui s'est passé à l'Ordinateur, allez au 09.

Si vous essayez de vous enfuir et de trouver un endroit où vous cacher, allez au 46.

17. (Là, normalement, le Maître de Jeu lancerait les dés et consulterait ses tables pour déterminer les effets de votre tir sur Edith. Ici, nous supposerons, avec bienveillance, que David-R a une chance infernale).

Joshua tire sur Edith, mais il ne touche que le mur. Edith descend Joshua d'un coup bien ajusté. Cependant, vous profitez du fait qu'elle est à découvert et vous lui grillez la cervelle. Elle tombe à terre, morte sur le coup. Notez la lettre L.

Vous voilà maintenant avec un problème sur les bras: deux Clarificateurs sont morts.

Si vous essayez de vous enfuir, allez au 45.

Si vous vous rendez en essayant d'expliquer que les deux Clarificateurs se sont tués l'un l'autre, lancez 1D100 (David-R a 5% de chance de faire avaler cette version des faits à ses interrogateurs).

Si vous obtenez un score de 05 ou moins, allez au 53.

Si vous avez obtenu 06 ou Plus, allez au 53.

18. Grâce à votre vision de mutant, vous pouvez voir que Joshua est en train de visser un chargeur cerclé de vert dans son pistolet laser. Un tel chargeur ne devrait pas être en possession d'un Clarificateur d'accréditation ROUGE comme Joshua. Vous n'avez pas d'armure pour vous protéger contre les lasers verts et Edith-O n'en a probablement pas non plus.

Si vous criez une mise en garde, notez la lettre I et allez au 30.

Si non, notez la lettre J et allez au 11.

19. Edith-O, de la Sécurité Interne, vous a arrêté et a fait un rapport sur votre conduite à l'Ordinateur. David-R-URK-1 n'est plus un Clarificateur. Votre aventure est terminée. Vous êtes maintenant un simple ouvrier de statut inférieur et vous travaillez dans la puanteur des silos à nourriture. Votre conduite séductive a été enregistrée sur votre casier judiciaire. L'Ordinateur est votre ami.

20. Vous pouvez peut-être en savoir plus sur cet appareil en le démontant pour l'examiner.

Si vous essayez de le faire, vos compétences en Réparation, en Electronique et en Services Techniques vous donnent 30% de chances de réussir. Lancez 1D100.

Si vous obtenez un score de 30 ou moins, allez au 32.

Si vous obtenez un score de 31 ou plus, allez au 13.

Si vous n'essayez pas de le faire, allez au 50.

21. L'arme de Joshua est prête. Il tire le premier. Allez au 33.

22. Edith-O s'effondre et se tord de douleur. Joshua se tourne vers vous avec un sourire et tire sur vous. Notez la lettre L et choisissez une option parmi les suivantes:

Si vous essayez d'esquiver son tir et de vous enfuir dans le couloir allez en 34.

Si vous essayez de dégainer votre laser de la main gauche et de riposter, allez en 21.

Si vous essayez de vous lancer dans un corps-à-corps avec Joshua, allez en 52.

23. Si vous avez déjà noté la lettre E, allez au 08, sinon, allez au 35.

24. Vous surprenez ces paroles: «... et une demande d'informations de cette nature est extrêmement déplacée. Pour le moment, je me contenterai d'établir un rapport sur cette demande à l'Ordinateur. S'il devait apparaître des indices supplémentaires de votre conduite suspecte, je demanderais expressément à ce que vous soyiez retiré de cette mission. Avez-vous une quelconque idée des conséquences que peut entraîner le fait d'être retiré d'une mission à la demande du chef de projet? Le sujet est clos! »

La voix change lorsque l'orateur s'approche de vous. Vous avez juste le temps de vous éloigner de la porte et de prendre un air innocent lorsque Edith-O et Joshua-R entrent dans la pièce. Allez au 36.



25. La boîte à outils de Joshua-R ne contient rien d'insolite. Un « bip » d'alarme retentit dès que vous touchez la boîte à outils de Edith-O. La voix dans la pièce d'à côté se tait instantanément.

Si vous essayez de faire taire l'alarme en utilisant votre compétence en Mécanique allez au 37.

Si vous quittez la pièce immédiatement, allez au 05.

26. Un appareil anti-personnel expérimental, modèle X324-09, vous est attribué. C'est un « neuro-assommeur ». Il s'utilise comme un pistolet laser, mais il ne demande pas autant d'habileté au tir pour faire mouche. Vous serez récompensé pour votre loyauté à l'égard de l'Ordinateur.

Notez le numéro de série de l'appareil expérimental sur votre fiche de personnage. Cet appareil n'est accompagné d'aucun mode l'emploi.

Demandez-vous des renseignements supplémentaires sur cet appareil?

Si oui, allez au 38.

Si non, allez au 20.

27. Ce paragraphe ne fait pas partie de l'aventure en solitaire. Si vous le lisez, c'est que vous n'avez pas suivi les instructions de l'Ordinateur. Donnez-vous un point de trahison.

28. Vous esquivez Joshua et parvenez presqu'à atteindre la porte. Une douleur atroce vous déchire la poitrine. Vous tombez à terre. Tandis que votre esprit

s'obscurcit, vous vous revoyez, enfant, en train de jouer au ballon dans les couloirs.

David-R est mort. Joshua-R est rapidement appréhendé et exécuté. Edith-O reçoit des funérailles de héros et fait l'objet d'un spot de dix minutes aux actualités du soir.

C'est tout. L'Ordinateur est votre ami.

29. Joshua-R porte, apparemment, une armure réflec Rouge et, bien que votre tir fasse mouche, il ne fait que l'étourdir. Toutefois, vous avez réussi à le disparaître suffisamment pour qu'Edith-O puisse lui tirer entre les deux yeux. Il s'écroule comme un robot déarticulé et git, inerte, sur le sol. Edith-O rengaine son laser et vous remercie de votre aide. Elle garde néanmoins un œil sur vous pendant que vous attendez, avec elle, l'arrivée du morgbot et de la brigade de la Sécurité Interne qui doivent enlever le corps. Edith-O vous promet de demander votre promotion pour loyale assistance. Notez la lettre K et allez au 54.

30. Edith-O et Joshua-R entendent, tous les deux, votre cri. Edith-O dégaine son arme. Joshua-R tire sur Edith-O mais la manque car elle plonge pour se mettre à couvert.

Si vous filez vous mettre à l'abri, allez au 48.

Si vous tirez et préparez une arme, allez au 04.

Si vous ne faites rien d'autre que continuer à observer, allez au 03.

31. David-R-URK-1 a une chance de base de 5% en Baratin (il n'a aucune expérience, ni aucun entraînement). Son bonus de crédibilité de -5% devrait réduire cette chance à 0%, mais un personnage ne peut jamais avoir moins de 5% de chances dans n'importe quelle compétence. Lancez 1D100.

Si vous avez obtenu un score de 05 ou moins, allez au 12.

Si vous avez obtenu un score de 06 ou plus, allez au 49.

32. Vous ne savez pas exactement comment il fonctionne, mais il comporte une batterie démesurément grande et n'est apparemment muni d'aucun dispositif permettant de doser l'énergie libérée lorsqu'on s'en sert. Vous le remontez, certain de ne pas l'avoir endommagé. Notez la lettre D et allez au 50.

33. La décharge du laser de Joshua vous frappe en pleine poitrine. Une douleur atroce, puis l'obscurité. Quelque part, une voix lointaine dit: « Voilà, pauvre diable, au moins te voilà enfin libéré de la Machine. » Puis c'est le silence.

David-R est mort. Joshua-R est rapidement appréhendé par la Sécurité Interne. Il est accusé de trahison et de destruction de matériel appartenant à l'Ordinateur. Il est donc immédiatement exécuté.

C'est tout. L'Ordinateur est votre ami.

34. Joshua-R tire et rate son coup. Si vous réussissez à l'éviter et à passer la porte, vous vous retrouvez dans un couloir noir de monde. Pour réussir à éviter Joshua, vous devez réussir ce qu'on appelle un « jet d'attribut », c'est-à-dire que vous devez réussir à obtenir un score égal ou inférieur à $5\% \times$ par l'attribut approprié (dans le cas présent, votre Agilité) pour exécuter correctement la manœuvre que vous voulez entreprendre, lancez 1D100.

Si vous obtenez un score de 65 ou moins (5% \times 13, votre Agilité), allez au 16.

Si vous obtenez 66 ou plus, allez au 28.

35. Le neuro-assommeur libère une onde énergétique puissante et commence à chauffer dans votre main avant d'exploser sans que vous ayiez eu le temps de le lâcher, vous arrosant ainsi de petits éclats de métal chaud et de plastique fondu. Lancez 1D100.

Si vous obtenez un score de 80 ou moins et que vous tirez sur Edith-O, allez au 22.

Si vous obtenez 80 ou moins et que vous tirez sur Joshua, allez au 40.

Si vous obtenez 81 ou plus, allez au 08.

36. « David-R? Voici Joshua-R et je suis Edith-O ». Prenant une attitude menaçante, elle reprend: « Et c'est moi qui ait la responsabilité de cette opération. Qu'aucun de vous deux ne l'oublie ! »

Edith-O vous ordonne à tous deux de prendre votre boîte à outils et de la suivre. Elle vous conduit jusqu'aux quartiers résidentiels de Lonnie-KKD-3 et de Virgil-KKD-4 à l'endroit de coordonnées F6-117/KKD. Elle sort une clé et ouvre la porte. Elle envoie Joshua-R

vérifier l'unité principale dans la pièce commune. Elle vous envoie vérifier l'unité annexe dans la chambre à coucher. Elle vous surveille tous les deux, puis son attention se porte sur un étrange appareil dont elle se sert pour examiner les murs et le sol.

Vous pouvez voir Joshua-R dans l'autre pièce. Il est hors de la vue de Edith-O. Il ne remarque pas que vous l'observez. Il sort un objet d'une poche de sa combinaison et il semble le tripoter.

Vous ne pouvez pas bien voir à cette distance, mais votre Pouvoir Mutant, vision développée, peut vous permettre de voir ce que Joshua-R est en train de fabriquer.

Si vous utilisez votre pouvoir mutant pour observer Joshua-R, allez au 18, sinon, allez au 11.

37. L'alarme ne peut pas être coupée rapidement ni facilement. Une femme apparaît à la porte donnant sur la pièce voisine, un laser à la main.

Si vous levez les mains et vous rendez, allez au 49.

Si vous essayez de baratiner pour vous sortir de ce mauvais pas, allez au 31.

Si vous vous enfuyez, allez au 05.

Si vous essayez d'attaquer cette femme avec une arme ou au corps à corps, allez au 42.

villé de Joshua. Pendant que vous êtes emporté par le docbot, elle rend hommage à votre courage et vous assure que l'Ordinateur saura récompenser vos loyaux services. Sa poignée de main est un petit peu plus chaude et prolongée qu'il sied entre Clarificateurs de sexes opposés. *Allez au 09.*

41. Vous êtes un piètre tireur avec un laser. Vous n'avez que 37% de chances de toucher. Lancez 1D100 et choisissez votre victime.

Si vous obtenez 37 ou moins et que vous tirez sur Edith-O, allez au 17.

Si vous obtenez 37 ou moins et que vous tirez sur Joshua-R, allez au 29.

Si vous obtenez 38 ou plus, allez au 10.

42. L'arme de Edith-O est dégainée et prête à tirer. Il faut que vous sortiez votre arme ou que vous bondissiez à travers la pièce. Le premier tir d'Edith-O vous atteint en pleine poitrine. Vous perdez conscience et vous vous effondrez sur le sol quans son deuxième tir vous achève (comme vous avez essayé de l'attaquer, Edith-O ne se sent pas du tout obligée de vous garder en vie).

David-R est mort. Edith-O recevra un point de confiance pour avoir éliminé un traître.

vous étiez avec Edith-O et Joshua-R pour cette mission, ce n'est qu'une question de temps : les agents de la Sécurité Interne vous retrouveront. Fuir pour éviter une arrestation est un agissement jugé assez grave pour justifier une exécution sommaire.

David-R est capturé et tué par une brigade d'agents de la Sécurité Interne. Ces agents reçoivent des points de confiance pour avoir accompli leur devoir avec promptitude et efficacité.

La trahison ne paie pas. Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre ami.

46. Des agents de la Sécurité Interne, grâce aux déclarations de loyaux citoyens au sujet d'un homme blessé à la main qui se comportait étrangement dans la Secteur F6, vous arrêtent rapidement. En l'absence de témoignage contradictoire, l'Ordinateur considère que votre désir de fuir une arrestation justifiée est une preuve suffisante de votre traîtrise. Vous êtes exécuté.

David est mort. Plusieurs agents de la Sécurité Interne reçoivent des points de confiance pour avoir rapidement et efficacement arrêté un fugitif.

La trahison ne paie pas. Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre ami.

47. Edith-O porte une armure Reflec Rouge. Vos tirs ne l'affectent pas. Elle vous élimine avec désinvolture.

David-R est mort. Edith reçoit un point de confiance pour avoir éliminé deux traîtres.

48. Vous entendez un laser faire feu plusieurs fois, puis c'est le silence. Edith entre dans la pièce où vous êtes et voit que vous êtes désarmé. Elle vous garde en joue jusqu'à ce que le morgbot et la brigade de la Sécurité Interne arrivent pour emporter le corps de Joshua. *Allez au 54.*

49. L'excuse lamentable qu'invoque David-R et selon laquelle il aurait simplement «trébuché» sur la boîte à outils, ne semble pas satisfaire Edith-O. *Allez au 19.*

50. Alors que vous vous dirigez vers le quartier général F6 où vous devez retrouver vos collègues Clarificateurs, un passant vous fait, de la main, le signe de reconnaissance de la Société Secrète Pro-Tech et vous chuchote : «Mission Pro-Tech. Rendez-vous à la cabine de confession à la porte brisée pour plus de détails». La cabine en question se trouve juste devant vous.

Si vous vous arrêtez à la cabine pour y chercher un message, notez la lettre F et allez au 06.

Si vous ne vous arrêtez pas et allez directement à votre rendez-vous, allez au 43 et notez la lettre G.

51. Refuser d'accepter une mission est une trahison. David-R-URK-1 est assigné aux cuves à nourriture. La possession d'équipement d'accréditation ROUGE est une trahison. L'armure Reflec et le laser sont retirés à David-URK-1.

Votre aventure est terminée. Vous êtes maintenant un ouvrier de bas statut travaillant dans la puanteur des cuves à nourriture et votre comportement de traître est inscrit sur votre dossier. L'Ordinateur est votre ami.

52. Il faut que vous vous rapprochez de Joshua pour vous battre au corps à corps avec lui. Vous vous lancez, mais il tire. *Allez au 33.*

53. Que ceux qui vous interrogent croient ou non à votre histoire n'a pas d'importance, les preuves sont irréfutables : c'est votre laser qui a tué Edith-O. L'Ordinateur vous juge coupable de trahison et ordonne votre exécution.

David-R est mort. La trahison ne paie pas. Servez l'ordinateur. L'Ordinateur est votre ami.

54. Vous avez survécu à la mission.

Normalement vous ne sauriez pas si vous avez reçu des points de trahison ou des points de confiance. Le Maître de Jeu ne vous le dirait pas. Toutefois, et afin de vous aider à bien comprendre comment le monde de **Paranoïa** fonctionne, cette fois-ci nous allons vous dire combien de points de trahison, de confiance et de Société Secrète vous avez reçus et même pourquoi vous les avez reçus. Comparez les lettres que vous avez notées au cours de votre aventure avec celles de la liste ci-contre. Cette liste vous dira combien vous avez reçu de points et pourquoi vous les avez reçus.



38. Je suis désolé. Cette information n'est pas accessible aux citoyens d'accréditation ROUGE.

Notez la lettre C et allez au 20.

39. Joshua-R se penche à la porte, tire et rate son coup. Vous n'aurez jamais le temps de préparer votre arme avant que Joshua ne retire à bout portant. Vous ne pouvez qu'essayer de l'éviter et de franchir la porte. Vous vous retrouvez dans un couloir noir de monde. Pour éviter Joshua-R, vous devez réussir ce qu'on appelle un «jet d'attribut», c'est-à-dire que vous devez lancer les dés et obtenir un score égal ou inférieur à 5% × l'attribut approprié (dans le cas présent, l'Agilité). Lancez 1D100.

Si vous obtenez un score de 65 ou moins (5% × 13, votre Agilité), allez au 16.

Si vous obtenez 66 ou plus, allez au 28.

40. Joshua-R s'effondre en se tordant de douleur. Edith-O se retourne et pointe son pistolet vers vous, mais lorsqu'elle s'aperçoit que votre arme est désintégrée et que vous êtes blessé, elle renigne son laser et vous donne les premiers soins. Elle vous traite avec respect pendant que vous attendez que la brigade de la Sécurité Interne vienne emporter le corps recroque-

La trahison ne paie pas. Servez l'ordinateur. L'Ordinateur est votre ami.

43. Joshua-R, ni Edith-O ne sont dans la salle de conférence du quartier général lorsque vous arrivez, mais leurs boîtes à outils sont déposées sur le sol derrière la porte. Vous pouvez entendre la voix d'une femme parlant durement à un homme dans la pièce d'à côté, mais vous ne pouvez discerner ce qu'elle dit.

Si vous ouvrez les boîtes à outils pour en examiner le contenu tant que la pièce est vide, allez au 25.

Si vous vous approchez pour essayer de mieux entendre ce que dit la femme, allez au 24.

Si vous ne faites ni l'un, ni l'autre, mais vous contentez de vous asseoir pour attendre les autres Clarificateurs, allez au 36.

44. Tester des appareils expérimentaux, c'est servir l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre ami. Voulez-vous reconsiderer votre décision et accepter l'appareil expérimental?

Acceptez-vous l'attribution d'un appareil expérimental?

Si oui, notez la lettre A et allez au 26.

Si non, notez la lettre B et allez au 50.

45. Comme les enregistrements indiquent que

SIGNIFICATION DES LETTRES DE L'AVENTURE

A veut dire que vous n'avez pas reçu de point de trahison puisque vous avez accepté de prendre l'appareil expérimental.

B veut dire que vous avez reçu un point de trahison pour avoir refusé l'appareil expérimental.

C veut dire que vous avez reçu un point de trahison parce que vous avez demandé des informations classées.

D veut dire que votre manipulation de l'appareil sera repérée lorsqu'il sera retourné au Service de R et C. Pour avoir examiné, sans autorisation, un appareil afin de rechercher des informations non accessibles à un niveau d'accréditation ROUGE, vous avez reçu un point de trahison.

E veut dire que vous avez endommagé l'appareil expérimental en procédant à un examen non autorisé de son contenu dans le but d'obtenir des informations non accessibles à un niveau d'accréditation ROUGE. Vous devez payer une amende de 20 crédits et vous avez reçu un point de trahison.

F et **G** veulent toutes deux dire que personne n'a remarqué votre contact avec le membre de la Société Secrète ni votre découverte du message dans la cabine de confession. Mais **G** veut dire que vous n'avez pas suivi les directives de votre Société Secrète, ce qui aura pour effet de vous y faire perdre du statut et des priviléges.

H ne veut rien dire du tout, mais ça vous a quand même inquiété un peu, avouez-le.

I veut dire que vous avez reçu un point de confiance pour avoir protégé un agent fidèle de l'Ordinateur. Toutefois, comme il a été déterminé, plus tard, que vous n'auriez jamais pu savoir ce qui se passait dans la pièce voisine sans faire usage d'un pouvoir mutant, vous recevez un point de trahison parce que vous êtes soupçonné de posséder un pouvoir mutant non enregistré.

J ne vous vaut aucun point de trahison ou de confiance puisque vous ne pouvez pas être blâmé pour quelque chose dont vous n'étiez pas au courant (l'arme cachée de Joshua).

K veut dire que bien que Edith ait eu quelques soupçons sur vous, elle n'en a pas moins considéré que vous méritiez un point de confiance pour avoir essayé de l'aider. Vous recevez un point de confiance.

L veut dire que vous avez reçu un point de Société Secrète pour la mort d'Edith, que vous l'ayez tué vous-mêmes ou non (ou, si vous n'êtes pas allé chercher le message dans la cabine de confession, que vous ayiez ou non su que vous deviez la tuer).

M veut dire que votre intervention rapide qui a mené à l'arrestation d'un traître vous a valu l'attribution d'un point de confiance.

N veut dire qu'Edith n'est pas très sûre de savoir sur qui vous vouliez tirer. Elle a dénoncé votre comportement suspect et le fait que vous ne l'ayez pas aidée à l'Ordinateur. Cela vous a valu un point de trahison.

TABLES ET TABLEAUX

3.5.1 TABLE DES POUVOIRS MUTANTS NORMAUX

	Pouvoir mutant	Nature du pouvoir
D100	Pouvoir mutant	
01-04	Ouïe Développée	Biologique
05-08	Vision Développée	Biologique
09-12	Toucher Développé	Biologique
13-16	Goût Développé	Biologique
17-20	Odorat Développé	Biologique
21-24	Force Supérieure	Biologique
25-28	Agilité Supérieure	Biologique
29-32	Endurance Supérieure	Biologique
33-36	Dextérité Supérieure	Biologique
37-40	Indice de Pouvoir Supérieur**	Biologique
41-44	Régénération	Biologique
45-48	Mimétisme	Biologique
49-52	Charme	Biologique
53-56	Sens Magnétique	Biologique
57-60	Sens de la Mécanique Supérieur	Mental
61-64	Adaptabilité Supérieure	Mental
65-68	Aplomb Supérieur	Mental
69-72	Esprit Combatif	Mental
73-76	Empathie	Mental
77-80	Intuition Mécanique	Mental
81-84	Sens Télepathique	Psionique
85-88	Ecran Mental	Psionique
89-92	Précognition	Psionique
93-96	Télékinésie	Psionique
97-00	Pouvoir Exceptionnel (Lancer les dés sur table 3.5.2)	Psionique

** Cette mutation est inutile si elle n'est pas accompagnée d'un autre pouvoir mutant. Si vous êtes tombé sur cette mutation et que vous n'êtes pas autorisé à avoir plus d'un pouvoir mutant, relancer le D100 pour obtenir un pouvoir mutant différent.

3.4.1 TABLE DES SERVICES

1D10	Service
1	Sécurité Interne
2	Services Techniques
3-4	Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental
5	Forces Armées
6-7	Production, Logistique et Intendance
8	Service de l'Energie
9	Recherche et Conception
10	Unité Centrale de Traitement



3.3.1 TABLE DES ATTRIBUTS SECONDAIRES

Attribut principal	Force	Force	Endurance	Agilité	Dextérité	Adaptabilité	Aplomb	Sens de la mécanique
Attribut secondaire	Capacité de transport	Bonus aux dommages	Bonus Macho	Bonus Mêlée	Bonus armes de tir	Bonus compréhension	Bonus Crédibilité	Bonus réparation
Valeur de l'attribut								
2	25	—	—	-25%	-25%	-30%	-35%	-30%
3	25	—	—	-20%	-20%	-25%	-30%	-25%
4	25	—	—	-15%	-15%	-20%	-25%	-20%
5	25	—	—	-10%	-10%	-15%	-20%	-15%
6	25	—	—	-5%	-5%	-10%	-15%	-10%
7	25	—	—	-4%	-4%	-5%	-10%	-5%
8	25	—	—	-3%	-3%	-3%	-5%	-3%
9	25	—	—	-2%	-2%	-2%	-3%	-2%
10	25	—	—	-1%	-1%	-1%	-1%	-1%
11	25	—	—	+1%	+1%	+1%	+1%	+1%
12	25	—	—	+3%	+3%	+2%	+3%	+2%
13	30	—	—	+5%	+5%	+4%	+5%	+4%
14	35	+1	-1	+7%	+7%	+5%	+7%	+5%
15	40	+1	-1	+10%	+10%	+7%	+10%	+7%
16	45	+1	-1	+12%	+12%	+10%	+12%	+10%
17	50	+1	-1	+15%	+15%	+12%	+15%	+12%
18	55	+1	-1	+17%	+17%	+15%	+17%	+15%
19	60	+2	-2	+20%	+20%	+17%	+20%	+17%
20	65	+2	-2	+22%	+22%	+20%	+22%	+20%
21	70	+2	-2	+25%	+25%	+22%	+25%	+22%
22	75	+2	-2	+27%	+27%	+25%	+27%	+25%
23	80	+2	-2	+30%	+30%	+27%	+30%	+27%
24	85	+3	-3	+32%	+32%	+30%	+32%	+30%
25	90	+3	-3	+35%	+35%	+32%	+35%	+32%
26	95	+3	-3	+37%	+37%	+35%	+37%	+35%
27	100	+3	-3	+40%	+40%	+37%	+40%	+37%
28	105	+3	-3	+42%	+42%	+40%	+42%	+40%
+1	+5	—	—	+2%	+2%	+2%	+2%	+2%

Note: Les attributs peuvent être augmentés au-delà des limites normales par des pouvoirs mutants. Si l'on obtient un attribut supérieur à 28, il faut prolonger la table comme indiqué dans la dernière ligne. Ainsi, la Capacité de Transport augmente de 5 pour chaque

point d'attribut au-delà de 28, le Bonus Mêlée augmente de 2%, etc. Le Bonus aux Dommages ne peut jamais dépasser +3, tandis que le Bonus Macho ne peut jamais être inférieur à -3.

RESUME DE LA PROCEDURE DE CREATION D'UN PERSONNAGE

1. Prendre une fiche de personnage.
2. Y inscrire le nom du personnage.
3. Déterminer ses attributs principaux (3.2)
4. En dériver ses attributs secondaires (3.3)
5. Déterminer son Service (3.4)
6. Déterminer son (ses) Pouvoir(s) Mutant(s) (3.5)
7. Déterminer sa Société Secrète (3.6)
8. Choisir ses compétences (3.7)
9. Choisir son équipement (3.8)
10. Faire une copie de la fiche pour le Maître de Jeu.

ROJ-V-BIVI

— **INFRAROUGE**

ROUGE

ORANGE

JAUNE

VERT

BLEU

INDIGO

VIOLET

 **ULTRAVIOLET**

Une formule qui peut vous aider à vous souvenir des pourcentages de base :

**Pourcentage de base =
15% + (5 × numéro de compétence le plus élevé)**

Par «numéro de compétence» il faut entendre le nombre inscrit à côté de la compétence sur la fiche du personnage.

Voici une liste composée de quelques-uns des objets qu'il est possible d'acheter dans le Complexe Alpha. Le Maître de Jeu peut librement allonger cette liste. Beaucoup de ces objets n'ont, en réalité, de valeur qu'en tant que symbole de puissance ou d'influence. Les posséder de manière ostensible peut vous aider à impressionner les citoyens et les autres Clarificateurs, ce qui augmentera vos chances de les persuader ou de les contraindre à se plier à vos désiderata.

EQUIPEMENT

Lampe de poche: 10 crédits.
Torche thermique (combinaison d'un inflammateur et d'un extincteur): 100 crédits.

Masque à gaz: 50 crédits.
Superglue/solvant: 25 crédits.
Luninfra (lunettes à infrarouge): 100 crédits.
Détecteur de fumée: 25 crédits.
Plasticorde (corde synthétique): 3 crédits/mètre.

Trompe: 50 crédits.
Photo de Tella-O-MLY-1 (plus connue sous le nom de Tee-la O'Malley), la célèbre héroïne d'une série vidéo. Au verso, un miroir: 5 crédits (c'est un porte-bonheur très en vogue chez les Clarificateurs).

3.6.1 TABLE DES SOCIETES SECRETES

D100	Société Secrète
01-05	Première Eglise du Christ Programmeur
06-10	Espion pour un autre Complexe Alpha
11-15	Psion*
16-20	Humanistes
21-25	Mystiques
26-30	PURGE
31-35	Anti-Mutants
36-40	Destructeurs de Frankenstein
41-45	Corpoire Metal
46-50	Espion pour un autre Service
51-55	Romantiques
56-60	Pro-Tech
61-65	Groupes de Programmation
66-70	Communistes
71-75	Dingues de l'Ordinateur
76-80	Illuminati
81-85	Libre Entreprise
86-90	Léopards de la Mort
91-95	Club Sierra
96-00	Autre (Consultez votre Maître de Jeu pour plus de détails).

* Relancez les dés si vous ne possédez pas de Pouvoir Mutant de nature psionique.

3.5.2 Table des Pouvoirs Mutants Exceptionnels

D100	Pouvoir Mutant	Nature du Pouvoir
01-05	Adaptabilité respiratoire	Biologique
06-10	Adaptabilité nutritionnelle	Biologique
11-15	Polymorphisme	Biologique
16-20	Contrôle de l'adrénaline	Biologique
21-25	Electrochoc	Biologique
26-30	Ralentissement métabolique	Mental
31-35	Bosse des maths	Mental
36-40	Mémoire Eidétique	Mental
41-45	Suggestion	Mental
46-50	Sens de la Machine*	Mental
51-55	Paralysation	Psionique
56-60	Transréseauportatrice	Psionique
61-65	Lévitation	Psionique
66-70	Projection télépathique	Psionique
71-75	Pénétration mentale	Psionique
76-80	Foudrementale	Psionique
81-85	Pyrokinésie	Psionique
86-90	Guérison empathique	Psionique
91-95	Empathie envers les machines*	Psionique
96-00	Chance	Psionique

* La révélation de ce Pouvoir Mutant à l'Ordinateur aura pour résultat une exécution immédiate et définitive.

3.7 ARBRES DES COMPETENCES DE PARANOIA

Dans *Paranoïa* les compétences des Clarificateurs sont organisées en « arbres ». Il existe cinq grandes catégories de compétences :

Activités de Base
Développement Personnel
Environnement Hostile
Services Véhiculaires
Services Techniques

3.7.1 BASE (1)

Corps à corps (2)

Epée (3)
Couteau (3)
Matraque (3)
Epée de Force (3)
Neurofouet (3)
Mains nues (3)
Poing américain (3)

Maintenance d'Armes (2)

Lasers (3)
Projectiles (3)
Energétiques (3)
Soniques (3)
A Aire d'Effet (3)
De Corps à corps (3)

Services Spéciaux (2)

Armes Chimiques (3)
Démolition (3)
Médecine (3)
Surveillance (3)
Sécurité (3)
Grenades (3)

Combat Armes de Tir (2)

Lasers (3)	Projectiles (3)	Energétiques (3)	Soniques (3)	A Aire d'Effet (3)
Pistolet (4)	Pistolet (4)	Pistolet (4)	Pistolet (4)	Lance-flamme (4)
Fusil (4)	Fusil automatique (4)	Fusil (4)	Fusil (4)	Pistolet à effet
	Fusicone (4)			Gauss (4)
	Pistolet à Glace (4)			Entortilleur (4)
	Pistolet à Fléchettes (4)			Etourdisseur (4)
	Couteau à lancer (4)			Fusil à Plasma (4)
				Enflammeur (4)

3.7.2 DEVELOPPEMENT PERSONNEL (1)

Communications (2)

Intimidation (3)
Fayotage (3)
Duperie (3)
Baratin (3)
Eloquence (3)
Logique Spécieuse (3)

Commandement (2)

Interrogatoire (3)
Falsification (3)
Corruption (3)
Motivation (3)
Psychoscopie (3)

Perfectionnement Personnel (2)

Endurance (3)
Force (3)
Agilité (3)
Dextérité (3)
Adaptabilité (3)
Aplomb (3)
Sens de la Mécanique (3)

3.7.3 ENVIRONNEMENT HOSTILE (1)

Survie (2)

Identification de nourritures sauvages (3)
Ingestion de nourritures sauvages (3)
Chasse, Pêche et Cueillette (3)
Piégeage (3)

Guerre Primitive (2)

Discretion (3)
Embuscade (3)
Armes de corps à corps primitives (3)
Armes de tir primitives (3)

Connaissance de l'Extérieur (2)

Flore (3)
Faune (3)
Terrains (3)
Météorologie (3)

Voyage (2)

Pistage (3)
Orientation (3)
Navigation (3)
Camping (3)
Escalade (3)

3.7.4 SERVICES VEHICULAIRES (1)

Armes de Véhicules (2)

Armes de Tir (3)
 Canon laser (4)
 Canon tube (4)
 Foudroyeur sonique (4)
 Canon à Ondes (4)
 Canon à Choc (4)
 Lance-Feu (4)
 Laser Anti-Missile (4)

Armes de lancement (3)
 Tub lance-missiles (4)
 Lance-missiles (4)
 Lance-gaz (4)

Armes à Aire d'Effet (3)
 Générateur de Fumée (4)
 Lance-Brouilleurs (4)
 Gausseur (4)
 Masque Chaleur (4)
 Brouille Radar (4)
 CME (4)
 Ecran Sonique (4)
 DéTECTEUR Sonique (4)

Maintenance de Véhicules (2)

Chenillette (3)
 Automobile (3)
 Volbot (3)
 Hovercraft (3)
 Hélicoptère (3)
 Vautour (3)
 Armes de Tir de Véhicules (3)
 Armes de Lancement de Véhicules (3)
 Armes à Aire d'Effet de Véhicules (3)

Utilisation et Réparation (2)

Chenillette (3)
 Automobile (3)
 Hovercraft (3)
 Hélicoptère (3)
 Vautour (3)

3.7.5 SERVICES TECHNIQUES (1)

Robotique (2)

Utilisation (3)
 Docbot (4)
 Utilibot (4)
 Transbot (4)
 Frotbot (4)
 Pistbot (4)
 Epirobot (4)
 Gardbot (4)
 Volbot (4)

Maintenance (3)
 Docbot (4)
 Utilibot (4)
 Transbot (4)
 Frotbot (4)
 Pistbot (4)
 Espiobot (4)
 Gardbot (4)

Informatique (2)

Utilisation (3)
 Recherche d'informations (4)
 Analyse (4)

Ingénierie (2)

Commodites organiques (3)
 Techniques industrielles (3)
 Electronique (3)
 Mécanique (3)
 Génie Civil (3)
 Chimie (3)
 Plastiformage (3)
 Communications (3)

LEGENDE DES COULEURS

Les compétences présentées sur des fonds identiques sont modifiées par les mêmes Attributs secondaires.

- BONUS ARMES DE TIR
- BONUS MELEE
- BONUS REPARATION
- BONUS COMPREHENSION
- BONUS CREDIBILITE
- AUCUN BONUS

3.7.6 TABLE DES SPECIALISATIONS DES SERVICES

Service	Catégories de compétences
Sécurité Interne	Activités de Base
Services Techniques	Services Techniques
Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental	Développement Personnel
Forces Armées	Activités de Base ou Services Véhiculaires ou Environnement hostile
Production, Logistique et Intendance	Services Techniques ou Véhiculaires
Service de l'Energie	Services Techniques ou Véhiculaires
Recherche et Conception	Services Techniques
Unité Centrale de Traitement	N'importe quelle catégorie

PARANOIA Fiche de personnage

Nom du personnage _____ Nom du joueur _____

ATTRIBUTS PRINCIPAUX 1D10 + 8 Force _____ 1D10 + 8 Endurance _____ 2D10 Agilité _____ 2D10 Dextérité _____ 2D10 Adaptabilité _____ 2D10aplomb _____ 2D10 Sens de la Mécanique _____ 1D10 + 5 Indice de Pouvoir _____	ATTRIBUTS SECONDAIRES Capacité de Transport _____ Bonus aux Dommages _____ Bonus Macho _____ Bonus Mélée _____ Bonus Armes de Tir _____ Bonus Compréhension _____ Bonus Crédibilité _____ Bonus Réparation _____	
ÉTAT DE SANTÉ Dommages :	CRÉDITS 100	
NIVEAU D'ACCREDITATION	SERVICE	
SOCIÉTÉ SECRÈTE	RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE	
POUVOIR(S) MUTANT(S)		
ARMES _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	% DE BASE _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	ÉQUIPEMENT Armure reflec rouge Pistolet laser Canon de laser (à bande rouge) Combinaison de saut Ceinture à bourses tous usages Com-unit I Couteau Carnet et stylo
COMPÉTENCES :		

RESTEZ SUR VOS GARDES !



NE FAITES CONFIANCE A PERSONNE !



GARDEZ VOTRE LASER A PORTEE DE MAIN !

