



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Paranoïa > Suppléments > **Paranoïa 1ère édition**
ultraviolet

Paranoïa 1ère édition

La boîte

lundi 6 février 2006, par [sombrelame](#)



Paru en 1984 en VO par [West End Games](#) puis édité deux ans plus tard en français par [Descartes Editeur](#). Cette première édition de *Paranoïa* contient tout le nécessaire pour s'amuser. Le jeu fonctionne sur un système de dés à 10 faces (D10, et D100) et une arborescence des compétences, qui se révèle à l'usage, peu pratique [1]. Je suis un grand nostalgique du format boîte, qui permet de séparer les informations en plusieurs livrets, améliorant le temps consacré aux recherches dans le feu de l'action comparé à un gros pavé unique : "Je crois que l'information recherchée se trouve à la page 156 ! Heu à moins que ce ne soit la page 187... Essaye de voir entre les deux...". Cette édition ne déroge pas à la règle. Deux livrets à couverture souple répartissent les informations entre le joueur et le Maître de Jeu et un dernier livret, consacré lui aussi au Maître de Jeu, décrit une première aventure.



Le livret du Joueur de 24 pages, il fournit tout ce que le joueur *peut savoir*. Entendez par là, que la lecture de ce livret n'est pas obligatoire pour le joueur, gardez à l'esprit que moins le joueur en sait, plus il sera dans la peau de son personnage. Cependant pour les joueurs les plus curieux, ce livret permet de révéler quelques détails sur l'histoire et les règles sans pour autant trahir des secrets d'accréditation ultraviolette [2]. 3 pages sont consacrées à une aventure en solitaire d'*initiation*, qui devrait permettre au joueur de comprendre le fonctionnement du Complexe Alpha, de ce qu'il faut faire et ne pas faire... et ainsi augmenter de 500% les chances de survie de sa famille de clone. Là encore, je suis d'avis que le

joueur doit découvrir *sur le tas*, c'est bien plus amusant...



Le livret du Maître de Jeu de 64 pages largement illustré décrit en détail les attributs, les compétences (autorisées et interdites), les sociétés secrètes [3], les pouvoirs mutants, et l'histoire enregistrée du Complexe Alpha. Il s'attarde sur les règles de combats et "les risques et les périls hors combat" que l'on pourrait traduire par les mille et une merveilleuses façons de mourir dans le Complexe Alpha. Le livre se termine par de précieux conseils pour la maîtrise de parties de *Paranoïa* et un condensé de tables. Pour résumer le livret indispensable pour jouer à *Paranoïa*, que vous consulterez de nombreuses fois et garderez précieusement loin des yeux de vos joueurs.



Le livret d'Aventure de 56 pages, contient des points de règles qui n'ont pas été abordés dans le *Livret du Maître de Jeu* que sont le matériel et les véhicules, ainsi qu'une aventure pour débiter *Paranoïa* en tant que *Maître de Jeu*. "*Destination secteur CBI*" se déroule dans un secteur désaffecté du complexe alpha depuis des années, et retranscrit plutôt bien l'ambiance qui doit régner dans le jeu : la paranoïa, le stress, et de franches rigolades. C'est à mon avis, le livret le plus décevant du lot : Il aurait été bien plus pratique de réunir l'ensemble des règles dans un seul livret, matériel et véhicules compris, pour avoir un livret uniquement consacré à *l'aventure*.

L'aventure, bien que originale n'est pas des mieux



organisée, ni vraiment une aventure d'initiation pour joueur débutant, sans parler que l'auteur, par soucis d'économie de papier et d'encre, n'a écrit qu'une partie de celle-ci laissant les Maîtres de Jeu créer le reste. Pas forcément évident pour quelqu'un qui débute. Bref pour un scénario d'initiation, ce n'est pas une complète réussite.

Note sur l'aventure : 

Note Globale :  

Notes

[1] mais sera remanié dans la seconde édition

[2] ou en d'autres mots, réservés aux seuls yeux du Maître de Jeu

[3] Le joueur n'est censé connaître que quelques parcelles de la société à laquelle il appartient et ignorer l'existence de la plupart des autres