

## Paranoïa

Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger

*Vous avez toujours cru que la folie ne pouvait s'exprimer que dans un environnement sombre et dans un jeu d'ambiance ? Vous avez cru que le jeu de rôle était un jeu d'équipe ? Vous avez cru que la Science-Fiction, c'était des combats spatiaux et des extra-terrestres ? Et bien Paranoïa risque fort de vous faire remettre en question toutes ces certitudes. Car Paranoïa est exactement ce que son titre indique : la fin des certitudes. Un seul postulat existe dans ce jeu : vous risquez fort bien de mourir très vite... et plusieurs fois en plus !*

### LE PRINCIPE

Paranoïa se déroule dans un immense complexe souterrain (le complexe Alpha) gouverné par un ordinateur amical, dont le but est de rendre les gens heureux, même si pour cela il doit exécuter sommairement tout ceux qui mettent ce bonheur en péril. L'ordinateur est votre ami, et pour votre sécurité, veuillez vous rendre au centre d'extermination le plus proche ! Chaque joueur incarne six personnages, qu'il jouera de façon successive. Ces six personnages (des clones) sont des Clarificateurs au service de l'ordinateur, qui doivent débusquer les traîtres (membres de sociétés secrètes) et des mutants. Le problème, c'est que chaque joueur est un membre de ces sociétés (il y en a plus d'une trentaine) et possède un pouvoir mutant. Si jamais ces tares sont révélées, c'est l'exécution immédiate... et c'est le clone suivant qui rentre dans la partie.

Bref, une partie de Paranoïa peut très vite porter sur les nerfs... Car il faut s'occuper de la mission confiée par l'ordinateur, ne pas dire de bêtises pouvant révéler ses propres faiblesses, remplir la mission confiée par la société secrète, remplir son rôle au sein du groupe ("Officier chargé de la bonne humeur, je procède à un test de blagues...") et débusquer tous les traîtres, y compris (et surtout) parmi les autres joueurs. Chaque mot prononcé est considéré comme du rôle-playing. Le fait de connaître les règles par cœur est considéré comme une trahison (car le livre des règles correspond à une accréditation supérieure à ce que sont en général les joueurs). De plus, de nombreuses informations qui nous paraissent normales sont inaccessibles aux Clarificateurs. La notion de "dehors" par exemple...

Un scénario de Paranoïa, c'est donc quatre heures de ... paranoïa ! Un stress de rôle-playing très fatiguant pour les nerfs, mais généralement aussi de bons moments de



rigolade devant l'absurdité de certaines scènes. Big Brother, version tragi-comique, en somme.

### LES REGLES

Du point de vue des règles, tout est basé sur ce bon vieux D20. Les caractéristiques et les compétences sont notées sur 20. Il suffit de faire sous son score pour réussir. Les compétences sont basées sur les caractéristiques, et si aucune compétence ne convient à une situation on utilise une caractéristique. Rien de révolutionnaire, donc, mais c'est efficace, et permet de se concentrer sur le jeu et sur le rôle-playing. Paranoïa est un jeu verbeux. Non expansifs s'abstenir donc,



d'autant plus qu'une bonne dose de baratin est nécessaire pour se sortir de certains mauvais pas. Fayotage, Corruption, Baratin sont donc des compétences qui servent peu, car le maître du jeu cruel (c'est son devoir, à Paranoïa, en plus de son impartialité... entre les joueurs) préférera une scène de rôle-play.

A noter également comme à Toon toute une série de tables fabuleuses (table des effets des pilules bleues, table de décompression explosive, effet des Cartouches Nucléaires Tactiques, etc.) qui sont toujours une façon originale de passer au clone suivant...

## AUTRES REMARQUES

Honnêtement, Paranoïa n'est pas un jeu pour jouer en campagnes... Le moins qu'on puisse dire c'est que les six clones suffisent rarement à un scénario. Douze ou Vingt serait un nombre plus judicieux, mais moins drôle. En fait, Paranoïa ne peut se jouer qu'avec des joueurs sachant différencier le jeu de la réalité, car les coups vaches sont encouragés, et il y a toujours un

risque que des tensions naissantes pendant le jeu se perpétuent dans la vie courante. Il faut considérer Paranoïa comme un divertissement. Tout comme on ne fait pas du toon toutes les semaines, Paranoïa est un jeu à sortir de temps en temps, tous les six mois. Mais avec des joueurs et un maître en forme, on peut facilement passer une très bonne après-midi de conspirations et de rires...

## L'AVIS DU CRITIQUE

Pour moi, Paranoïa est l'exemple même de ces jeux divertissants, des OVNIS dans le monde du JDR, comme l'est également Toon ou GURPS Disque-Monde. Du comique, de l'absurde et surtout le contrepied des jeux Story-Teller et autres ambiances lourdes. C'est une façon de rappeler que dans Jeu de rôle, il y a jeu. Etant pourtant un adepte convaincu du

jeu "sérieux" avec scénario construit, ambiance travaillée, etc. je dois avouer que Paranoïa présente une alternative intéressante... mais pas tout le temps.

