

PARANOÏA PARANOÏA

ÉCRAN DU MAÎTRE DE JEU



**JEUX
DESCARTES**

Avec l'autorisation de
West End Games, Inc.

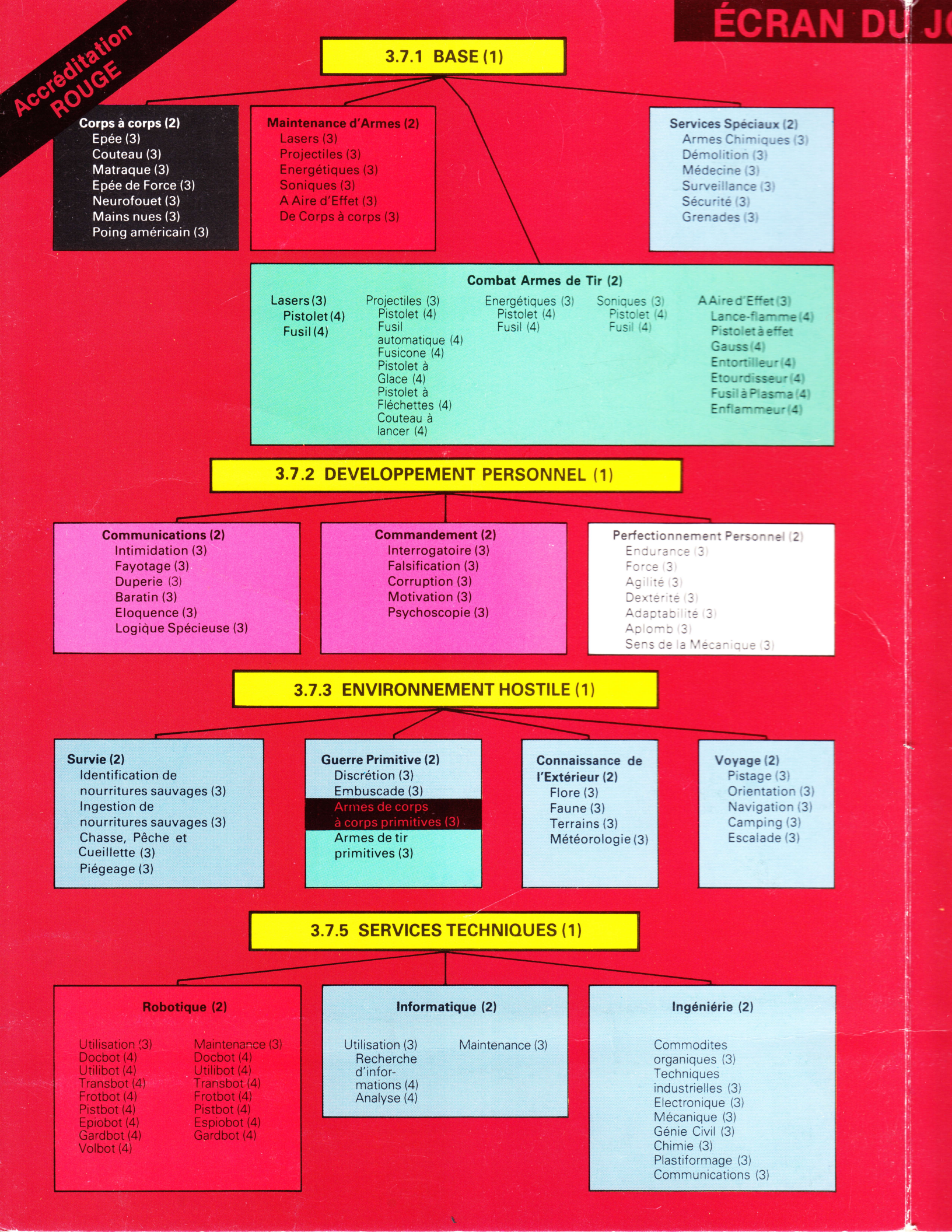
3.3.1 TABLE DES ATTRIBUTS SECONDAIRES

	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%

3.5.1 TABLE DES POUVOIRS MUTANTS NORMAUX

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

** 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.



3.7.4 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)

Tube 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)

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

Utilisation et Réparation (2)

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

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	Corpore 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.

3.4.1 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

RESUME DE LA PROCEDURE

DE CREATION D'UN PERSONNAGE

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

ÉCRAN DU MAÎTRE DE JEU

13.4.1 TABLE DES DOMMAGES

Type d'armes		colonnes des armes										colonnes des armes									
Colonne n°		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Armes L									Pistolet laser	Fusil laser				Canon laser							
Armes S								Pistolet sonique	Fusil sonique						Foudroyeur sonique						
Armes E									Pistolet énergétique	Foudroyeur											
Armes P Lance-projectiles								Cartouches Napalm Gaz	Dum-dum	HE PA CME		HEAT									
Lance-projectiles semi-auto								Cartouches Gaz	Napalm	Dum-dum	HE PA CME		HEAT								
Fusicones								Gaz	Napalm		HE CME	HEAT		Cartouches		Dum-dum		PA			CNT
Autres armes P									Pistolet à glace Pistolet à fléchettes												
Armes A								Etourdisseur		Pistolet à effet Gauss		Lance-flamme	Enflammeur			Lance-feu					Générateur plasma
Armes J								Couteau à lancer Arc	Grenades												
Armes C						Mains nues	Poing américain	Couteau	Matraque		Epée	Neurofouet		Epée de force							
Colonne n°		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DOMMAGES AUX HOMMES	DOMMAGES AUX ROBOTS	DOMMAGES AUX VEHICULES																			
Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	01-90	01-80	01-70	01-60	01-50	01-40	01-30	01-25											
Sonné	Court-circuité	Distrain	91-00	81-90	71-85	61-85	51-75	41-65	31-55	26-45											
Blessé	Légèrement endommagé	Légèrement endommagé	—	91-00	86-00	86-95	76-88	66-83	56-77	46-72											
Neutralisé	Sérieusement endommagé	Sérieusement endommagé	—	—	—	96-00	89-95	84-93	78-91	73-89											
Tué	Détruit	Détruit	—	—	—	—	96-00	94-00	92-00	90-00											
Désintégré	Désintégré	Désintégré	—	—	—	—	—	—	—	—											

14.3.1 TABLE DES ACCIDENTS DE VEHICULES ET DES CHUTES DE GRANDES HAUTEURS

Colonne n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Chute (en mètres)	0-5	6-10	11-15	15-20	20-100	100-1 000	1 000-10 000	10 000-100 000	d'orbite
Vitesse du véhicule accidenté (en km/h)	0-10	11-25	26-50	51-100	101-200	201-500	501-1 000	1 001-10 000	10 001-20 000
Effets :									
Pas d'effet	01-40	01-05	—	—	—	—	—	—	—
Sonné	41-75	06-45	01-03	01	—	—	—	—	—
Blessé	76-88	46-72	04-44	02-06	01	—	—	—	—
Neutralité	89-95	73-89	45-77	07-41	02	01	01	—	—
Tué	96-00	90-00	78-00	42-00	03-00	02-99	02-98	01-95	01
Désintégré	—	—	—	—	—	00	99-00	96-00	02-00

Note : Cette table n'a été conçue que pour déterminer les effets des accidents sur les êtres vivants. Pour estimer les effets produits sur des choses, comparez la fragilité relative de la chose « accidentée » avec celle des êtres vivants, et modifiez le résultat en proportion. N'oubliez pas que par « fragilité », il faut entendre fragilité du fonctionnement. A certains égards, un piano est moins fragile qu'un être humain, mais essayez donc, un de ces jours, d'en faire tomber un d'une hauteur de cinq mètres et vous verrez si son fonctionnement n'est pas dramatiquement altéré.

Voici les termes équivalents pour les effets des dommages sur les choses :

Sonné	= Esquinté
Blessé	= Cassé
Neutralisé	= Bousillé
Tué	= Complètement foutu
Désintégré	= Eclaté

13.4.5 TABLE DE LOCALISATION DES BLESSURES

1D100	Localisation
01-13	Tête
14-24	Bras gauche
25-35	Bras droit
36-57	Poitrine
58-70	Abdomen
71-85	Jambe gauche
86-00	Jambe droite

13.3.6 TABLE DES MODIFICATEURS DE COMBAT

Action ou situation	« C » affecte Corps à corps, « T » affecte Armes de Tir, « T/C » affecte les deux.	Modificateur applicable au pourcentage de base
SITUATION DE L'ATTAQUANT :		
Déplacement : Marche	T/C	-5%
Course	T/C	-25%
Sprint	T/C	attaque impossible
Esquive	T/C	-20% cumulable
Tir à vue (obscurité)	T	Pourcentage de base = 5% maximum
Même cible qu'au round précédent	T	+10%
Tir à bout portant (5 m ou moins)	T	+20%
Tir à courte portée (de 5 m à 1/3 portée)	T	0%
Tir à portée moyenne (1/3 à 2/3 de la portée)	T	-10%
Tir à longue portée (2/3 à portée maximale)	T	-20%
Blessé	T/C	-15%
Encombré	T/C	-10%
SITUATION DU DEFENSEUR :		
Déplacement : Marche	T/C	-5%
Course	T/C	-20%
Sprint	T/C	-20%
Esquive	T/C	-20%
Encombré	T/C	+10%
A couvert	T	-5%
Plus de 50%	T	-25%
Plus de 90%	T	-75%
A terre	T	-15%
A terre	C	+25%

13.4.4 TABLE DES ARMURES

Type d'armure	Type d'arme							
	L	S	E	P	PA*	A	J	C
Reflec	4	—	—	—	—	—	—	—
Cuir	—	—	—	1	—	—	1	1
Rembourrage	—	1	—	1	—	—	1	1
Cotte de mailles	—	—	—	1	—	—	2	2
Plaques métal (ou « plate »)	—	—	—	1	—	—	3	3
Plaques polies	1	—	—	1	—	—	3	3
Combinaison amiante	1	—	—	4•	—	4•	—	—
Combinaison d'environnement	—	1	1	1	—	—	1	1
Armure kevlar	—	—	—	3	1	—	1	1
Armure kevlar à revêtement mylar	2	—	—	3	1	—	1	1
Combinaison de combat alimentée	4	4	4	4	1	4#	4	4
Combinaison de combat avec armure feuilletée	4	4	4	4	4	4#	4	4

Les chiffres indiquent le nombre de décalage de colonnes vers la gauche à effectuer lors de la lecture de la Table des Dommages (Table 13.4.1).

* « PA » correspond aux armes de type « P » qui tirent des projectiles PA.
• L'amiante n'offre aucune protection contre la plupart des projectiles; le chiffre indiqué dans la colonne « P » n'est applicable que pour des projectiles au napalm. De plus, l'amiante n'offre une protection que contre les armes de type A suivantes : lance-flamme, générateur de plasma, enflammeur, lance-feu.

Les combinaisons de combat offrent une protection totale contre les Entortilleurs et les Etourdisseurs. Si une arme à effet Gauss inflige au porteur d'une combinaison de combat un dommage équivalent ou supérieur à « blessé », la combinaison cesse de fonctionner et ne peut plus être utilisée. Le porteur de la combinaison ne subit aucun dommage.

L = Laser; S = Sonique; E = Énergétique; P = à Projectiles; PA = Perce-Armure; A = à Aire d'effet; J = de Jet; C = Corps à corps.

20.4.1 TABLE DES MODIFICATEURS POUR COMBATS DE VEHICULES

Action ou état	Modificateur au pourcentage de base
Situation de l'attaquant (si l'arme ou son utilisateur sont dans un véhicule)	
Mouvement : vol sur place	−5%
25 km/h ou moins	−25%
+ de 25 km/h	−50%
Action d'évasion	−25% cumulable
Tir à l'aveuglette (obscurité)	5% maximum
Tir sur la même cible qu'au round précédent	+10%
Portée courte (bout portant à 1/3 de la portée)	0%
Portée moyenne (1/3-2/3 de la portée)	−10%
Portée longue (2/3 à portée max.)	−20%
Compétence en Maintenance appropriée*	+10%
Situation du défenseur (si la cible est dans le véhicule ou est le véhicule lui-même)	
Mouvement : vol sur place	−5%
Lent (approx. 25 km/h ou moins)	−25%
Approx. 25 km/h ou plus	−50%
Action d'évasion	−25% additionnels

* Une connaissance approfondie du véhicule-cible permet une attaque plus efficace.

20.4.3 TABLE DES ARMURES DE VEHICULES

Véhicules	Type d'arme							
	L	S	E	P	PA*	A	J	C
Volbot 516	—	1	—	1	—	1	3	5
Volbot 616	3	3	—	5	2	5	5	8
Volbot 716	1	1	—	1	—	1	4	5
Volbot 816	3	5	2	5	3	5	6	8
Volbot 916	5	7	4	6	4	6	7	8
Vautour série 020	1	2	—	2	—	—	4	6
Vautour série 030	2	3	1	4	4	5	5	8
Vautour série 040	2	4	2	4	3	4	5	8
Vautour série 050	1	1	—	2	—	1	4	6

Le chiffre indique le nombre de colonnes à décaler sur la gauche sur la Table des Dommages (13.4.1)
*PA se réfère aux armes de type P utilisées avec des projectiles PA.
Définitions :
L : Laser ; S : Sonique ; E : Energétique ; P : Projectile ; PA : Perce Armure ; A : A aire d'effet ; J : Jet ; C : Corps à corps.

CONSEILS AU MAITRE DU JEU

Laissez les joueurs faire le sale boulot.

- Les personnages ont de dangereux secrets à cacher.
- Les personnages ont d'excellentes raisons de se soupçonner les uns les autres.
- Les personnages disposent de si peu d'informations sur le monde dans lequel ils vivent qu'ils doivent toujours s'attendre au pire.
- Les personnages se sont vus remettre des armes extraordinairement meurtrières.

Avec tout cela contre eux, les joueurs n'ont aucun besoin d'être aidés par le Maître du Jeu pour descendre leurs personnages respectifs. Soyez agréable. Les joueurs ne le seront pas.

Toutefois, si vos joueurs ne se comportent pas comme si ces quatre principes étaient justes, c'est qu'ils sont sûrement défectueux (West End et Jeux Descartes n'accordent aucune garantie contre les joueurs défectueux). Dans ce cas, vous avez notre permission de disposer des joueurs comme vous disposeriez de n'importe quel équipement défectueux.

13.3.7 TABLE DES EFFETS DES ARMES

Arme	Type	Portée	Nb de rounds avant rechar- gement	Rayon d'action	Défaut de fonctionnement	Arme	Type	Portée	Nb de rounds avant rechar- gement	Rayon d'action	Défaut de fonctionnement
Pistolet laser	L	50 m	6	—	00	HEAT	P/R	200 m	1	5 m	
Fusil laser	L	100 m	6	—	00	Napalm	P/R	200 m	1	8 m	
Pistolet sonique	S	60 m	10	—	99	Eclairante	P/R	200 m	1	30 m	
Fusil sonique	S	100 m	10	—	99	Gaz	P/R	200 m	1	20 m	
Foudroyeur	E	50 m	1	—	98	CNT	P/R	200 m	1	160 m	
Pistolet énergétique	E	50 m	5	—	95	CME	P/R	200 m	1	30 m	
Lance projectile					99	Pistolet à glace	P/\$	50 m	25	—	95
Cartouches solides	P	50 m	6	—		Pistolet à fléchettes	P/\$	20 m	20	—	95
Dum-dum	P	40 m	6	—		Lance-flamme	A/\$	20 m	10	—	95
HE	P	40 m	3	—		Pistolet à effet Gauss*	A/R	20 m	100	20 m#	94
PA	P	40 m	3	—		Entortilleur•	A/\$	50 m	3	—	95
HEAT	P	40 m	1	—		Etourdisseur§	A	40 m	6	—	96
Napalm	P/R	40 m	1	3 m		Générateur de plasma	A/R	20 m	10	20 m#	92
Eclairante	P/R	40 m	1	10 m		Enflammeur	A/\$	40 m	3	—	95
Gaz	P/R	40 m	1	5 m		Grenade	J/R	20 m	1	5 m	00
CME	P/R	40 m	1	10 m		Couteau à lancer	J	20 m	1	—	00
Lance-proj. semi-auto					99	Arc	J	40 m	20	—	00
Cartouches solides	P/\$	50 m	10	—		Couteau	C	—	—	—	00
Dum-dum	P/\$	40 m	10	—		Epée	C	—	—	—	00
HE	P/\$	40 m	5	—		Matraque	C	—	—	—	00
PA	P/\$	40 m	5	—		Poing américain	C	—	—	—	00
HEAT	P	40 m	1	—		Epée de force	C	—	—	—	95
Napalm	P/R	40 m	1	3 m		Neurofouet	C	—	—	—	95
Eclairante	P/R	40 m	1	15 m							
Gaz	P/R	40 m	1	8 m							
CME	P/R	40 m	1	10 m							
Fusicone					99						
Cartouches solides	P	200 m	1	—							
Dum-dum	P	200 m	1	—							
HE	P/R	200 m	1	5 m							
PA	P	200 m	1	—							

Légende : L = Laser ; S = Sonique ; E = Energétique ; P = à Projectiles ; A = à Aire d'effet ; J = de Jet ; R = à rayon d'action ; \$ = arrosage ; C = Corps à corps.

* Les armes à effet Gauss n'affectent que les robots et les appareils électroniques.

Ces armes font effet sur une zone conique de 60° devant le tireur. Toutes créatures prises dans ce rayon d'action sont affectées.

• Si l'entortilleur touche, lancez les dés sur la Table de localisation des Blessures pour savoir quelle partie du corps de la victime a été touchée. Cette partie est immobilisée par l'entortilleur et la victime ne peut plus s'en servir.

§ Si l'étourdisseur touche la cible, celle-ci est « sonnée » pendant 1D10 rounds.

20.4.4 TABLE DE LOCALISATION DES DOMMAGES SUR VEHICULES

1D100	Localisation véhicule/système	Dommage mineur	Dommage majeur
01-10	Système de guidage/cerveau électronique	10% crash/round	30% crash/round
11-20	Système de commandes	20% crash/round	50% crash/round
21-30	Système de communication	Système inutilisable	Système inutilisable
31-40	Senseurs (structure du véhicule s'il n'y a pas de senseurs)	Senseurs inutilisables	Senseurs inutilisables
41-50	Moteur	Moteur lâche (si avion, crash en 1D10+5 rounds)	Moteur stoppe (si avion, crash en 1D10 rounds)
51-65	Système d'armement	Défaut de fonctionnement d'une arme (choisir au hasard)	Défaut de fonctionnement d'une arme (choisir au hasard)
66-80	Roues ou chenilles (surfaces porteuses si avion ou hovercraft)	Véhicule inutilisable (si avion/hovercraft, 20% crash immédiat)	Véhicule inutilisable (si avion/hovercraft, 50% crash immédiat)
81-00	Structure du véhicule	Augmentation inattendue de l'aération du véhicule (10% crash immédiat)	Excellente aération du véhicule (50% crash immédiat)

13.1.1 Déroulement d'un combat

- * **Décisions des PNJ** : le Maître de Jeu décide ce que chacun des PNJ va faire au cours du round.
- * **Décisions des joueurs** : le Maître de Jeu fait un tour de table en demandant à chaque joueur à tour de rôle ce que son personnage va faire au cours du round.
- * **Résolution** : les effets de toutes les actions entreprises sont déterminés. Toutes les actions sont considérées comme étant simultanées, ce qui permet à tous les participants d'attaquer avant que les effets du combat soient appliqués. Chaque attaque est résolue en suivant la procédure suivante :
 1. *Détermination de la réussite de l'attaque* : un jet de dés est fait pour savoir si l'attaque atteint ou non sa cible.
 2. *Détermination des dommages* : un jet de dés est fait sur la Table des Dommages (13.4.1) afin de déterminer quels sont les dommages qui sont infligés à la cible.
 3. *Localisation des dommages* : si les dommages subis par la cible sont une blessure ou une neutralisation et que l'attaque a été faite avec une arme sans aire d'effet, un jet est fait sur la Table de Localisation des Dommages (13.4.5) pour savoir où, exactement, les dommages sont infligés.