



LE PARANO

*Tout est lié. Mais tout le monde ne peut pas voir les connexions,
et la plupart des gens n'y jette même pas un regard.*

*Mais moi, je ne peux pas m'empêcher d'y regarder de plus près.
Je ne peux pas m'empêcher de voir la vérité.*

*Je repère les connexions. C'est comme ça que je trouve les monstres,
et c'est comme ça que j'aide à les tuer.*

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*.

Pour définir ton Parano, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, tes actions et ton équipement. Enfin, présente-toi aux autres et choisis tes antécédents.

APPARENCE

Choisis un élément de chaque ligne, et écris-le dans "apparence".

- Homme, femme, dissimulé, transgressif.
- Regard hagard, regard fuyant, regard concentré, regard inquisiteur, regard suspicieux, regard large, regard protégé.
- Vêtements miteux, vêtements décontractés, costume froissé, vêtements soignés, vêtements confortables, surplus militaire.

CARACTÉRISTIQUES

Choisis une ligne, puis note chaque Caractéristique à droite →

- ☐ Allure+1, Bizarrerie=0, Calme+1, Hargne-1, Ruse+2
- ☐ Allure=0, Bizarrerie+1, Calme+1, Hargne-1, Ruse+2
- ☐ Allure+1, Bizarrerie=0, Calme-1, Hargne+1, Ruse+2
- ☐ Allure+1, Bizarrerie+1, Calme-1, Hargne=0, Ruse+2
- ☐ Allure-1, Bizarrerie+2, Calme-1, Hargne=0, Ruse+2

ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, plus trois actions de Parano :

☐ **Tout est lié** : Au début de chaque mystère, tu peux **examiner les variables et les modèles d'incidents** à relier aux événements courants. Jette +Ruse. Sur 10+, retiens 3, et sur 7-9, retiens 1. Dépense ta retenue lors du mystère pour poser une des questions suivantes au Gardien :

- Cette personne est-elle plus liée aux affaires courantes qu'elle ne l'affirme ?
- Où et quand aura-lieu le prochain événement critique ?
- Quel est l'intérêt du monstre vis-à-vis de cette personne ?
- Est-ce lié à un précédent mystère ?
- Comment ce mystère se place-t-il dans le tableau d'ensemble ?

☐ **Entêté** : Quand tu demandes et reçois l'avis honnête de quelqu'un sur le meilleur plan d'action pour toi, coche de l'expérience si tu ne suis pas cette recommandation. Si tu fais exactement l'inverse, tu conserves +1 pour chaque action amenant à ce but.

☐ **Vous voyez, ça se tient !** Tu peux utiliser +Ruse au lieu de +Allure quand tu manipules quelqu'un.

ÉQUIPEMENT

Armes standards, choisis-en une :

- ☐ Petit revolver (2-dommages courte recharger bruit)
- ☐ 9mm (2-dommages courte bruit)
- ☐ Fusil de chasse (2-dommages longue bruit)
- ☐ Magnum (3-dommages courte recharger bruit)
- ☐ Fusil à pompe (3-dommages courte gore bruit)
- ☐ Gros couteau (1-dommage mêlée)

NOM:	
APPARENCE:	
CARACTÉRISTIQUES A chaque jet d'une caractéristique cochée, coche de l'expérience.	
ALLURE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
Actions de base : Manipuler quelqu'un Cochée : <input type="checkbox"/>	
BIZARRERIE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
Actions de base : Utiliser la magie Cochée : <input type="checkbox"/>	
CALME :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
Actions de base : Agir face au danger, épauler quelqu'un Cochée : <input type="checkbox"/>	
HARGNE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
Actions de base : Se mettre sur la tronche, Protéger quelqu'un Cochée : <input type="checkbox"/>	
RUSE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
Actions de base : Enquêter, Déciffrer une situation difficile Cochée : <input type="checkbox"/>	

☐ **Regard aliéné** : tu prends +1 en Bizarrerie (max +3).

☐ **Esprit suspicieux** : Si quelqu'un te ment, tu le sais.

☐ **Sournois** : Quand tu attaques en embuscade, ou par derrière, tu infliges +2 dommages.

☐ **Menace négligeable** : Quand tu agis étrangement et de manière singulière pour éviter quelque chose ou quelqu'un, jette +Bizarrerie. Sur 10+ on te considère comme inoffensif et sans importance. Sur 7-9, choisis une des options : inoffensif ou sans importance. Sur un échec, tu attires énormément d'attention sur toi-même.

☐ **Communauté online** : Tu connais beaucoup de gens sur Internet. Quand tu contactes un ami du net pour t'aider sur un mystère, jette +Allure. Sur 10+, il est disponible et prêt à t'aider – il peut réparer quelque chose, décrypter un code, pirater un ordinateur, ou obtenir une information spécifique. Sur 7-9, il est prêt à t'aider, mais soit cela va prendre du temps, soit tu devras réaliser une partie de ce que tu demande toi-même. Sur un échec, tu dépasses les bornes.

Armes dissimulées, choisis-en deux :

- ☐ Couteaux de lancer (1-dommage courte multiple)
- ☐ Pistolet d'appoint (2-dommages courte bruit recharger)
- ☐ Garrot (3-dommages contact)
- ☐ Torche de gardien (1-dommage mêlée)
- ☐ Gants lestés / poings américains (1-dommage mêlée)
- ☐ Couteau papillon / cran d'arrêt (1-dommage mêlée)

PRÉSENTATIONS

Une fois arrivé ici, attends que tout le monde en ait terminé, afin que vous vous présentiez à tous.

Faites le tour du groupe. A ton tour, présente ton Parano en donnant son nom et son apparence, et informe le groupe de ce qu'ils savent à ton propos.

ANTÉCÉDENTS

Faites à nouveau le tour du groupe. Quand c'est ton tour, choisis une des entrées suivantes pour chaque autre chasseur :

Chasseur	Antécédent	Notes
	D'une façon ou d'une autre, il est lié à tout ça. D'ailleurs, cela fait un certain temps que tu gardes un œil sur lui.	
	Un proche. Demande-lui quelle est la nature de votre relation.	
	Vieux amis, d'un ancien boulot ou d'un hobby. Décidez ensemble de quoi il s'agissait.	
	Vous avez vécu l'enfer ensemble : un monstre, le service militaire, voire un passage en établissement spécialisé. Cela vous a rapproché, et vous avez une totale confiance l'un envers l'autre.	
	Membres du même groupe de soutien.	
	Compagnons autour d'une passion étrange.	
	Tous les signes pointaient vers une entente entre vous. Alors tu l'as trouvé, et maintenant vous travaillez ensemble.	
	Vous vous connaissez à travers des sites de cryptozoologie et de théorie du complot.	

Pour faciliter la lecture, le genre du chasseur est décrit au masculin. Change ce genre selon le chasseur à qui tu as à faire.

CHANGE

Tu peux cocher une case de Chance soit pour transformer un jet que tu viens de faire en 12, ou pour modifier une blessure que tu viens de subir en 0-dommage. Si toutes tes cases de Chance sont cochées, tu es à cours de chance.

Okay ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Condamné

DOMMAGES

Quand tu subis des dommages, coche le nombre de cases correspondant aux dommages subis. Arrivé à 4 dommages, cela devient de plus en plus dangereux.

Okay ☐ ☐ ☐ | ☐ ☐ ☐ ☐ Mourant Instable : ☐ (Les blessures instables empireront avec le temps)

PROGRESSION

Expérience: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

A chaque fois que tu jettes une Caractéristique cochée, ou qu'une action te l'indique, coche une case d'expérience.

Quand tu as remplis les 5 cases d'expériences, tu progresses. Efface les coches, et choisis une amélioration dans la liste.

AMÉLIORATIONS

☐ Prends +1 en Ruse, max +3

☐ Prends +1 en Calme, max +2

☐ Prends +1 en Allure, max +2

☐ Prends +1 en Bizarrie, max +2

☐ Choisis une autre action de Parano

☐ Choisis une autre action de Parano

☐ Gagne un Refuge, comme l'Expert, avec 2 options

☐ Prends une option supplémentaire pour ton Refuge

☐ Choisis une action d'un autre livret

☐ Choisis une action d'un autre livret

Après avoir progressé cinq fois, tu obtiens l'accès aux améliorations avancées de la liste ci-dessous, en plus des précédentes.

AMÉLIORATIONS AVANCÉES

☐ Prends +1 à une Caractéristique au choix, max +3.

☐ Change l'archétype de ce chasseur.

☐ Crée un second chasseur à jouer en plus de celui-ci.

☐ Note deux des actions de base comme avancées.

☐ Note deux autres actions de base comme avancées.

☐ Retire ce chasseur de la circulation, à l'abri du danger.

☐ Décoche une case de Chance de ton livret.

REFUGE

Tu t'es créé un refuge, un lieu sûr pour travailler et étudier. Choisis tes options pour ton refuge :

☐ **Oubliette.** Cette pièce est isolée de toute sorte de monstre, esprit ou magie que tu connais. Rien de ce qui est entreposé ici ne peut être retrouvé, ne peut en sortir, ou produire de la magie.

☐ **Bibliothèque encyclopédique.** Quand tu parcoures tes livres, prends +1 pour **enquêter sur le mystère** (tant que des travaux de référence ou historiques sont pertinents).

☐ **Abri de survie.** Tu disposes d'une pièce contenant le nécessaire de survie, et protégée de quasiment toutes les menaces extérieures, banales comme mystiques. Tu peux t'y abriter pour quelques jours.

☐ **Sorts de protection.** Le refuge est à l'abri des monstres – ils ne peuvent y entrer. Enfermés, ils peuvent tenter de s'évader, mais ce ne sera pas aisé.

☐ **Bibliothèque mystique.** Si tu utilises ta bibliothèque pour te préparer, avec les tomes et les grimoires adéquats, prends +1 pour **utiliser la Magie**.

☐ **Armurerie.** Tu possèdes un stock d'armes et d'objets mystiques, rares, voire tueurs de monstres. Si tu as besoin d'une arme spéciale, jette +Bizarrerie. Sur 10+, tu en as, et plusieurs par dessus le marché ! Sur 7-9, tu en as juste le minimum requis. Sur un échec, tu trouves bien quelque chose, mais inutile dans le cas en cours.

☐ **Atelier.** Tu possèdes une zone dédiée à la construction ou la réparation des flingues, voitures ou autres gadgets. Vois avec le Gardien combien de temps prendra chaque réparation ou construction, et s'il te faudra de l'aide ou des pièces détachées.

☐ **Laboratoire de Magie.** Tu as un labo occulte avec toute sorte d'ingrédients étranges et d'outils utiles au lancement de sorts (l'action **utiliser la Magie**, la Magie Véritable, et toute action magique).

☐ **Infirmerie.** Tu peux soigner des gens ici, et tu as l'espace nécessaire pour le repos de deux personnes. Le Gardien t'indiquera le temps nécessaire à la récupération d'un patient, et si tu as besoin d'aide ou d'autre chose.

MON REFUGE, LA CONSPIRATION, ...	NOTES (ACTIONS, RETENUES, ETC)