

# Haunted



Les joueurs incarnent des personnages unis et confrontés à la hantise d'un lieu fermé. Cette hantise reste à la discrétion du meneur (fantôme, entité extraterrestre, démon) et peut être avérée ou simulée (tueur en série, mauvaise blague). Les personnages possèdent quatre caractéristiques : **tête, mains, cœur et jambes**. Pour créer un personnage, un joueur reçoit **6D6 à répartir** entre ses

caractéristiques (min 0, max 3). Pour réussir une action, on lance le nombre de dés de la carac. **Les scores de 4 ou + sont des succès**. Une action plus difficile peut demander plus d'un succès.

Outre la cause et le lieu de la hantise, le meneur doit définir **six obstacles** à la survie des personnages, six épreuves qu'ils devront traverser. **Un échec à l'une de ces épreuves blessera un personnage. Un second échec entraîne la mort. Un personnage blessé enlève 1D dans toutes ses caracs** (min 0). Ne pas lancer de dé revient à échouer. Les personnages qui survivent aux six épreuves sortent du lieu hanté et gagnent la partie. On peut aussi faire des tests en dehors de ces épreuves si les joueurs le proposent (fouille, bricolage...). Les échecs ne causent alors pas de dommages.



**Une partie commence toujours dans le lieu hanté et l'objectif est toujours d'en sortir vivant.**

**Quelques lieux :** manoir, château en ruines, paquebot, île déserte, village de montagne, vieux monastère, caverne humide...

**Quelques obstacles :** coffre piégé, cave obscure, animal enragé, tireur isolé, éboulement, apparition effrayante, attaque mentale, possession démoniaque...