



### SCENAR 3 : **Hantise** (années folles 1920)

Les aventuriers sont un groupe d'exorcistes. Ils doivent enquêter sur une maison où se passent de drôles de choses.

→ indique l'entrée de la maison, A vous d'imaginer les pièces que visiteront vos joueurs, en vous basant sur le plan. Le fantôme peut faire bouger des meubles, ou même animer des statues de pierre, ou la peau de bête du bureau. Il peut essayer d'étrangler un joueur avec un rideau ou des choses de ce genre. N'hésitez pas non plus à lancer de fausses alertes, à faire juste peur avec un robinet qui goutte, ou l'ombre d'un chat par la fenêtre.

Dans la pièce marquée d'un X, en haut à gauche, l'eau du bain ne cesse de faire des rides, comme si on criait sous l'eau, mais le bassin est vide (jet en Voir). Un cadavre est caché sous le sol. Il suffira de l'enterrer proprement pour mettre fin au phénomène occulte.

#### LES MECHANTS

**Les phénomènes divers** : Dangerosité à 6, (ça veut dire qu'ils ont 6 dans toutes les caractéristiques) deux dés dans toutes les compétences.

**La Statue** : dangerosité à 7, un dé, mais 150 points de vie, c'est dur le marbre.

**La peau de bête** : dangerosité à 8, deux dés

**Le Mort** : Martha Sweetbox, assassinée par son mari pour toucher l'héritage. On n'a jamais retrouvé le corps, parce que son mari l'a coulée dans le béton sous la baignoire.