



Nuit de Halloween, 0h00. Une bande d'étudiants déjantés décident de faire la foire dans une vieille baraque au toit poutré abandonnée au fond des bois. Tout est prévue: alcool, drogue, sexe... Et les histoires de fantômes. Sauf que ces derniers habitent bel et bien cette demeure, et en ont plus qu'assez d'être dérangés tous les ans à la même période. ils ne sont pas contents et veulent tout mettre en oeuvre pour chasser ces intrus.

Ce petit jeu rapide va permettre à un groupe de joueurs dirigé par un maître de jeu d'incarner les fantômes et de chasser les malheureux qui n'ont pas la descendance de les lancer tranquille.

Suivant le nombre de personnes à la table et la bâtisse occupée, le Maître de Jeu détermine un nombre de points, que l'on appelle **Points de Spook**, que les joueurs vont pouvoir utiliser pour tourmenter et faire fuir les intrus. Le score de Spook est seulement connu du MJ et n'est pas communiqué aux joueurs. Ce sera à ces derniers de bien réfléchir à leurs actions pour établir le plus d'effet possible en dépensant le moins de points. Le Maître de jeu détermine aussi un délai imparti aux fantômes pour chasser les « occupants ». Ce délai, court et généralement compris entre 30mn et 2 heures, sera le temps **REEL** que les joueurs auront en temps de jeu pour faire fuir **TOUS** les intrus et ainsi gagner la partie.

<i>Nombre de Joueurs</i>	<i>Points de Spook</i>
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
...	...

<i>Bâtisse</i>	<i>Points de Spook</i>
H.L.M	1
Maison de quartier	5
Ferme isolée	7
Manoir abandonné	10
Château écossais	20

A chaque fois que les joueurs voudront entreprendre une action pour faire fuir les squatters, ils devront dépenser des **Points de Spook** qui seront mis en

opposition aux **Points de Crédulité** des intrus.

<i>Type d'action</i>	<i>Points de Spook</i>
Possession	10
Télékinésie	5
Apparition	5
Froid Glacial	2
Ricanements	2
Cauchemar	1
Sensation d'inconfort	1

<i>Intrus</i>	<i>Points de Crédulité</i>
Expert Scientifique	15
Casseur de Fantômes	15
Flambeur	12
Etudiant camé	10
Rôliste	8
Clodo	5
Gothique	3
Gamin égaré	3

Si la dépense des Points de Spook est supérieure aux Points de Crédulité du ou des intrus impliqués, ces derniers sont effrayés et s'enfuient à toute jambe de la demeure. Les fantômes récupèrent les points de Spook qu'ils ont dépensés pour cette action.

Si la dépense des Points de Spook est inférieure aux Points de Crédulité du ou des intrus impliqués, ces derniers trouvent une explication logique au phénomène dont ils sont témoins et continue leurs activités au sein de la bâtisse. Les fantômes perdent les Points de Spook dépensés et les intrus ont leur score de Crédulité diminué de ce nombre de points.

Si la dépense des Points de Spook est égale aux Points de Crédulité du ou des intrus impliqués, rien ne se passe.

La partie de jeu se termine lorsque l'une des deux parties est la première à ne plus avoir de points. Si ce sont les fantômes, ils ont perdus, chassés dans l'Outre-Monde. Si ce sont les intrus, ils se sont sauvés à toute jambe.

