

GHOSTBUSTERS™



Introduction

Ghostbusters est un jeu de rôles humoristique américain, conçu par **Sandy Petersen**, **Lynn Willis** (les créateurs du jeu de rôles **Call of Cthulhu**), et **Greg Stafford** (le créateur de **Runequest** et de **Pendragon**), et publié en 1986 par **West End Games**.

Le système de jeu est très compact et très simple et vise des aventures amusantes dans l'univers des films. Il servira de fondation au **Système D6** dont **Star Wars** est l'exemple le plus connu, et inspirera des dizaines de mini-jeux de rôles comme **Risus**.

Ce document reprend les règles originales de 1986.

Concepteur	© S. Petersen, L. Willis, G. Stafford
Version	Version originale 1986
Traduction et adaptation	© O. Rey 2022
Version	1.0
Référence	OReyJdr14

Création du personnage

Traits

Les Ghostbusters possèdent quatre **Traits** :

- Sa **Cerveille** (Brains),
- Ses **Muscles** (Muscles),
- Ses **Mouvements** (Moves),
- Sa **Coolitude** (Cool).

On assigne à chaque Trait une valeur numérique. Plus cette valeur est haute, meilleure est la performance du PJ qui l'utilise. Chaque joueur possède 12 points à répartir sur les 4 traits, sachant que la valeur d'un trait ne peut être ni inférieure à 1, ni supérieure à 5.

Note : certains Ghostbusters ont plus de 5 points dans certains Traits, mais c'est le fruit de l'expérience (voir plus loin).

Lors d'une action dont l'issue n'est pas connue d'avance, le Ghostmaster assignera un **Facteur de Difficulté** (FD) à l'action. Le joueur devra lancer un nombre de **dés à 6 faces** correspondant au Trait associé, et son score devra être supérieur ou égal au FD pour que l'action réussisse. Un de ces dés doit être un **Dé Fantôme** (DF), un dé à 6 faces de couleur différente ayant un fantôme à la place du 6 (ou géré comme tel).

Talents

Les Ghostbusters ont un **Talent** par Trait. Quand le PJ tente une action pour laquelle il possède un Talent, le joueur lancera 3D de plus que son Trait.

Chaque joueur doit choisir un Talent par Trait dans les listes ci-dessous. Il est possible de choisir un Talent non listé si le MJ l'accepte (dans la plupart des scénarios de Ghostbusters RPG, les PNJ ont des Talents ne figurant pas dans ces listes).

Cerveille		
Anthropologie	Déduction	Occultisme
Archéologie	Deviner	Parapsychologie
Astronomie	Électronique	Physique
Bibliothèque scientifique	Faits sportifs	Psychanalyse
Biologie	Géologie	Réparation électrique
Botanique	Histoire	Réparation mécanique
Bureaucratie	Journalisme	Romans à l'eau de rose
Chimie	Linguistique	Zoologie
Coiffure à la mode	Mathématiques	
Comptabilité	Médecine	

Muscles		
Bagarre	Escalader	Lutte
Casser des choses	Éventrer	Nager
Renverser à coups de pieds	Gloutonnerie	Sauter
Courir	Intimider	Soulever

Mouvements		
Attirer l'attention	Faire de la musique	Se déguiser
Attraper	Fouiner	Se pavaner
Breakdance	Furtivité	Séduire
Conduire un véhicule	Jeter	Tirer avec une arme
Écouter	Pickpocket	Tours de passe-passe
Équilibre	Ragots	Voir
Esquiver	Se cacher	

Coolitude		
Bluffer	Élever des enfants	Jouer à la Bourse
Charmer	Emprunter	Marchander
Confusionner	Intimider	Orateur
Convaincre	Jouer au Poker	Raconter des bobards

Bons Points

Tous les Ghostbusters commencent le jeu avec 20 **Bons Points** (BP). Des BP seront gagnés quand ils auront fini les missions ou auront achevé leurs objectifs.

Quand les Ghostbusters vont mal, ils perdent des BP et prennent des amendes pour stationnement interdit, des appels injurieux de leurs créanciers ou de longs séjours à l'hôpital.

Les Bons Points sont plus qu'une mesure de l'état de santé des Ghostbusters, ce sont des moyens pour eux d'influer sur l'histoire, de les voir tenter d'incroyables prouesses ou de les sortir de terribles ennuis.

Action	Coût en BP
Augmenter ses chances de succès ¹	1 BP = +1D au jet
Réduire le temps de séjour à l'hôpital	1 BP = -1 semaine
Compenser une action très stupide	Un certain nombre de BP
Éviter de mourir	Un certain nombre de BP

¹ La décision de dépenser des Bons Points doit être faite avant le jet et ne peut pas modifier un jet déjà réalisé.

Liens entre Bons Points et Traits

Les Traits sont liés avec les BP de la manière suivante (avec accord du Ghostmaster) :

Contexte	Action	Impact en BP
Expérience	Faire +1 sur un Trait	-30 BP
Moment critique ²	Faire -1 sur un Trait	+20 BP

² Par exemple, au lieu de mourir, un Ghostbuster n'ayant plus de BP peut en retrouver en perdant définitivement 1 point sur un de ses Traits.

Quand les BP sont utilisés par les joueurs pour sortir le Ghostbuster d'une mauvaise situation, ces derniers doivent décrire la situation. Si la description est amusante, le Ghostmaster pourra gratifier le Ghostbuster d'un bonus de +1 ou +2 BP.

Expérience

Le gain de BP après une mission est évalué comme suit :

Situation	Gain en BP
Mission échouée ou fantôme non capturé	La moitié des BP perdus pendant la mission
Mission réussie	La totalité des BP récupérés, voire un léger bonus
Mission accomplie avec panache et fun	Tous les BP sont récupérés + la moitié des BP perdus pendant la mission

Objectif Personnel

Le Ghostbuster poursuit un **Objectif Personnel**. L'atteindre lui accordera de nouveaux BP. La liste est donnée ci-dessous, sachant que le Ghostmaster peut valider un objectif n'étant pas dans la liste.

Sexe – Le Ghostbuster est habitué à des relations sans lendemain. Si le Ghostbuster réussit à avoir un rendez-vous amoureux qui se passe bien durant une aventure : +1DF en BP.

Si le Fantôme est tiré, le Ghostbuster fait une grosse bêtise pendant le rendez-vous et ne gagne pas de BP (mais en gagnera un de plus au prochain jet réussi)