



World of Ghosts



Etes-vous dérangé par des bruits étranges au milieu de la nuit ?  
Avez-vous jamais eut peur d'aller dans votre cave ou votre grenier ?

Vous êtes-vous déjà trouvé nez à nez avec un spectre,  
un revenant, un fantôme ?

Si la réponse est oui, n'attendez plus,  
décrochez votre téléphone et appelez des professionnels !



## INTRODUCTION

- Do you believe in UFOs, astral projections, mental telepathy, ESP, clairvoyance, spirit photography, telekinetic movement, full trance mediums, the Loch Ness monster and the theory of Atlantis?

- Ah, if there's a steady paycheck in it, I'll believe anything you say.

**World of Ghosts** est un court système de jeu conçu pour vous permettre d'incarner des chasseurs de fantômes dans le New York contemporain, dans le style et l'ambiance des trois excellents films **SOS Fantômes** et de leurs deux adaptations en dessin animé.

Ce document ne contient aucun élément de contexte sur l'univers de **Ghostbusters**. Si vous cherchez un topo à ce sujet, tournez-vous vers les films et les deux séries animées, vous aurez toutes les infos nécessaires et en plus vous aurez (re)passé quelques heures devant ces excellentes œuvres (win-win !).

**World of Ghosts** est dérivé de **Dark World**, un système de jeu de **Fabulo**, avec son aimable autorisation (disponible sur <http://dark-world-jdr.weebly.com/>).



POWERED BY THE  
APOCALYPSE

**Dark World**, comme **World of Ghosts**, sont tous deux basés sur le système **Apocalypse**, créé originellement par Vincent D. Baker pour le jeu de rôles **Apocalypse World**.



## CREDITS

Textes : Julien "Selpoivre" Rothwiller ([selpoivre@gmail.com](mailto:selpoivre@gmail.com))



**World of Ghosts** est une production du Studio Gobz'Ink  
(<http://gobzink.shamzam.net>).

Version 1 - 17/08/2016

## LICENCE



Le texte de ce jeu est publié sous licence **Creative Commons BY-NC-SA**. Cette licence vous autorise à modifier et redistribuer ce fichier à condition d'en citer la paternité et de distribuer la version modifiée sous la même licence.

Pour plus d'informations, visitez la page suivante :  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

## CHASSEURS

I'm Winston Zeddemore, Your Honor. I've only been with the company for a couple of weeks, but these things are real. Since I joined these men, I've seen shit that'll turn you white.

Un personnage de **World of Ghosts** se définit par son nom, ainsi que plusieurs éléments techniques:

- Quatre **traits** qui le caractérisent (Raison, Action, Nerfs, Influence)
- Des **talents**, regroupant ses compétences et connaissances les plus marquantes
- Deux **états**, des compteurs gradués de 0 à 4 servant à mesurer sa santé physique et mentale : Blessures et Chocottes

## TRAITS

Chaque **Trait** possède un niveau exprimé par un **bonus/malus** :

- Mauvais : -2
- Médiocre : -1
- **Moyen : 0**
- Fort : +1
- Excellent : +2



Voici ce que signifie chaque Trait:

- **RAISON** : éducation, intellect, logique
- **ACTION**: force, agilité, endurance, instinct
- **NERFS**: calme, sang-froid, stabilité
- **INFLUENCE** : relationnel, bagou, réseau

## TALENTS

Les **talents** du personnage regroupent ses talents et connaissances les plus marquantes. Il s'agit des domaines où le personnage est un véritable expert.

Les talents possédés par le personnage peuvent être utilisés pour améliorer les chances du personnage dans un conflit. Ils peuvent également être invoqués pour lui permettre de tenter des actions impossibles autrement (par exemple, tous les personnages savent se servir d'un ordinateur mais le talent Informatique est nécessaire pour pirater un réseau).

Les talents du personnage peuvent être choisis dans la liste suivante ou librement créés avec l'accord du Meneur:

- Corps à corps : Coller des claques et éviter d'en recevoir
- Conduite : Poursuivre, distancer ou filer un véhicule, conduire dans des circonstances extrêmes
- Electronique : Bricoler et utiliser du matériel électronique de pointe (du multimètre au proton pack)
- Filatures : Suivre une cible incognito, savoir si on est soi-même suivi
- Histoire : Connaissances sur l'histoire de New York et du reste du monde
- Informatique : Analyser un système informatique, piratage, cryptographie, remonter une piste sur Internet
- Investigation : Recherches d'indices, sens de l'observation
- Persuasion : Convaincre, manipuler, baratiner autrui
- Médecine : Premiers soins, chirurgie, pharmacologie, autopsies
- Occultisme : Connaissances sur le folklore, les sociétés secrètes, l'ésotérisme et les cultes étranges

- Pistage : Suivre une personne, une créature ou un convoi dans la nature, effacer ses propres traces
- Psychologie : "Lire" une personne, traiter un traumatisme ou une maladie mentale
- Sciences : Physique, chimie, astronomie...
- Tir : L'art de toucher sa cible sans (trop) de dégâts collatéraux

Si la situation permet au personnage de s'appuyer sur l'un de ses talents, il lance les dés avec un **bonus de +1**. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs talents à la fois.

## CREER UN PERSONNAGE

Pour créer un personnage:

1. Déterminez son **nom** et ce qu'il faisait avant d'être recruté par SOS Fantômes. Si vous êtes inspiré, prenez également quelques instants pour réfléchir à sa situation familiale. Vit-il avec quelqu'un ? A-t-il des enfants ?
2. **Distribuez** au choix les **bonus/malus** parmi les Traits. **La somme doit être nulle** et les scores compris entre -2 et +2.
3. Choisissez **deux talents** dans la liste.

## CONFLITS

You guys, this is exactly how I pictured my death!

## RESOUDRE DES CONFLITS

En cours de jeu, les joueurs racontent ce que font leurs personnages, et le Meneur comment l'environnement réagit et évolue. Lorsque le Meneur reconnaît que la situation en cours correspond à l'un des **conflits** énumérés ci-dessous (analyser, prendre un risque, disparaître...), il le signale et le joueur jette les dés, en appliquant le malus/bonus du Trait mentionné. Le Meneur interprète alors le résultat, en l'intégrant dans le récit.

## ANALYSER - 2D6 + RAISON

Lorsque vous étudiez attentivement une personne, un thème, un objet, un lieu ou une situation.

**Sur 10+**, vous savez tout ce qu'on peut humainement en savoir dans le temps que vous y consacrez, et selon la façon dont vous orientez votre recherche.

**Sur 7-9**, vous obtenez des éléments intéressants et nombreux mais pas tous ceux qui seraient disponibles.

**Sur 6-**, le Meneur choisit :

- Vous n'obtenez rien de nouveau
- Vous obtenez quelques éléments mais la situation se complique

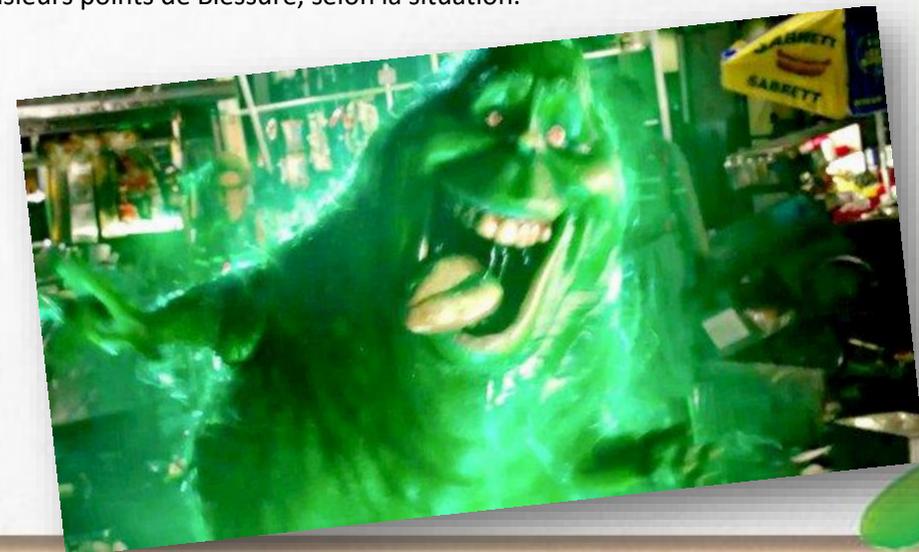
## PRENDRE UN RISQUE - 2D6 + ACTION

Lorsque ce que vous tentez comporte un risque physique.

**Sur 10+**, tout se passe aussi bien que vous l'espérez.

**Sur 7-9**, il y a une complication et le Meneur vous propose un choix ou un coût pour réussir (ce qui peut vous amener à gagner des Blessures ou de la Chocottes).

**Sur 6-**, le risque tourne mal, le Meneur vous explique comment. Vous encaissez un ou plusieurs points de Blessure, selon la situation.



### **FUIR - 2D6 + ACTION**

Lorsque vous tentez d'éviter ou d'échapper à un ennemi ou à une situation périlleuse.

**Sur 10+**, vous parvenez à échapper au danger.

**Sur 7-9**, vous réussissez à fuir, mais quelque chose se complique sérieusement.

Choisissez dans la liste:

- Vous, ou un de vos alliés, subissez des Blessures ou des Chocottes
- Vous perdez quelque chose d'important
- Vous vous retrouvez dans une autre situation dangereuse ou face à un autre ennemi

**Sur 6-**, le danger ne vous quitte pas.

### **SELF-CONTRÔLE - 2D6 + NERFS**

Lorsque vous êtes confronté à l'horrible, le surnaturel et l'anormal ou dans une situation très tendue et qu'il faut garder le contrôle de soi.

**Sur 10+**, vous vous contrôlez et agissez comme bon vous semble.

**Sur 7-9**, vous encaissez un ou plusieurs points de Chocottes, selon la situation.

**Sur 6-**, le Meneur choisit dans la liste:

- Crier et paniquer
- Riposter violemment
- Supplier et prier
- Se prosterner et marmonner

### **RÉSISTER - 2D6 + NERFS**

Lorsque vous tentez de rester conscient malgré la douleur, les blessures, la fatigue ou le poison.

**Sur 10+**, vous parvenez à rester conscient mais les circonstances vous forcent à agir en subissant un désavantage jusqu'à ce que vous ayez été soigné ou que vous soyez reposé quelques instants.

**Sur 7-9**, vous restez conscient pour d6 minutes, après quoi vous sombrez dans l'inconscience. Vous subissez un désavantage jusque-là.

**Sur 6-**, vous sombrez dans l'inconscience immédiatement.

### **CONTACTER - 2D6 + INFLUENCE**

Lorsque vous faites jouer votre influence ou votre réseau de contacts pour obtenir des informations ou du matériel.

**Sur 10+**, vous obtenez ce que vous souhaitez dans des délais relativement rapides (de 24h à une semaine).

**Sur 7-9**, vous obtenez ce que vous souhaitez, mais avec une complication.

Choisissez dans la liste:

- Cela prend beaucoup plus de temps que prévu
- Votre contact vous demande un service en échange
- Votre demande a attiré l'attention des autorités

**Sur 6-**, vous n'obtenez rien.

### CONVAINCRE - 2D6 + INFLUENCE

Lorsque vous tentez de persuader, manipuler, bluffer ou intimider un PNJ pour qu'il fasse quelque chose pour vous.

**Sur 10+**, le PNJ fait ce que vous attendez de lui.

**Sur 7-9**, le PNJ exige un quelque chose en retour avant de faire quoi que ce soit. Le Meneur vous indique ce que vous devrez faire pour que votre interlocuteur vous obéisse.

**Sur 6-**, le Meneur choisit dans la liste:

- Le PNJ refuse catégoriquement d'agir
- Le PNJ agit dans votre sens mais sautera sur la première occasion pour vous laisser tomber

### AVANTAGE ET DESAVANTAGE

Lorsque les circonstances dans lesquelles se trouve le personnage risquent de **grandement influencer** l'issue du conflit, le Meneur peut demander au joueur de lancer les dés avec l'avantage ou le désavantage:

- Lorsque le joueur bénéficie de **l'avantage**, il lance 3 dés et garde les deux résultats les plus hauts.
- Lorsque le joueur subit un **désavantage**, il lance 3 dés et garde les deux résultats les plus bas.
- Les avantages et désavantages ne se cumulent pas. Par exemple, si l'action tentée par le personnage est facilitée par deux de ses talents, il ne lance que 3 dés.
- L'avantage et le désavantage s'annulent : lorsqu'un personnage est affecté par les deux, il lance 2 dés normalement.

### COOPERATION

Lorsque deux personnages joueurs agissent de concert, désignez un leader, qui sera en charge de lancer les dés. Si le leader est aidé par au moins un personnage bénéficiant d'un talent adapté à la situation, il lancera les dés avec l'avantage. En revanche, si le leader échoue, l'assistant subira également les conséquences de l'échec.



## BLESSURES ET TRAUMATISMES

– Ray has gone bye-bye, Egon... what've you got left?

– Sorry, Venkman, I'm terrified beyond the capacity for rational thought.

### BLESSURES ET SOINS

Le compteur de Blessure mesure l'intégrité physique du personnage. Il est gradué de 0 à 4 :

- 0 : Indemne
- 1 : Essoufflé
- 2 : Contusionné (-1)
- 3 : Blessé (-2)
- 4 : Inconscient

Lorsque vous êtes **contusionné** ou **blessé**, vous subissez le malus indiqué dans la liste à tous vos jets impliquant l'Action.

### ENCAISSER DES BLESSURES

Le Meneur peut accorder de 1 à 4 points de Blessures lorsque la situation s'y prête et/ou que lorsque le personnage échoue à surmonter un **risque**:

- Coup de poing, chute dans les escaliers, une journée au soleil sans boire : 1
- Armes blanches, armes à feu de petit calibre : 2
- Armes à feu de gros calibre, renversé par une voiture, chute de plusieurs mètres : 3
- Explosions, renversé par un train, chute de plusieurs étages, noyade, graves brûlures : 4

### SOIGNER - 2D6 + RAISON

Lorsque vous apportez en urgence des soins médicaux à un blessé.

**Sur 10+**, l'état de votre patient s'améliore grandement. Ses points de Blessures retomberont à 0 après une bonne nuit de sommeil.

**Sur 7-9**, votre patient perd 2 points de Blessures.

**Sur 6-**, l'état du patient ne change pas.

### CHOCOTTES ET TRAUMATISMES

Le compteur de Chocottes mesure l'état de stress et de panique du personnage. Il est gradué de 0 à 4 :

- 0 : Calme
- 1 : Agité
- 2 : Stressé (-1)
- 3 : Terrifié (-2)
- 4 : En crise

Lorsque vous êtes **stressé** ou **terrifié**, vous subissez le malus indiqué dans la liste à tous vos jets impliquant la Raison ou l'Influence. Lorsque vous êtes **en crise**, le Meneur choisit dans la liste:

- Crier et paniquer
- Riposter violemment
- Supplier et prier
- Se prosterner et marmonner

La crise dure jusqu'à la fin de la scène, après quoi vous perdez automatiquement un point de Chocottes et devenez **traumatisé**.

Si vous étiez déjà **traumatisé**, la crise dure au moins jusqu'à la fin de l'histoire et votre personnage passe sous le contrôle du Meneur.

### AVOIR LES CHOCOTTES

Le Meneur peut accorder de 1 à 3 points de Chocottes lorsque la situation s'y prête et/ou que lorsque le personnage échoue à garder son **self-contrôle**:

- Situation de stress intense (fusillade, poursuivi par un fantôme...) : 1
- Visions horribles ou surnaturelles soudaines : 2
- Se retrouver nez-à-nez avec des entités comme Zuul et Gozer (sous leur vraie forme) : 3

### RÉCUPÉRER - 2D6 + NERFS

Lorsque vous profitez d'un bref temps mort pour retrouver vos esprits.

**Sur 10+**, vous parvenez à reprendre votre calme et à chasser les horreurs de votre esprit. Vous choisissez dans la liste:

- vous perdez 3 points de Chocottes
- vous n'êtes plus **traumatisé**

**Sur 7-9**, vous parvenez à souffler un peu, mais le stress reste présent. Vous perdez 2 points de Chocottes.

**Sur 6-**, vous ne parvenez pas à vous calmer. Selon les circonstances, le meneur peut vous infliger une complication.

## MACHINES\_IMPROBABLES

We **just** gave a ghost a nuke, we **should** probably run.

La plupart des armes et gadgets inventés par les membres de SOS Fantômes peuvent être traduits simplement dans les règles de **World of Ghosts** par :

- Un bonus de +1 (représentant un avantage léger).
- La possibilité de bénéficier de l'avantage lors d'un jet de dés (pour représenter un grand avantage).
- La possibilité de réaliser quelque chose d'impossible autrement.
- Un nombre de points de Blessures infligées (pour les armes).

Par exemple:

- Un pistolet à protons inflige 2 points de Blessure à sa cible, ou 3 si c'est un fantôme
- Un fusil à protons standard permet d'immobiliser un fantôme
- Un piège à fantômes permet de stocker et capturer un esprit
- Un leurre à fantômes accorde l'avantage à toute prise de risque visant à capturer un fantôme



## EXPERIENCE

- Ungrateful little yuppie larva. After everything we did for this city.

- Yeah, we conjured up a hundred-foot marshmallow man, blew the top three floors off an uptown high-rise, and ended up getting sued by every city, county, and state agency in New York.

- Yeah... but what a ride.

A la fin de chaque histoire, le personnage reçoit une progression pour son personnage, choisie dans la liste suivante:

- Acquérir un nouveau talent
- Augmenter d'un point son score d'Action
- Augmenter d'un point son score de Raison
- Augmenter d'un point son score de Nerfs
- Augmenter d'un point son score d'Influence

Chaque progression ne peut être choisie qu'une seule fois.

Lorsqu'un joueur a acheté 3 progressions, il peut dépenser son expérience pour acquérir des progressions avancées:

- Acquérir un nouveau talent
- Augmenter l'un de ses traits d'un point (pour un maximum de +3)
- Augmenter l'un de ses traits d'un point (pour un maximum de +3)

