



GHOSTBUSTERS™

MANUEL PRATIQUE D'INTERVENTIONS

On y croit depuis 1984!

Molly ressentit un frisson lui parcourir l'échine quand elle déballa l'ancien tome relié en cuir de son papier aux couleurs de la librairie. Elle recherchait ce livre depuis si longtemps qu'elle avait du mal à réaliser qu'elle tenait enfin entre ces mains l'Incantatoribus.

Il était bien plus petit que ce qu'elle avait imaginé, mais n'est-ce pas toujours le cas ?

Elle en avait entendu parler pour la première fois lors d'un cours de parapsychologie qu'elle suivait pour s'amuser en première année à Columbia. Le professeur fut renvoyé avant la fin du semestre. Son dernier cours portait sur l'Incantatoribus. Ce nom prit profondément racine dans l'esprit de Molly au point de devenir une démangeaison qu'elle ne pouvait soulager.

Une obsession. Désormais, elle saurait enfin ce que l'ouvrage renfermait... Si ce n'était pas à nouveau un faux.

Doucement, elle ouvrit le tome pour découvrir... Rien. Les pages étaient blanches.

« C'est quoi, ce bordel ? » fulmina Molly. Elle avait payé une petite fortune pour ça... Non, attends !

De l'encre fit surface sur la page. Elle se répandit en tournoyant. Des lettres tout d'abord, et finalement un mot : « MOLLY ».

Elle referma d'un coup sec l'Incantatoribus. C'était impossible, n'est-ce pas ? Ça ne pouvait pas être arrivé. Ça n'était pas vrai.

...Et si elle rejetait un coup d'œil, juste pour être certaine.

« MOLLY » Son nom était toujours écrit là. L'encre continua d'émerger. D'autres mots se formèrent.

« LIBÈRE MOI. »

Une incantation se dessina sur la page. Sans pouvoir se contrôler, Molly l'a lue à haute voix.



Soudain, l'encre s'agita violemment puis s'extirpa de la page en tourbillonnant telle une tornade en pleine tempête, grandissante... s'approchant d'elle... prenant la forme d'une main griffue voulant l'attraper.

« Merci », murmura une voix dans la tête de Molly.

C'est ainsi qu'elle disparut ; son être tout entier, corps et âme, dévoré par le

démon qui était piégé dans ce livre.

Des semaines plus tard, le niveau d'énergie psychokinétique de New York atteignait un record absolu. Ce fut le début des ennuis.

« Tu captés quelque chose sur ton détecteur PKE, Egon ? Ça sent pas bon dans le coin. Y a quand même eu un tremblement de terre, tu sais ! »

Egon Spengler haussa les épaules. « Manhattan est coutumière des activités sismiques, Peter.

— Ah ouais ? Et combien de fois ton "activité sismique" ne s'est produite que dans une seule rue ? » soupira Peter Venkman alors que Ray Santz entraînait dans la pièce.

« Vous parlez de Houston Street, les gars ? C'était pas super ?

— Ray, tu as au moins deux doctorats. À un moment donné, à l'université, t'as dû fourrer ton nez dans un dictionnaire, non ?

— Bien sûr, répondit Ray.

— Et tu ne connais pas la définition de super ?

— Pourquoi, tu as besoin que je te la donne ? »

À ce moment, Winston Zeddemore se racla la gorge. Ces collègues (le Docteur Egon Spengler, Ray Stantz et Peter Venkman) se retournèrent.

Le Winston qui pensait encore comme un commando de la Marine voulait croire que ce genre de comportement pendant une pause était leur façon de gérer la lourde responsabilité d'être l'unique défense de la ville contre les menaces paranormales.

L'autre Winston se demandait si ces gens étaient fous. Après toutes ces années, il n'en était encore pas certain... même si la réponse était probablement oui. Après tout, ils ont développé une technologie nucléaire tirant des lasers pour capturer des fantômes. Comment est-ce qu'un homme sain d'esprit pourrait se comporter de la sorte ?

« Vous avez entendu ? demanda Peter. C'était le hum hum irrité de Winston. Continuons le travail, nous discuterons vocabulaire plus tard, Ray. »

Winston s'apprêta à répondre lorsque l'immeuble se mit à trembler assez fort pour mettre à terre les quatre Ghostbusters. Un craquement tonitruant se fit entendre précédant une seconde secousse plus puissante.

« C'est inquiétant » s'exprima calmement Egon. Ça pourrait être... La pensée d'Egon fut engloutie par une vague sonore qui ressemblait fortement à un hurlement lugubre de damnés.

Les quatre Ghostbusters y crurent et, d'expérience, imaginèrent même bien pire.

Des odeurs épouvantables de soufre, de vomis et de chair brûlée commencèrent à envahir les étages supérieurs de l'ancienne caserne de pompier. La température chuta brutalement.

« La grille ! » s'exclama Ray, gêné par l'odeur. Il fonça vers la rampe de pompier puis se laissa glisser au rez-de-chaussée, trébuchant sur le chemin de la cave où l'unité de confinement était installée. Des années auparavant, juste avant l'affrontement avec Gozer, leur première unité d'Ecto-confinement (une armoire de stockage qui compressait et neutralisait l'énergie psychokinétique de la plupart des entités surnaturelles) a été débranchée de force sur ordre de Walter Peck, alors membre de l'Agence de Protection de l'Environnement.

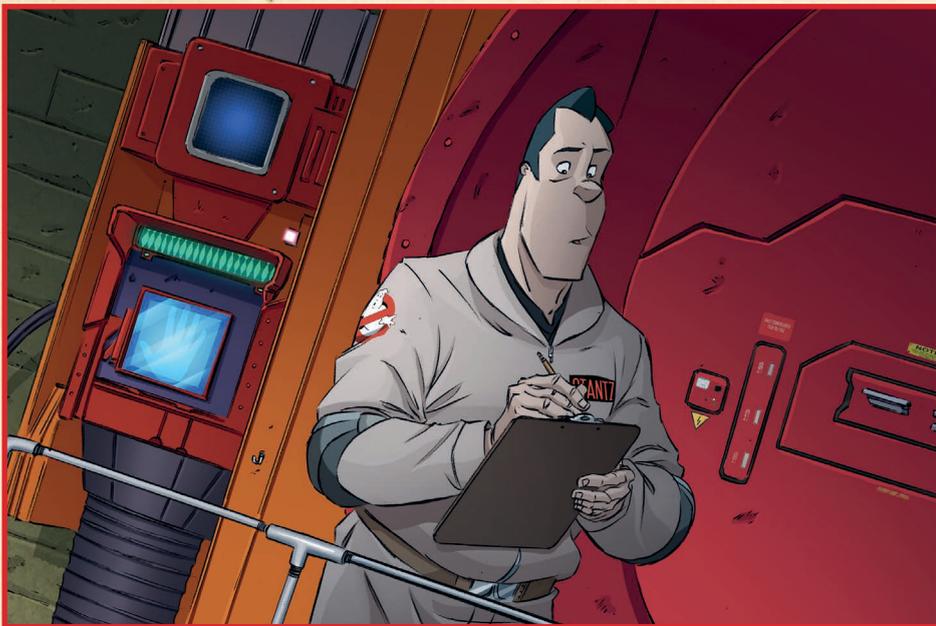
C'était tout sauf de la protection de l'environnement. La décompression explosive relâcha une armée d'esprits dans la nature. La déflagration laissa un véritable gouffre dans les fondations de l'immeuble que les Ghostbusters réparèrent en agrandissant le sous-sol et en construisant une unité d'Ecto-confinement plus volumineuse et plus stable.

Était-elle pour autant suffisamment solide pour résister à une activité sismique intense ?

Ray n'en était pas certain.

Les odeurs submergeaient la totalité du sous-sol. Étonnamment rien ne semblait abîmé. Pas de traces de brûlure aux murs, pas de débris, pas d'électricité dans l'air. L'unité semblait intacte. Tout de même... Ray se dirigea vers le tableau de contrôle et lança un diagnostic complet.

Ce qu'il découvrit était suffisant pour lui faire oublier l'odeur exécrable qui régnait autour de lui.



« C'est... C'est impossible, dit Ray.

— Tu vas devoir être un peu plus spécifique que ça. » Ray entendit la voix de Peter qui filtrait à travers le masque à gaz qu'il avait emprunté à la police de New-Yorkais et "oublié" de rendre.

« On a été témoin de l'impossible déjà deux fois cette semaine. »

Ray se tourna lentement pour faire face à Peter, qui se penchait par-dessus la balustrade en haut de l'escalier. « C'est vide. Toute l'unité est juste... vide. » dit Ray en toussant.

— Que voulez-vous dire, vide ?! » La voix de Walter Peck crachait à travers le téléphone. « Comment est-ce même envisageable ?! »

Il y a quelques années de cela, Peck était un fonctionnaire de seconde zone, travaillant pour l'Agence de Protection de l'Environnement. Il était chargé d'enquêter sur l'unité de stockage des Ghostbusters. Il perdit son poste suite à l'explosion qui résulta de sa décision de débrancher l'armoire de stockage... Malheureusement, même ça ne peut empêcher l'ascension d'un bureaucrate efficace.

Peck grimpa les échelons municipaux jusqu'au moment où il s'est vu offrir le poste de directeur de la Commission de Surveillance du Paranormal, une institution spécialement créée pour avoir à l'œil les activités des Ghostbusters.

Il accepta le poste avec plaisir. Peck croyait maintenant fermement aux dangers du surnaturel, mais il conservait ses doutes quant aux compétences des Ghostbusters...

« Nous n'en sommes pas certains, répondit Egon en tapotant sur sa calculatrice. L'intégrité structurelle de l'unité de confinement n'est pas endommagée.

— Ouais, grogna Peter. Contrairement à ce vous avez causé la dernière fois.

— Ce que Peter veut dire, c'est que quelque chose d'autre s'est passé ici, intervint Ray.

— Absolument. Notre matos n'est pas en panne. Personne ne s'est introduit. Toutes vos petites procédures de sécurité sont respectées, continua Venkman.

— Et c'est censé me rassurer, Monsieur Venkman ? La nièce du Maire a été poursuivie pendant vingt minutes par une sorte de chose-yeti ce matin, et il exige des réponses, sinon...

— Oups ! s'exprima Peter en déconnectant l'appel.

— Il n'a pas tort de s'inquiéter, dit Winston. Je suis moi-même plutôt mal à l'aise.

— Oh, t'en fais pas, dit Peter. On recrutera du monde au cas où il commence à pleuvoir des grenouilles. De plus, le petit protégé de Ray va nous dénicher le bon matos. On s'en sortira.

— Tu penses toujours qu'on s'en sortira, Peter.

— La chance est de notre côté, Ray. »

Au moment où Peter eut fini sa phrase, une autre secousse se fit ressentir, renversant de nouveau les Ghostbusters.

« Okay, c'est ma faute, dit Peter. Je n'aurais pas dû le dire à haute voix. »

Alors que les Ghostbusters enfilaient leur combinaison pour s'occuper des appels qui n'arrêtaient pas de tomber, Egon s'éclaircit la gorge : « J'ai de mauvaises nouvelles, dit-il.

— Est-ce que ça concerne les similitudes entre un gâteau et un serpent ? demande Peter.

Cherchons les points communs entre un gâteau et un serpent. On adore tous ça.

— Je ne peux jamais dire quand tu te moques de moi, répondit Egon sur un ton désabusé. Le niveau d'énergie psychokinétique de la ville est actuellement tellement élevé qu'on ne peut pas l'évaluer. »

Les quatre hommes se regardèrent sans dire un mot.

Peter brisa le silence : « Egon, je vais établir une nouvelle règle : la prochaine fois que tu as une mauvaise nouvelle, je veux que tu trouves une bonne nouvelle pour faire passer la pilule. Compris ?

— Je nous ai récemment fait économiser de l'argent en changeant notre assurance auto, répondit Egon d'un ton monotone.

— N'essaie pas d'être marrant. Ça me donne la chair de poule.

— Hé ! beugla Janine Melnitz de son bureau. Allez-vous enfin vous mettre en route ? Les clients commencent à s'impatienter ! »



L'ambiance de la ville était électrique mais pas dans le bon sens du terme. L'air était chargé d'ondes négatives, de celles qui vous hérissent les poils du dos au moindre danger.

Ecto-1 se gara à près d'un stop sur la 5e Avenue. Les Ghostbusters sortirent de leur voiture avec prudence, vigilant à toute embuscade, puis ils se dirigèrent vers Central Park car de nombreuses apparitions de fantômes y avaient été signalées.

« Ce n'est pas raisonnable, grommela Ray en retenant son souffle. Il fait à peine vingt degrés. »

— C'est pas normal, acquiesça Winston. Restons sur nos gardes !

— Oui, siffla une voix désincarnée. Soyez méfiant, pour ce que cela changera pour vous. »

Ray reconnut immédiatement la voix. « Idulnas ! cria Ray. C'est Idulnas ! »

Il n'y pas si longtemps, Idulnas (le troisième serviteur de Gozer) fut invoqué pour trouver une nouvelle forme plus destructrice et plus digne de Gozer. Parce que c'était Ray qui avait choisi le pataud Bibendum Chamallow, Idulnas l'avait capturé puis torturé, le forçant à faire un autre choix... Toutefois, le démon échoua, perdant son incarnation physique du même coup.

Idulnas en fit une affaire personnelle. Il chercha à se venger plus d'une fois. Récemment, il fut envoyé dans les Limbes par un groupe de démons qu'il avait réunis contre les Ghostbusters.

« Il n'est plus là, Ray ! Il a été banni dans un autre plan d'existence ! »

La voix se fit entendre à nouveau. Cette fois, elle provenait d'Alice, de la sculpture représentant le conte d'Alice au pays des merveilles : « Mais ça n'était que temporaire, Dr. Spengler. »

Le métal de la statue grinça lorsqu'elle se leva en s'avançant vers les Ghostbusters.

La voix émanait toujours de la statue : « J'ai trouvé un moyen de revenir dans ce monde, et je veillerai à ce qu'il soit enfin détruit. »

— Ne le prends pas mal, mais ça n'arrivera jamais, dit Peter. Ça fera une bonne citation pour notre biographie. Attaquez-la ! »

Les Ghostbusters tirèrent sur la sculpture. Quatre effluves de protons s'élançèrent vers la statue pour s'accrocher à l'énergie négative de l'entité. Cependant, la statue tomba brusquement sur le sol.



« Ouah ! Stoppez tout ! cria Winston. Les mecs, stop ! Qu'est-ce qui s'est passé ? »

Egon examina son détecteur PKE, sans succès. « Idulnas a quitté la statue. Je ne sais pas où il est parti. Il y a beaucoup trop d'énergie psychokinétique pour remonter sa trace. »

— Il n'est pas juste venu pour s'habiller en petite fille, dit Peter, avant de crier : Alors dis-nous ce qu'il se passe, bon sang ! Certains d'entre nous ont des projets pour ce week-end ! »

L'air devant les Ghostbusters commença à se déformer, à tourner avant de... se déchirer, révélant un monde au-delà, rempli d'une armée de silhouettes couvrant l'horizon sous un ciel embrasé... et cette odeur. La puanteur oppressante de la mort.



*Je vous apporte la vengeance de toutes les entités que vous avez capturées ou bannies, Ghostbusters.
La voix d'Idulnas résonnait dans leur tête.*

"Je vous amène l'Enfer personnifié."

"C'est lui... C'est lui qui a vidé la grille" gémit Ray.

"Sans blague" soupira Winston.

"Au travail !"



Ghostbusters: The Board Game est un jeu d'aventure épisodique pour un à quatre joueurs. Vous allez attraper des Fantômes, fermer des Portails donnant sur le Monde des Esprits, débloquer de nouvelles capacités de Ghostbuster... tout en sauvant le monde.

Votre Ghostbuster peut effectuer des « Actions » à chacun de vos tours de jeu. Les Actions principales sont Combattre les Fantômes, Se déplacer, Conduire Ecto-1, Renvoyer les Fantômes Piégés et Désengluer.

Chaque scénario a lieu à l'intérieur ou aux alentours d'un New York apocalyptique, construit avec les tuiles du jeu et hanté par des Fantômes. Vous pouvez aussi jouer en mode Campagne, à savoir une histoire où plusieurs scénarios sont liés. Ghostbusters est un jeu de plateau coopératif. Réussir un scénario nécessite du travail d'équipe, de l'organisation et un brin de débrouillardise. Tout le monde gagne ou perd ensemble. Vous devez coopérer afin de triompher des défis qui vous attendent.

Table des matières

NOUVELLE D'INTRODUCTION	2-5	DÉROULEMENT DU JEU	11
TABLE DES MATIÈRES	6	Tours et rounds	11
MATÉRIEL	6	Séquence d'un round	11
MISE EN PLACE	7	Séquence d'un tour de Ghostbuster	11
Scenarios	7	Récapitulatif des Actions	11
Campagnes	7	Ligne de Vue	11
Portails	7	Particularités du terrain	12
Monde des Esprits	7	Mouvement	12
Détecteur PKE	7	Conduire	13
Ecto-1	7	Renvoyer un Fantôme Piégé	13
Qui commence en premier ?	7	Combat	14
GHOSTBUSTERS	8	Combattre les Fantômes	14
Figurines	8	Attaquer un portail	14
Fiche de personnage	8	Effluves de Proton	15
Points d'expérience (PEX) et niveaux	8	Manœuvres	15
Gagner des PEX	8	Se Désengluer	16
FANTÔMES	9	Fin du round	16
Fantômes	9	LA VOITURE ECTO-1	17
Fiche de Fantôme	9	APPENDICE	17
Mouvement des Fantômes	9	Clarifications sur les Capacités des Personnages	17
Capacité spéciale des Fantômes	10	Clarifications sur les Fantômes	18
Être Englué	10	Scenarios et Campagnes	19-22
Fantômes sortant du plateau de jeu	10	CRÉDITS	22
		NOTES	23



1 Manuel Pratique d'Interventions Ghostbusters
(le livret de règles que vous lisez.)

SCENARIO

Les scénarios sont présentés sur des fiches fournies dans la boîte. L'une des faces décrit la mise en place du plateau de jeu, et l'autre face donne les informations sur les Portails que vous trouverez dans ce scénario. Chaque scénario possède une condition de victoire et de défaite.



CAMPAGNE

Une campagne est une série de scénarios liés. Généralement, les campagnes entraînent votre équipe sur les traces d'un(e) Boss/Fantôme/Entité à travers plusieurs scénarios pour le pister et finalement l'affronter.

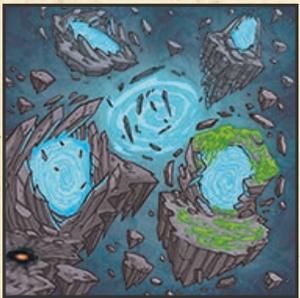
Note: Le PEX de votre Ghostbuster est conservé entre les scénarios d'une même campagne.



PORTAILS

Les Portails sont placés sur le plateau de jeu selon les instructions fournies par la fiche de scénario. Chaque scénario donne un surnom aux Portails pour cette partie. Les Portails agiront de manière différente d'un scénario à l'autre. Les cinq pions Portail sont utilisés pour les représenter quel que soit leur surnom. Les différents symboles sur les pions Portail n'ont pas d'impact. Quand vous placez un pion Portail sur le plateau de jeu, le symbole du pion n'a aucune importance.

Au début de la partie, les Portails sont « Ouverts » ou « Fermés » comme indiqué sur la fiche de scénario.



MONDE DES ESPRITS

Les scénarios indiquent le nombre de Fantômes présents dans le Monde des Esprits au début de la partie.

Ces Fantômes ne sont pas dans le monde réel. Vous ne pouvez donc pas interagir avec eux. La fiche de scénario explique quand et comment ces Fantômes

apparaissent dans le monde réel. Ils arrivent généralement par les Portails, et de nombreux scénarios mettent au défi les joueurs de fermer tous les Portails avant la fin de la partie. Les joueurs ne doivent pas se méfier du temps qui passe mais bien du nombre de Fantômes restant dans le Monde des Esprits.

Les Fantômes sont le ciment des murs entre les mondes ; si les murs s'écroulent, les mondes seront détruits. Si un Fantôme doit apparaître sur le plateau de jeu et qu'il n'y a plus de Fantômes dans le Monde des Esprits, votre équipe perd la partie.

Sauf indication contraire (dans le scénario), quand un Fantôme doit apparaître depuis le Monde des Esprits, choisissez le Type de Fantôme le plus faible.

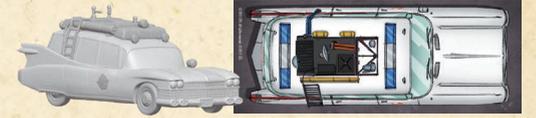


DÉTECTEUR PKE

Placez cette tuile près du plateau de jeu en l'orientant comme vous le souhaitez. Gardez cette orientation pour le reste de la partie. Elle est utilisée pour déterminer le mouvement aléatoire des Fantômes.

ECTO-1

La figurine représentant la voiture Ecto-1 commence chaque partie dans sa zone de départ indiquée par la fiche de scénario. Si la zone allouée est composée de 4 cases, choisissez 2 cases adjacentes et placez la figurine Ecto-1 sur celles-ci. Habituellement, les Ghostbusters commencent la partie dans leur voiture. Cependant, comme c'est une figurine, vos personnages ne vont pas y tenir ! À la place, posez la Tuile Ecto-1 à côté du plateau, puis placez les Ghostbusters dessus. La tuile représente l'intérieur du véhicule. Quand un Ghostbuster rentre dans la voiture, il est placé sur cette tuile. Un Ghostbuster est toujours considéré en jeu lorsqu'il est sur la tuile Ecto-1.



QUI COMMENCE ?

Désignez un Ghostbuster comme étant le Premier Joueur ou déterminez-le aléatoirement. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Premier Joueur pour le reste de la partie. Si vous jouez avec plus d'un Ghostbuster par joueur, placez-les en ligne devant vous, puis jouez-les de droite à gauche pour simuler le sens du jeu.

Une fois l'ordre du tour déterminé, il ne change pas pour le reste de la partie. Cependant, vous pouvez définir un nouvel ordre de tour pour chaque scénario de la campagne.



SECTION 3 - GHOSTBUSTERS

Les scénarios sont créés pour quatre personnages. Vous avez besoin de toute l'aide que vous pouvez obtenir ! À quatre joueurs, chacun joue l'un des Ghostbusters. Lorsqu'il y a moins de quatre joueurs, répartissez les Ghostbusters parmi tous les joueurs ; certains joueront donc plusieurs Ghostbusters à la fois.

Après avoir choisi les personnages, chaque joueur prend :

- La figurine correspondante ;
- La fiche de personnage correspondante ;
- Les cinq jetons Effluve de Proton correspondants ;
- Un Marqueur de PEX
- Un dé de Proton (à 6 faces).

Posez la fiche de personnage devant vous avec les Effluves de Proton à côté. Chaque Ghostbuster est caractérisé par une couleur. Cela vous permet de visualiser plus facilement la figurine et les Effluves de Proton sur le plateau de jeu. Votre Ghostbuster débute la partie avec 0 PEX sauf indication contraire. Fixez le Marqueur de PEX sur la fiche de personnage pointant la valeur « 0 ».

Les jetons Slime, le Détecteur PKE, le dé de Mouvement et le dé d'Événement sont posés près du plateau. Ils n'appartiennent à aucun joueur ou personnage. La fiche de scénario indique l'emplacement de départ de chaque personnage. Dans la plupart des cas, les Ghostbusters sont dans Ecto-1. Posez donc les figurines sur la tuile Ecto-1. Tant qu'une figurine est posée sur la tuile Ecto-1, le personnage est considéré présent sur le plateau et à l'intérieur de la voiture.

FIGURINES

Les figurines occupent des cases sur le plateau. La direction dans laquelle la figurine est tournée n'a aucun impact. Tout le monde peut voir, bouger et tirer dans n'importe quelle direction. Il ne peut y avoir qu'une figurine par case au même moment.



FICHE DE PERSONNAGE

Voici la fiche de Peter Venkman.

NIVEAU	Capacité
1	Quand vous êtes Englué par un Fantôme durant votre tour, gagnez 1 PEX.
2	Une fois durant votre tour de jeu, si un Ghostbuster adjacent se fait Engluer, échangez de case avec lui. Vous êtes Englué à sa place.
3	+ 1 Action
4	Si vous touchez un Fantôme en faisant «6», vous pouvez refaire une Action de Combat gratuitement contre lui.
5	La Ligne de Vue de tous les Ghostbusters est augmentée d'une case.

EXPÉRIENCE (PEX) : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

NIVEAU 1 NIVEAU 2 NIVEAU 3 NIVEAU 4 N5

- 1 Nom** Le nom de votre Ghostbuster.
- 2 Couleur** Chaque Ghostbuster possède une couleur unique.
- 3 Capacités** Ce sont les capacités de votre Ghostbuster.
- 4 Portrait** Ce portrait est une alternative à la couleur pour identifier votre Ghostbuster sur le plateau de jeu. Placez les Fantômes piégés et les jetons Slime ici..
- 5 Barre d'Expérience (PEX)** Grâce au Marqueur de PEX, vous notez l'évolution des points d'expérience gagnés par le Ghostbuster.

POINTS D'EXPÉRIENCE (PEX) ET NIVEAUX

Les points d'expérience, ou PEX, sont une indication du degré de compétence de votre Ghostbuster. En gagnant des PEX, vous débloquez de nouvelles capacités sur votre fiche de personnage. Chaque Ghostbuster possède cinq capacités. Quand votre Marqueur de PEX passe un nouveau Niveau, identifié par des couleurs différentes sur votre barre d'expérience, vous gagnez la capacité associée à ce Niveau. En partant de 0 PEX, vous êtes au Niveau 1 et accédez à la capacité du Niveau 1. Quand vous gagnez votre cinquième PEX, vous atteignez le Niveau 2. Votre Ghostbuster a désormais accès aux capacités de Niveau 1 et 2. Vous ne perdez pas vos capacités en passant de Niveau. Vous ne faites que gagner de nouvelles capacités. Un Ghostbuster avec 30 PEX cesse de gagner des PEX.

Quand vous gagnez une nouvelle capacité, celle-ci n'a pas d'effet sur les événements qui se sont déjà produits durant ce tour, ainsi que sur celui qui vous a fait passer de Niveau.

GAGNER DES PEX

Généralement, vous gagnez des PEX en capturant des Fantômes et en fermant des Portails. Quand un Fantôme est Piégé ou qu'un Portail est Fermé, vous gagnez 1 PEX pour chaque Effluve de Proton que vous aviez dessus. (Ce sera expliqué plus loin.)

Chaque capacité de Niveau 1 de Ghostbuster offre un moyen supplémentaire de gagner des PEX. Gardez cela en tête quand vous choisissez un personnage pour effectuer une tâche.

FANTÔMES

Des Fantômes débutent la partie sur le plateau de jeu selon les indications de la fiche de scénario, et des Fantômes supplémentaires apparaissent du Monde des Esprits en passant par les Portails. Les Ghostbusters s'occupent des Fantômes avec leur Pack de Proton. Les Fantômes sont des entités vaporeuses qui ignorent les particularités du terrain lorsqu'ils bougent ou qu'ils utilisent leurs capacités. Tous les adversaires du jeu sont dénommés Fantômes, même s'ils ne sont pas techniquement immatériels.

Les Fantômes ont une Ligne de Vue d'une portée de 3 cases, qui peut être bloquée par les particularités du terrain ou d'autres Fantômes. Cette valeur ne change pas si un Ghostbuster augmente sa propre ligne de vue.

1 Duo Infernal
→ Type 2

2 Pour Toucher: 2 ou plus, ajoutez un Effluve

3 Pour Piéger: 2 Effluve

4 Si Touché: Déplacez-le d'une case

5 Si Piégé: Placez-le sur votre fiche de personnage

6 Si Raté: Déplacez-le d'une case vers le Ghostbuster, puis d'une case aléatoirement.

7 Spécial: Quand deux Duos Infernaux sont sur la même case, retirez-les de la partie, puis prenez un Fantôme d'un Type directement plus élevé de la boîte de jeu et placez-le sur la case.

8 Spectre de Bogaloo ou un Fantôme d'un Type supérieur à 2

Illustrations: Touché (Ajoutez un Effluve, Se déplace de 1), Raté (Se déplace de case, Puis 1 case), et un diagramme de la Ligne de Vue.

FICHE DE FANTÔME

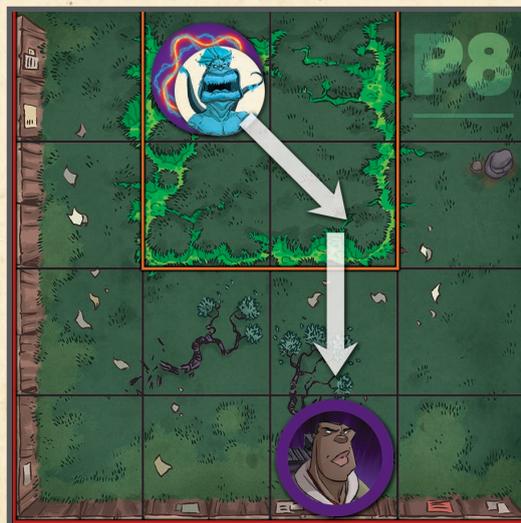
- 1** Nom
- 2** Type Une classification qui détermine à quel point un Fantôme est dangereux. Plus il est élevé, plus ce sera dur de le vaincre.
- 3** Pour Toucher La valeur minimum à obtenir sur un jet de dé de Proton afin d'entraver le Fantôme avec un Effluve de Proton.
- 4** Pour Piéger Le nombre d'Effluve de Proton nécessaire pour piéger ce Fantôme.
- 5** Si Touché La façon dont le Fantôme agit quand il est touché mais pas encore piégé.
- 6** Si Piégé La façon dont le Fantôme agit lorsque vous placez le dernier Effluve de Proton pour le piéger.
- 7** Si Raté La façon dont le Fantôme agit quand vous échouez à le toucher.
- 8** Spécial De nombreux Fantômes ont des capacités spéciales.

MOUVEMENT DES FANTÔMES

Le mouvement d'un Fantôme n'est pas affecté par les particularités du terrain, les Ghostbusters, les autres Fantômes ou les portails. Les Fantômes sur le plateau de jeu se déplacent lorsqu'ils sont pris pour cible ou que le symbole Chaos est le résultat du dé d'Événement à la fin du round. Quand un Fantôme doit se déplacer aléatoirement, utilisez le Détecteur PKE et le dé de Mouvement (le dé à 8 faces) pour déterminer la direction. Le Fantôme est considéré comme étant au centre du Détecteur PKE. Le chiffre que vous obtenez sur le dé de Mouvement indique la direction du déplacement du Fantôme selon le Détecteur PKE.

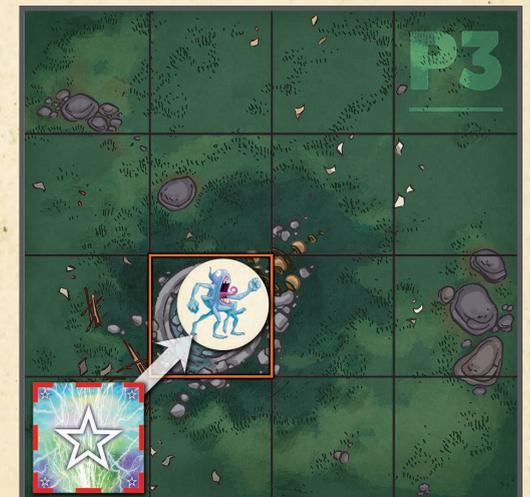
Certains Fantômes avancent vers les Ghostbusters lorsqu'on leur tire dessus. Quand un Fantôme avance vers une cible, il prend toujours le chemin le plus court.

Le Fantôme se déplace en diagonale jusqu'à ce qu'il puisse se diriger en ligne droite vers sa cible. S'il est adjacent à sa cible, le Fantôme rentre dans sa case et la traverse. Quand un Fantôme est à distance égale de deux cibles, il choisit le chemin le moins encombré de figurines (jusqu'à sa cible.)



Quand un Fantôme apparaît dans le monde réel à travers un Portail, utilisez le Détecteur PKE et le dé de Mouvement pour déterminer aléatoirement sa direction lorsqu'il sort du Portail. Le Fantôme est considéré comme étant au centre du Détecteur PKE. Le chiffre vous obtenez sur le dé de Mouvement indique la direction du déplacement du Fantôme. Le Fantôme apparaît alors sur la case adjacente du Portail donné par le Détecteur PKE.

Exemple : Vous avez obtenu « l'étoile » sur le dé d'Événement et le scénario vous signale qu'un Fantôme apparaît du Monde des Esprits par le Portail. Vous prenez un Fantôme de Type 1 et vous obtenez 3 au dé de Mouvement. Le Fantôme émerge du Portail « étoile » dans la 3e direction. Vous posez alors le Fantôme dans la case qui correspond à la direction indiquée par le chiffre 3 sur le Détecteur PKE.

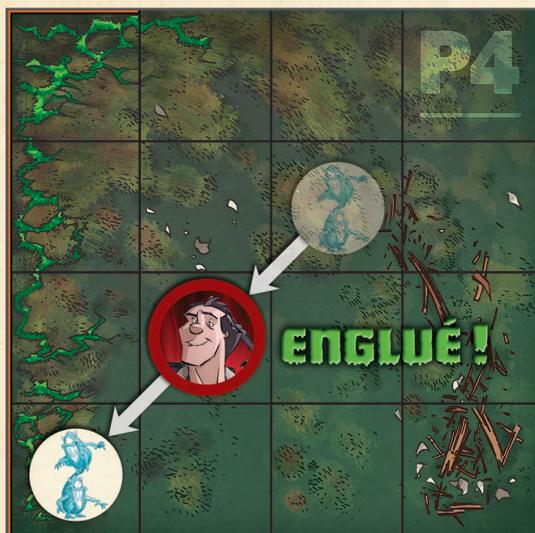


Si un fantôme termine son mouvement sur une case occupée par une autre figurine, il se passe quelque chose. Si la case est partagée avec un Ghostbuster, celui-ci est Englué (voir ci-dessous), et le Fantôme continue de se déplacer dans la même direction. Il s'arrêtera sur une case vide de Ghostbuster, de Portail ou d'un autre Fantôme (ou sort du plateau de jeu).

Émerger d'un Portail ou d'une autre case compte comme un mouvement. Certains Fantômes se déplacent en plusieurs étapes. Chaque étape se résout séparément des autres. Chaque étape de mouvement peut amener un Fantôme à continuer d'avancer en traversant une case occupée par un Ghostbuster ou un autre Fantôme. Vous devez résoudre complètement une étape avant d'en entamer une autre.

Exemple : Vous jouez Venkman, vous ratez votre jet de Proton contre un Duo Infernal adjacent à vous. À sa première étape de mouvement, le Fantôme se déplace sur votre case (Engluant Venkman), puis sur la case suivante.

Pour la seconde étape, il se déplace d'une case au hasard, vous jetez donc le dé de Mouvement et obtenez 3, ce qui fait bouger le Duo Infernal d'une case dans la direction indiquée par le Détecteur PKE, ce qui le fait revenir vers Venkman ! Il retourne ainsi sur sa case de départ en Engluant Venkman une seconde fois !



CAPACITÉ SPÉCIALE DES FANTÔMES

Quand une Goule Galopante ou un Duo Infernal termine une étape de mouvement sur la même case qu'un Fantôme identique, il fusionne. Retirez de la partie les deux Fantômes (ils ne retournent pas dans le Monde des Esprits), puis un Fantôme d'un Type plus élevé (pris dans la boîte de jeu) est posé sur la case. Le nouveau Fantôme apparaît sans aucun jeton d'Effluve de Proton sur lui et ignore le reste du mouvement. Seuls les Goules Galopantes et les Duos Infernaux possèdent cette capacité.

Si la capacité spéciale d'un Fantôme peut affecter un Ghostbuster, mais qu'ils sont séparés par une ligne de terrain, ignorez cette ligne. Certains Fantômes ne peuvent pas quitter le plateau de jeu. (C'est précisé sur la fiche de Fantôme.) Si un Fantôme doit quitter le plateau alors qu'il ne peut pas, il arrête son mouvement sur la case au bord du plateau.

Certains Fantômes ne peuvent pas traverser ou se déplacer vers un « obstacle ». Ces Fantômes sont des entités physiques. Les obstacles pour ces Fantômes sont définis sur le plateau par les lignes rouges, orange et en pointillé rouges. Les Ghostbusters sont aussi des obstacles. Si l'un de ces Fantômes doit bouger sur une case occupée ou définie par un obstacle, il arrête son mouvement.

D'autres Fantômes possèdent le mot-clé « Pousser ». Ces Fantômes ont la capacité de pousser les Ghostbusters lors de leur mouvement. Si un Ghostbuster doit être Poussé sur une case illégale (en dehors du plateau, dans un Portail ouvert, au travers d'une ligne rouge, orange ou pointillé rouge), il se déplace sur une des deux cases situées sur le côté (vous choisissez laquelle).



ÊTRE ENGLUÉ

Quand un Fantôme traverse un Ghostbuster, ce dernier est Englué et gagne un jeton Slime. Le Fantôme continue son déplacement dans la même direction jusqu'à une case non-occupée par un Ghostbuster, un Portail ou un autre Fantôme.

« Être Englué » signifie que vous gagnez un jeton Slime. Placez-le sur votre fiche de personnage. Chaque pion Slime sur votre fiche réduit de 1 votre nombre d'Actions. Un Ghostbuster peut être englué plus d'une fois.

Cependant, les Ghostbusters ne peuvent pas avoir plus de jetons Slime que d'Actions. Retirer des jetons Slime de sa fiche ou de celle de ses compagnons est une tâche sans fin ! (Voir page 13 pour plus d'explications.) Les Fantômes peuvent traverser et se déplacer sur Ecto-1. Lorsqu'un Fantôme traverse ou se déplace sur Ecto-1, les Ghostbusters à l'intérieur sont Englués !

FANTÔMES SORTANT DU PATEAU DE JEU

Quand un Fantôme sort du plateau de jeu, il est retiré de la partie. La fiche du Fantôme indique s'il n'est pas autorisé à sortir du plateau de jeu.

TOURS ET ROUNDS

À chaque round du jeu, chaque Ghostbuster joue un tour. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Premier Joueur. Une fois que les tours de tous les Ghostbusters ont joué, le round prend fin après que le dé d'Événement ait été lancé.

SÉQUENCE D'UN ROUND

1. Chaque Ghostbuster joue un tour.
2. Résoudre les effets de jeu « en fin de round ».
3. Lancer le dé d'Événement.

SÉQUENCE D'UN TOUR DE GHOSTBUSTER

1. Pendant votre tour de jeu, effectuez toutes vos Actions. Celles-ci ne peuvent pas être gardées pour plus tard.
2. Vous pouvez effectuer une Manœuvre avant, entre ou après vos Actions.
3. Résoudre tous les effets « en fin de tour ».

RÉCAPITULATIF DES ACTIONS

Vous avez 2 Actions pendant votre tour de jeu. Si votre Ghostbuster est au moins Niveau 3, vous avez une Action supplémentaire. Une même Action peut être effectuée plusieurs fois par tour de jeu.

- Mouvement
- Conduire
- Renvoyer des Fantômes Piégés
- Désengluer un Ghostbuster adjacent
- Combat

Les Actions sont souvent affectées par la Ligne de Vue et les particularités du terrain.

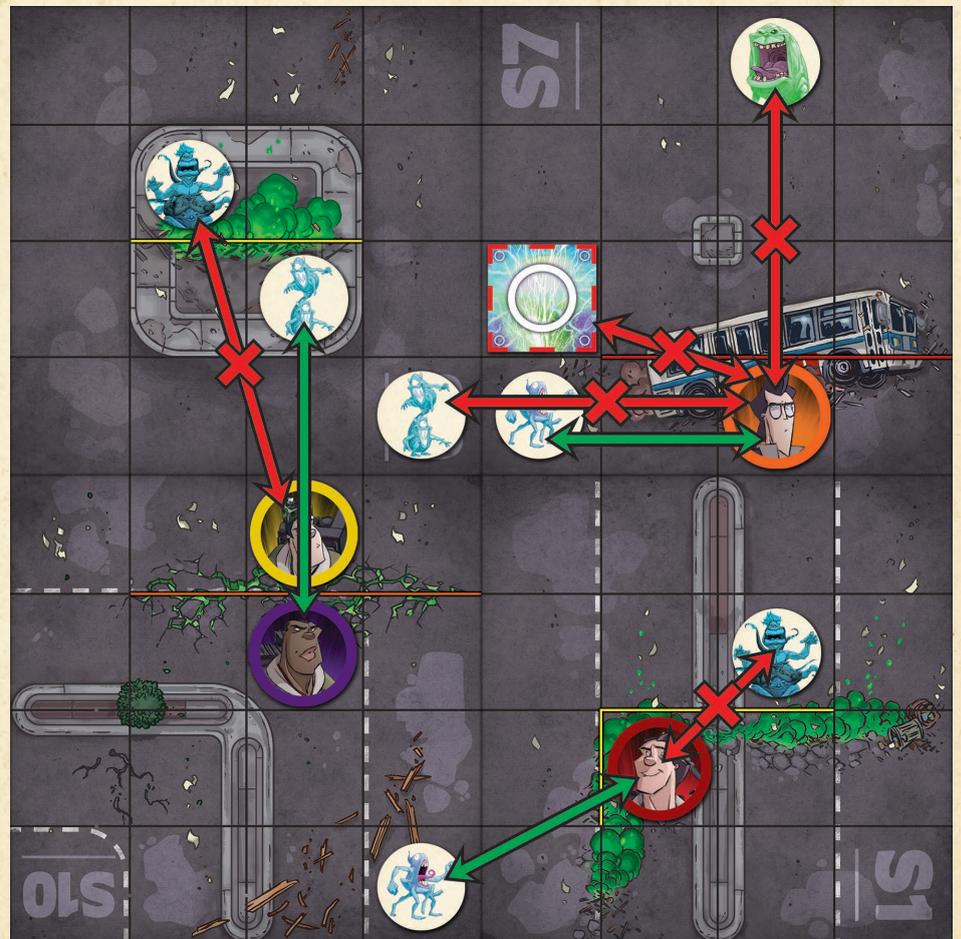
LIGNE DE VUE

Les Ghostbusters et les Fantômes ont une Ligne de Vue (LdV) sur tout ce qui est à 3 cases ou moins dans n'importe quelle direction qui n'est pas bloquée par une ligne rouge, pointillée rouge, jaune ou par un Fantôme (voir page suivante pour une description des types de terrain).

Note : La LdV des Fantômes est affectée par les lignes, etc. Le mouvement d'un Fantôme ne l'est pas.

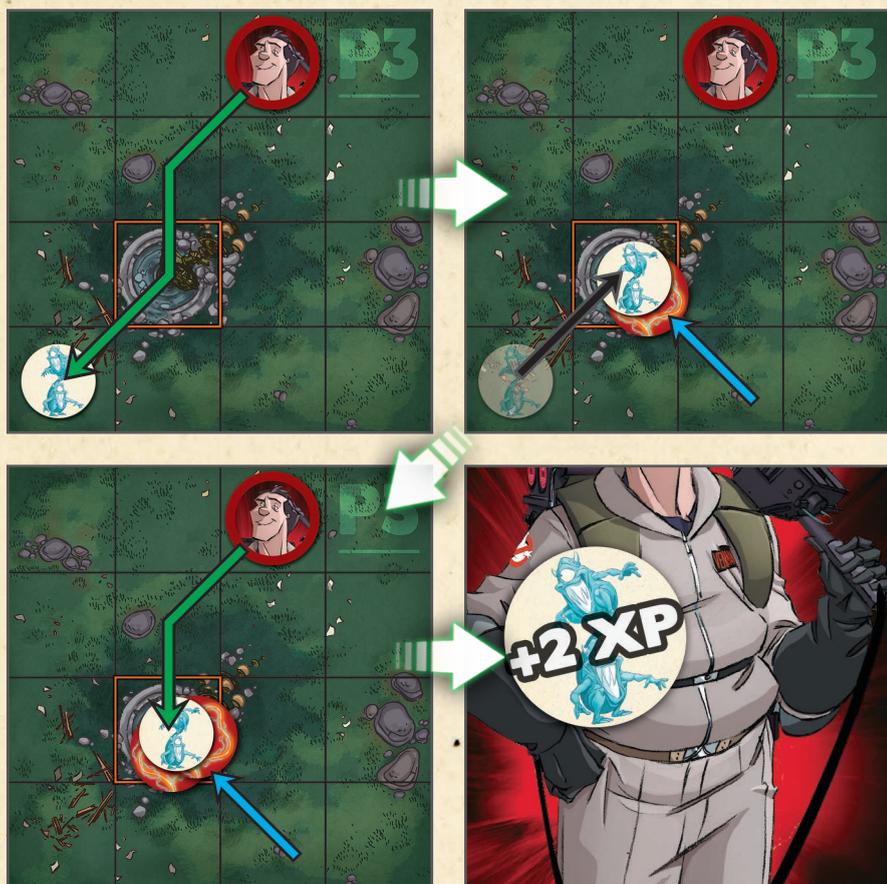
S'il y a quelque chose qui peut bloquer la LdV, vérifiez-la en traçant une ligne droite imaginaire qui démarre d'un des coins de la case où se situe le Ghostbuster et qui s'arrête sur l'un des coins de la case ciblée. Si cette ligne imaginaire ne passe par aucune ligne colorée du plateau de jeu, alors vous avez une LdV sur la case ciblée. Si cette ligne traverse une ou plusieurs lignes rouges, pointillées rouges, jaunes ou une case occupée par un Fantôme, alors vous n'avez pas de LdV sur la case ciblée. La seule exception est la LdV sur un Portail Ouvert à travers sa propre ligne pointillée rouge.

Vous devez avoir une LdV sur une cible afin d'effectuer l'Action Combat contre celle-ci. Ecto-1, les lignes orange, les Portails fermés et les autres Ghostbusters ne bloquent pas la LdV.



COMBAT

Cette Action permet au Ghostbuster de tirer un Effluve de Proton sur une cible en Ligne de Vue. Pour tirer un Effluve de Proton, lancer un dé de Proton. C'est la manière habituelle de piéger des Fantômes et de fermer des Portails. Le symbole des Ghostbusters sur le dé de Proton équivaut à « 6 ». L'Action Combat ne peut pas être effectuée depuis l'intérieur d'Ecto-1.



COMBATTRE LES FANTÔMES

Chaque Fantôme possède une valeur « Pour Toucher » sur sa fiche. Si le résultat du jet de dé de Proton est supérieur ou égal à cette valeur, vous avez « Touché ». Placez un jeton Effluve de Proton sur ou sous la figurine du Fantôme. Si le résultat est inférieur à la valeur, vous avez alors « Raté ». Les fiches des Fantômes expliquent ce qu'il arrive si vous touchez ou ratez votre cible.

Il faut un certain nombre de jetons Effluve de Proton pour piéger un Fantôme. C'est la valeur indiquée « Pour Piéger » sur la fiche de Fantôme. Un même Ghostbuster peut mettre plusieurs jetons Effluve de Proton sur un même Fantôme. Après avoir ajouté un jeton Effluve de Proton, si la valeur « Pour Piéger » n'est pas atteinte, l'effet « Si Touché » est appliqué. Si au contraire la valeur est atteinte, l'effet « Si Piégé » est activé. Retirez le Fantôme du plateau de jeu après avoir résolu l'effet, puis placez-le sur votre fiche de personnage.

Les Fantômes de Type 1 ne nécessitent qu'un seul pion Effluve pour être piégé. De ce fait, ils n'ont pas d'effet « Si Touché », car ils sont capturés dès leur premier jeton Effluve de Proton. Jouez l'effet « Si Piégé » avant de les retirer du plateau.

Le Ghostbuster qui attache le dernier Effluve requis « Pour Piéger » le Fantôme retire la figurine du plateau et la place sur sa fiche de personnage.

Il est considéré dorénavant comme un « Fantôme Piégé ». Il peut être Renvoyé depuis Ecto-1 pour garder un Monde des Esprits rempli de Fantômes. Chaque Ghostbuster gagne 1 PEX pour chaque jeton Effluve de Proton de sa couleur qu'il y avait sur ce Fantôme. Ces jetons Effluve de Proton retournent alors dans la réserve des Ghostbusters.

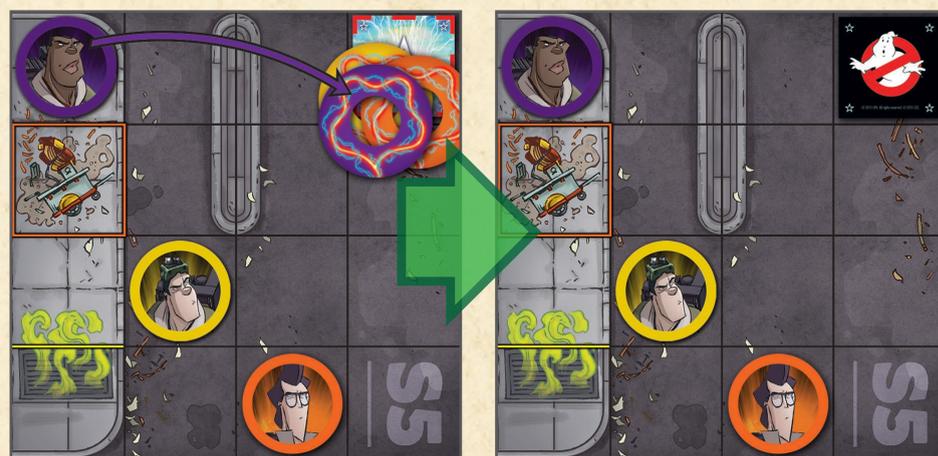
ATTAQUER LES PORTAILS

En fonction du scénario, les Ghostbusters peuvent tirer sur les Portails, comme sur les Fantômes, pour les fermer en accumulant des Effluves de Proton. Les Portails ont une valeur « Pour Toucher » définie sur la fiche de scénario. Si le résultat de votre jet de dé de Proton est supérieur ou égal à cette valeur, vous avez « Touché ». Placez un jeton Effluve sur le Portail. La fiche de scénario indique s'il existe un effet « Si Touché » pour le Portail. Le jeton Effluve reste sur le Portail tant qu'il n'est pas Fermé, que vous ne perdez pas votre LdV sur le Portail ou que vous changeiez de cible. Si le résultat de votre dé de Proton est inférieur à la valeur, vous avez « Raté ». Il est décrit sur la fiche du scénario ce qu'il arrive si vous ratez votre tir sur un Portail.

Certains scénarios indiquent une valeur « Pour Fermer » pour les Portails. C'est le nombre de jetons Effluve nécessaire pour fermer le Portail. Un Ghostbuster peut attacher plusieurs Effluves de Protons sur un Portail, sauf mention contraire.

Lorsque le nombre de jetons Effluve sur le Portail est égal à sa valeur « Pour Fermer », le Portail est retourné face Fermé (en noir). C'est maintenant un Portail Fermé et il n'affecte plus les déplacements ou les LdV. Chaque Ghostbuster gagne 1 PEX pour chaque jeton Effluve de Proton de sa couleur qu'il y avait sur ce Portail. Ces jetons Effluve de Proton retournent alors dans la réserve des Ghostbusters.

Quand le dernier Portail Ouvert est fermé, tous les Fantômes présents sur le plateau de jeu sont renvoyés dans le Monde des Esprits. C'est en général la condition de victoire de la plupart des scénarios, mais on ne se débarrasse pas des entités les plus dangereuses aussi facilement... Les fiches de scénario indiquent si un Boss Fantôme reste en jeu.



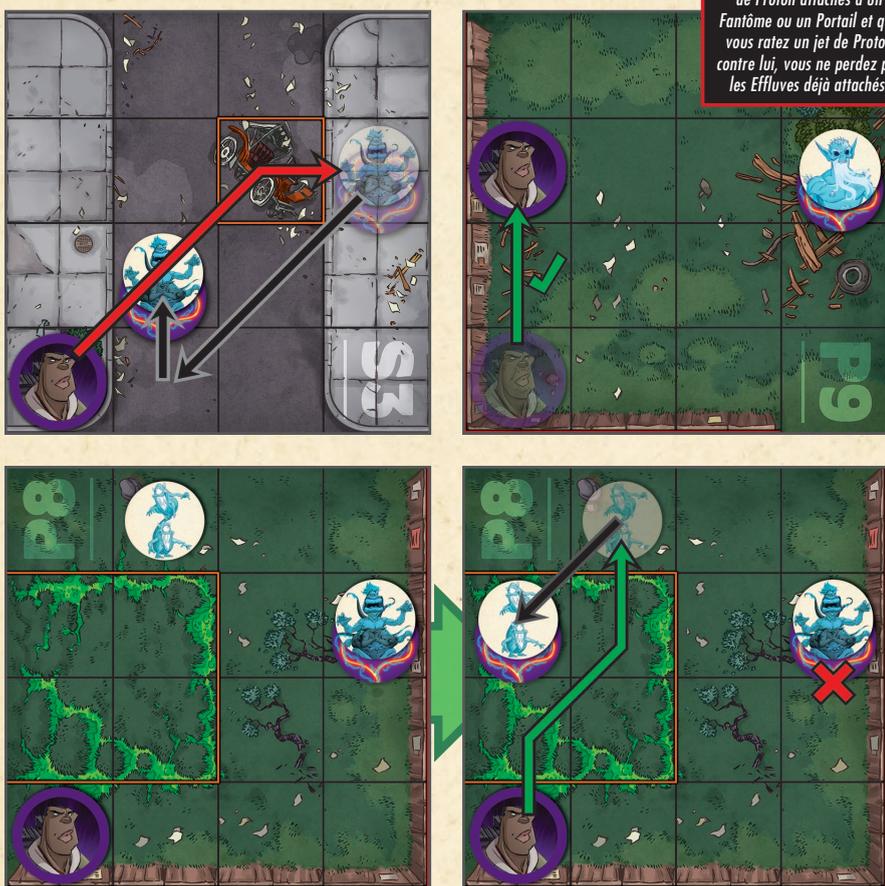
EFFLUVE DE PROTON

Un Effluve de Proton est un faisceau que les Ghostbusters envoient grâce à leur Neutroniseur. Si vos cinq jetons Effluve sont déjà attachés à un Fantôme ou un Portail que vous combattez, vous ne pouvez plus en ajouter. Quand un Fantôme bouge, tous les Effluves qui lui sont rattachés le suivent.

Quand un Fantôme ou un Portail nécessite plus d'un Effluve de Proton pour être Piégé/Fermé, placez votre jeton Effluve sur ou sous le Fantôme/Portail. Contre un Boss Fantôme, mettez les jetons Effluve sur sa fiche de Fantôme car il en faut beaucoup pour vaincre un tel adversaire.

Tant que vous avez un Effluve de Proton attaché à un Fantôme ou un Portail, attaquer un autre Fantôme ou Portail a pour effet de retirer tous les jetons Effluve de votre ancienne cible. Tant que vous avez des Effluves de Proton attachés sur une cible, vous pouvez continuer à tirer dessus. Ceci jusqu'à ce que le nombre d'Effluve attaché soit égal à la valeur « Pour Piéger » ou « Pour Fermer » de la cible.

Si vous avez un de vos Effluves de Proton attachés à un Fantôme ou un Portail et que vous ratez un jet de Proton contre lui, vous ne perdez pas les Effluves déjà attachés.



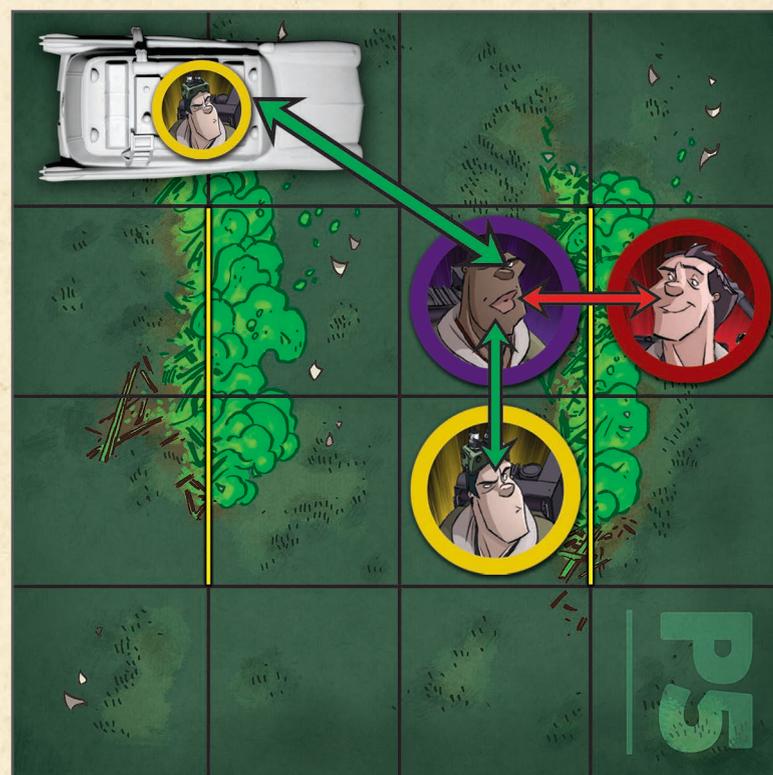
Se déplacer alors que vous avez des Effluves de Proton sur votre cible ne les retire pas. En fait, c'est souvent un besoin tactique ! Quand un Fantôme risque de quitter votre LdV, il est préférable de se déplacer pour avoir un meilleur point de vue pour vous aider à garder les Effluves sur lui. Le Ghostbuster peut perdre la LdV au cours de la résolution d'un mouvement. C'est pourquoi il faut vérifier votre LdV au terme de l'action. Si elle est bloquée par un Fantôme, un Portail ou une ligne de terrain, retirez tous vos jetons Effluve de Proton de votre cible.

MANŒUVRES

Pendant le tour de jeu d'un Ghostbuster, ils peuvent effectuer l'une des deux manœuvres suivantes avant, entre ou après avoir fait leurs Actions. Vous pouvez choisir de dépenser une Action pour effectuer une Manœuvre. Un Ghostbuster qui n'a plus d'Actions disponibles à cause du Slime peut toujours effectuer une Manœuvre.

• Transférer des Fantômes Piégés

Mettez n'importe quel nombre de Fantômes Piégés de votre fiche de personnage sur celle d'un Ghostbuster adjacent à vous. Inversement, vous pouvez prendre autant de Fantômes Piégés de la fiche de personnage d'un Ghostbuster adjacent à vous et les ajouter sur votre fiche de personnage. Vous devez avoir une LdV avec l'autre Ghostbuster. Un Ghostbuster adjacent à Ecto-1 peut transférer des Fantômes Piégés vers un Ghostbuster situé à l'intérieur et inversement.

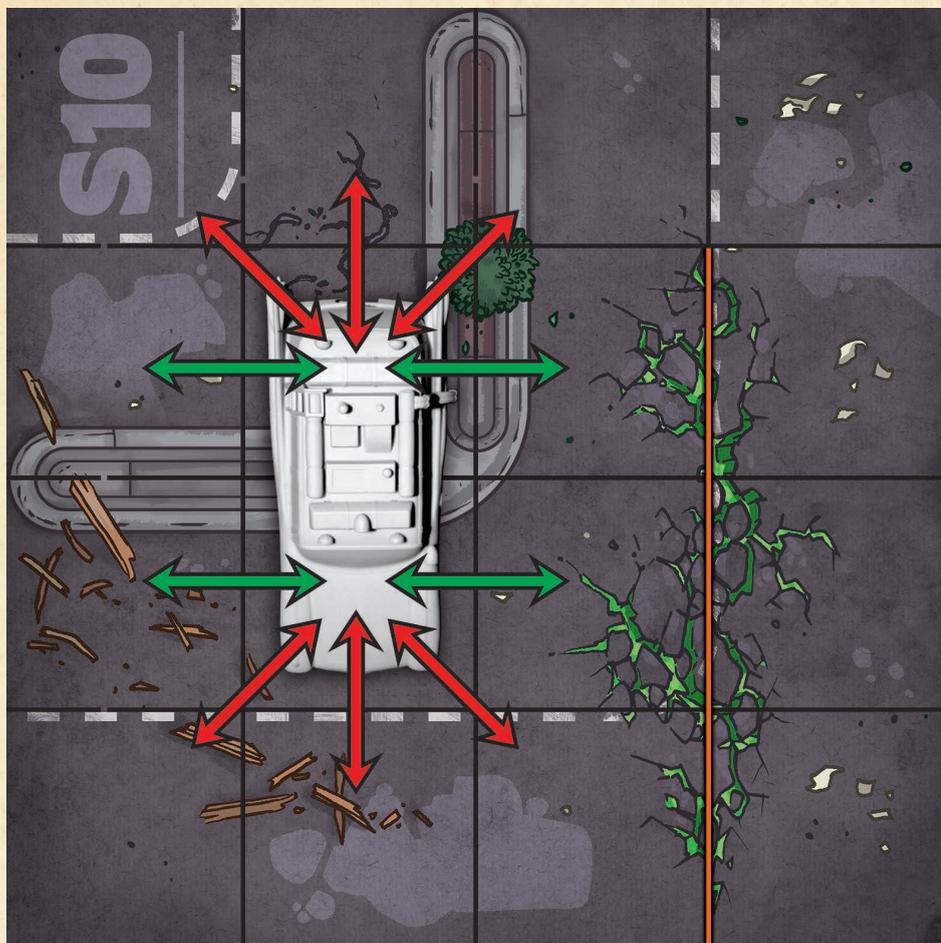


• Entrer/Sortir d'Ecto-1

On peut entrer ou sortir d'Ecto-1 que par l'un des quatre côtés de la voiture. Si vous sortez de la voiture, placez votre figurine sur l'une des cases libres situées le long d'Ecto-1. Si les quatre cases adjacentes sont occupées, votre Ghostbuster ne peut pas sortir de la figurine du véhicule. Si votre Ghostbuster est sur une case adjacente le long d'Ecto-1, il peut entrer dans le véhicule : placez alors votre figurine sur la tuile Ecto-1.

Note : Un Ghostbuster peut aussi entrer et sortir en effectuant une Action de mouvement, en utilisant les mêmes règles que la Manœuvre. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser une Manœuvre pour entrer ou sortir d'Ecto-1..

Voir **Section 6** pour plus d'informations sur Ecto-1.



SE DÉENGLUER

Se Désengluer n'est ni une Action ni une Manœuvre. Pour vous Désengluer, vous devez n'avoir effectué aucune Action pendant ce tour de jeu. Retirez 1 jeton Slime de votre fiche de personnage, vous perdez toutes vos Actions pour ce tour de jeu. Cependant, vous pouvez toujours effectuer une Manœuvre ou utiliser une capacité de votre personnage.

FIN DU ROUND

Vérifier les fiches de Fantômes et la fiche de scénario pour tout effet « en fin de round » à appliquer. Suite à leurs résolutions, lancer le dé d'Événement.



Le dé d'Événement est lancé par l'un des joueurs à la fin de chaque round de la partie. Le Premier Joueur place le dé d'Événement à sa droite. Cela servira de pense-bête pour lancer le dé d'Événement à la fin de chaque round. N'importe quel joueur peut le lancer.

Cinq des faces du dé d'Événement montrent un symbole de Portail. Ces symboles représentent les Portails posés sur le plateau de jeu. Lorsque vous lancez le dé d'Événement, vérifiez si le symbole obtenu correspond à un Portail Ouvert ou Fermé sur le plateau. Si le résultat indique un Portail Ouvert, cela implique généralement de disposer des Fantômes sur le plateau. Si c'est un Portail Fermé, cela peut entraîner un effet aléatoire. La fiche de scénario précise de tels effets.



Lorsque vous obtenez un symbole Chaos, les Fantômes sur le plateau de jeu entrent dans une rage frénétique ! Chaque Fantôme agit comme si le plus proche Ghostbuster dans sa LdV avait raté un jet de Proton. Appliquez l'effet « Si Raté » du Fantôme. Les Fantômes ont une LdV d'une portée de 3 cases et les lignes de terrain peuvent la bloquer. Les Fantômes qui n'ont pas une LdV sur un Ghostbuster ne bougent pas. Si plusieurs Fantômes se déplacent, lancer le dé de Mouvement une seule fois pour appliquer le même résultat à tous les Fantômes.



Quand deux Ghostbusters sont à la même distance d'un Fantôme lorsque le symbole Chaos est obtenu (ou pour toute autre égalité), lancer le dé de Proton pour chaque Ghostbuster, celui qui obtient le score le plus élevé devient la cible du Fantôme.

Quand plusieurs Fantômes émergent d'un Portail ou que plusieurs Fantômes bougent sous l'effet du symbole Chaos, déplacez les Fantômes dans l'ordre croissant de leur Type.

Après que le dé d'Événement a été lancé et résolu, le round est terminé et un nouveau débute.

Astuce de Pro

Vous pouvez lancer le dé d'Événement et le dé de Mouvement ensemble. Ainsi, vous aurez déjà déterminé la direction du déplacement des Fantômes activés.

Un Ghostbuster ne peut entrer et sortir de la voiture que depuis les cases situées sur le côté d'ECTO-1. À l'intérieur d'Ecto-1, on considère que le personnage occupe les deux cases de la voiture. Ce qui veut dire qu'il peut entrer/sortir depuis n'importe quel côté du véhicule. Le côté par lequel il est entré n'a aucun impact sur celui par lequel il sort.

À l'intérieur d'Ecto-1, il peut effectuer que les Actions de Mouvement, Conduire ou Renvoyer des Fantômes Piégés. Vous pouvez aussi avoir recours aux Manœuvres et aux capacités du personnage.

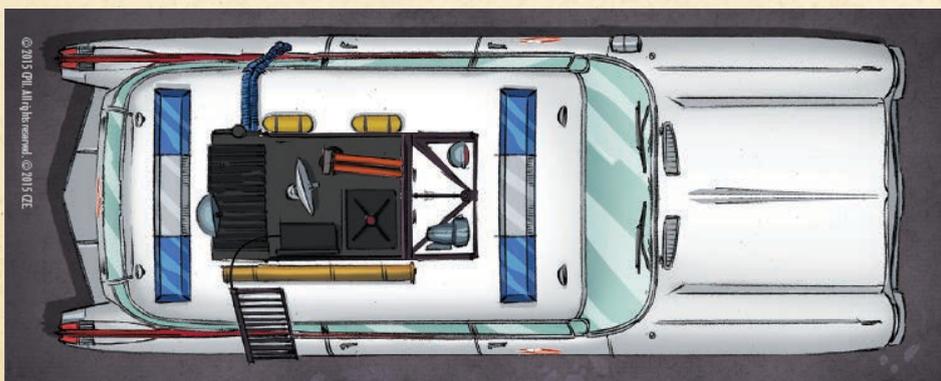
Un Ghostbuster situé sur une case d'un des côtés d'Ecto-1 peut Transférer des Fantômes Piégés à un Ghostbuster à l'intérieur de la voiture et inversement.

Les Ghostbusters ne peuvent pas être Désenglués à l'intérieur de la voiture. Aucune Action de Combat ne peut être faite depuis la voiture. De même, depuis l'intérieur, il n'est pas possible de Désengluer un Ghostbuster situé à l'extérieur de la voiture.

Quand un Fantôme traverse ou se déplace sur une des cases occupées par Ecto-1, tous les Ghostbusters à l'intérieur sont Englués. Tant qu'un Fantôme partage une case avec Ecto-1, elle ne peut pas être conduite et aucun Fantôme Piégé ne peut être renvoyé. Placez le Fantôme sur la figurine de la voiture (pas sur la tuile Ecto-1) au-dessus de la case partagée. Les Fantômes sur Ecto-1 peuvent être pris pour cible avec une Action de Combat. Ecto-1 ne bloque pas la LdV et n'affecte pas le déplacement.

Si du Slime est projeté sur une ou plusieurs cases d'Ecto-1 (comme les éclaboussures d'une Goule Galopante qui se fait piéger), chaque occupant est Englué.

On trouve à bord d'Ecto-1 un Dérivateur Dimensionnel portable qui permet aux Ghostbusters de Renvoyer des Fantômes Piégés dans le Monde des Esprits.



CLARIFICATIONS SUR LES CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Egon Spengler

Niveau 1 : Cette capacité peut être activée plusieurs fois durant votre tour de jeu. Si un effet de jeu augmente votre résultat du dé de Proton, cette capacité ne s'active pas.

Niveau 2 : Votre capacité de Niveau 1 ne se déclenche pas si vous relancez un « 1 » et que le résultat est différent de « 1 ».

Niveau 3 : Vous avez maintenant 3 Actions à dépenser pendant votre tour de jeu. Si vous gagnez cette capacité durant votre tour de jeu, vous pouvez utiliser l'Action supplémentaire.

Niveau 4 : Seul le dé que vous avez choisi peut déclencher votre capacité de Niveau 1. Votre capacité de Niveau 1 ne se déclenche pas si vous relancez un « 1 » et que le résultat est différent de « 1 ».

Niveau 5 : Cette capacité s'applique à toute l'équipe.

Ray Stantz

Niveau 1 : Cette capacité peut être déclenchée plusieurs fois pendant votre tour de jeu. Vous ne pouvez pas utiliser une Action pour Désengluer un Ghostbuster s'il n'a pas de jeton Slime.

Niveau 2 : Cela ne déclenche pas votre capacité de Niveau 1.

Niveau 3 : Vous avez maintenant 3 Actions à dépenser pendant votre tour de jeu. Si vous gagnez cette capacité durant votre tour de jeu, vous pouvez utiliser l'Action supplémentaire.

Niveau 4 : C'est aussi valable pour vous. La capacité se déclenche une fois tous les effets « Si Touché » ou « Si Piégé » résolus. Cela ne déclenche pas votre capacité de Niveau 1.

Niveau 5 : Cette capacité s'applique à toute l'équipe. Elle est déclenchée quand un jet de dé de Proton « Raté » contre un Fantôme ou un Portail déclenche un jet du dé de Mouvement.

Peter Venkman

Niveau 1 : Cette capacité ne se déclenche que pendant votre tour de jeu, généralement en conséquence d'un jet de Proton raté.

Niveau 2 : Cette capacité ne se déclenche que pendant votre tour de jeu, généralement en conséquence d'un jet de Proton raté. Cela peut déclencher votre capacité de Niveau 1.

Niveau 3 : Vous avez maintenant 3 Actions à dépenser pendant votre tour de jeu. Si vous gagnez cette capacité pendant votre tour de jeu, vous pouvez utiliser l'Action supplémentaire.

Niveau 4 : Cette capacité se déclenche une fois tous les effets « Si Touché » résolus. Si le Fantôme n'est plus en jeu, cette capacité ne s'active pas.

Niveau 5 : Cette capacité s'applique à toute l'équipe. Les LdV et la portée des tirs des Ghostbusters augmentent d'une case.

Winston Zeddemore

Niveau 1 : Quand vous renvoyez des Fantômes, additionnez leur Type. Pour chaque tranche de 3 points de Type, gagnez 1 PEX.
Exemples : Si vous renvoyez un Spectre de Boogaloo de Type 3, vous gagnez 1 PEX. Si vous renvoyez 2 Goules Galopantes de Type 1 et un Duo Infernal de Type 2 en même temps, cela fait un total de 4 points de type, vous gagnez 1 PEX.

Niveau 2 : Les deux cases occupées par Ecto-1 sont des « zones de renvoi ». Certains scénarios peuvent inclure des « zones de renvoi » additionnelles, dans ce cas cette capacité fonctionnera avec elles aussi.

Niveau 3 : Vous avez maintenant 3 Actions à dépenser pendant votre tour de jeu. Si vous gagnez cette capacité pendant votre tour de jeu, vous pouvez utiliser l'Action supplémentaire.

Niveau 4 : Cette capacité se déclenche une fois tous les effets « Si Touché » ou « Si Piégé » résolus.

Niveau 5 : Cette capacité s'applique à toute l'équipe. Les Ghostbusters peuvent maintenant se déplacer de 3 cases par Action de Mouvement.

CLARIFICATIONS SUR LES FANTÔMES

GOULE GALOPANTE

Une Goule Galopante est un Fantôme de Type 1. Il est plutôt facile à Toucher ; un Ghostbuster n'a besoin que d'un « 3 » ou plus sur son jet de Proton. Puisqu'il ne faut qu'un seul Effluve pour piéger ce Fantôme, le premier Effluve qui le touche déclenche son effet « Si Piégé ». Quand il est Piégé, tous les Ghostbusters adjacents au Fantôme sont Englués !

Si vous ratez ce Fantôme avec votre jet de Proton, il s'enfuit dans une direction aléatoire. Lancez le dé de Mouvement et reportez-vous au Détecteur PKE pour connaître la direction. Soyez prudent lorsque des Goules Galopantes sont proches les unes des autres. S'il arrive que deux d'entre elles se retrouvent sur la même case, elles fusionnent. Dans ce cas, retirez-les de la partie, puis remplacez-les avec un Fantôme d'un Type plus élevé venant de la boîte de jeu.

DUO INFERNAL

Lorsqu'un Effluve de Proton touche, mais ne piège pas, un Duo Infernal, déclenchez son effet « Si Touché ». L'Effluve de Proton qui piège le Fantôme ne déclenche pas l'effet « Si Touché » mais l'effet « Si Piégé ». Si vous ratez ce Fantôme avec votre jet de Proton, il s'avance vers votre figurine d'une case, puis d'une case aléatoirement. Lancez le dé de Mouvement, puis reportez-vous au Détecteur PKE pour connaître la direction. Soyez prudent lorsque des Duos Infernaux sont proches les uns des autres. S'il arrive que deux d'entre eux se retrouvent sur la même case, ils fusionnent. Dans ce cas, retirez-les de la partie, puis remplacez-les avec un Fantôme d'un Type plus élevé venant de la boîte de jeu.

SPECTRE DE BOOGALOO

Lorsqu'un Effluve de Proton touche, mais ne piège pas, un Spectre de Boogaloo, déclenchez son effet « Si Touché ». L'Effluve de Proton qui piège le Fantôme ne déclenche pas l'effet « Si Touché » mais l'effet « Si Piégé ».

Si vous ratez ce Fantôme avec votre jet de Proton, il avance vers votre figurine de 2 cases, puis d'une case aléatoirement. Lancez le dé de Mouvement, puis reportez-vous au Détecteur PKE pour connaître la direction. Souvenez-vous que s'il vous traverse, vous êtes Englué ! Après s'être déplacé de ses 3 cases, le Spectre de Boogaloo éclabousse de Slime les cases alentours, selon le résultat du dé de Mouvement.

Exemple : Si vous avez jeté un 7, le Spectre de Boogaloo projette du Slime sur les cases adjacentes impaires, utilisez le Détecteur de PKE pour connaître les cases Engluées.

BOUFFE-TOUT

Ce glouton est très rapide ! Préparez-vous à perdre votre Ligne de Vue et vos Effluves de Proton attachés assez souvent lorsque vous combattez Bouffe-Tout.

Lorsqu'un Effluve de Proton touche, mais ne piège pas, Bouffe-Tout, déclenchez son effet « Si Touché ». Sachant que ça le fait bouger de 2 cases vers vous, il vaut mieux lui tirer dessus quand vous êtes à 3 cases de lui. L'Effluve de Proton qui le piège ne déclenche pas l'effet « Si Touché » mais l'effet « Si Piégé ».

Si vous ratez Bouffe-Tout avec votre jet de Proton, il Englué tous les Ghostbusters qui lui sont adjacents, puis il se déplace de 2 cases aléatoirement. Lancez le dé de Mouvement, puis reportez-vous au Détecteur PKE pour connaître la direction. Vous allez probablement perdre votre LdV sur Bouffe-Tout quand il se déplacera. Un repositionnement tactique est souvent plus important que de tirer sur un Fantôme.

Bouffe-Tout est l'un des rares Fantômes qui ne sort pas définitivement du plateau de jeu. Quand il doit sortir du plateau dû à son déplacement, continuez de le bouger dans la même direction mais en le faisant apparaître du côté opposé du plateau de jeu, comme s'il en avait fait le tour.



IDULNAS

Quand vous affronterez Idulnas, préparez-vous à avoir peur... Très peur. Lorsqu'un Effluve de Proton touche, mais ne piège pas, Idulnas, déclenchez son effet « Si Touché ». L'Effluve de Proton qui le piège ne déclenche pas l'effet « Si Touché » mais l'effet « Si Piégé ».

Si vous ratez Idulnas avec votre jet de Proton, il vous fait fuir en hurlant dans une direction aléatoire. Lancez le dé de Mouvement,

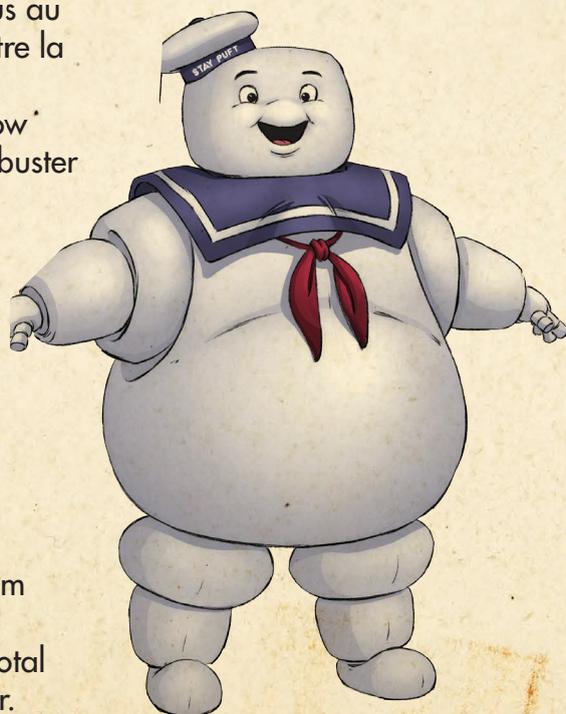
puis reportez-vous au Détecteur PKE pour en connaître la direction. Vous allez probablement perdre la LdV que vous aviez sur Idulnas en fuyant. Ici encore, un repositionnement tactique peut être plus important que de tirer sur le Fantôme. Idulnas est obnubilé par le Dérivateur Dimensionnel d'Ecto-1. À la fin de chaque tour de Ghostbuster, Idulnas se déplace de 2 cases vers Ecto-1. Le mouvement d'Idulnas n'est pas affecté par le terrain, mais s'il doit sortir du plateau de jeu, il s'arrête sur la case où il se trouve.



BIBENDUM CHAMALLOW

Lorsqu'un Effluve de Proton touche, mais ne piège pas, le Bibendum Chamallow, déclenchez son effet « Si Touché ». L'Effluve de Proton qui le piège ne déclenche pas l'effet « Si Touché » mais l'effet « Si Piégé ». Si vous ratez le Bibendum Chamallow avec votre jet de Proton, il se déplace d'une case aléatoirement. Lancez le dé de Mouvement, puis reportez-vous au Détecteur PKE pour en connaître la direction.

Quand le Bibendum Chamallow entre dans la case d'un Ghostbuster (à cause de l'un de ses effets), il vous piétine et vous pousse d'une case. Si vous n'avez pas le droit d'occuper la case, placez-vous sur l'une des cases situées sur le côté (vous choisissez laquelle). Chacun des quatre Ghostbusters doit au moins avoir un de ses Effluves de Proton attachés sur le Bibendum Chamallow pour le piéger. 10 jetons d'Effluve de Proton au total sont nécessaires pour le piéger.



SCENARIOS & CAMPAGNES

« On en a un ! » Chaque fiche de scénario est unique. Les fiches de scénario dont la bordure est de la même couleur forment une campagne. Nous vous recommandons de jouer la campagne de Bouffe-Tout en premier, puis celle d'Idulnas pour finir par celle du Bibendum Chamallow.

Vous pouvez jouer un des scénarios d'une campagne séparément, le numéro du scénario indique le Niveau recommandé de vos personnages pour la jouer.

Par exemple, pour juste jouer le scénario #3 de la campagne de Bouffe-Tout, nous conseillons que les Ghostbusters démarrent au Niveau 3 (soit 11 PEX sur la barre d'expérience). Vous devriez commencer chaque Campagne avec 0 PEX.

Chaque scénario décrit les conditions de victoire et de défaite. S'il arrive que les conditions de victoire et de défaite soient remplies simultanément, la victoire est prioritaire ! Certains scénarios utilisent les termes « piègez » ou « triomphez » quand il s'agit d'entités majeures. Ils signifient la même chose ; c'est pour faire une distinction entre les Fantômes physiques et immatériels.

MISE EN PLACE DU SCENARIO

Le schéma sur la fiche de scénario montre quelles tuiles de jeu utiliser et comment les assembler et les orienter pour former le plateau de jeu. Placez la fiche de scénario face à un joueur, puis attrapez les Tuiles de jeu nécessaires et placez-les en les orientant en fonction de la vue du joueur. Les Tuiles « S » représentent les rues de New York alors que les Tuiles « P » montrent des parties de Central Park. Chaque Tuile de jeu a un numéro. Exemple : S3 est une Tuile de rue. Le S et le 3 sont soulignés pour vous aider à orienter la Tuile.

Note : L'orientation de chaque Tuile de jeu leur est propre et dépend du schéma de la fiche de scénario.

Une fois le plateau de jeu disposé, référez-vous au schéma pour placer tous les éléments qui débutent la partie sur le plateau. La légende du schéma, en dessous de celle-ci, vous aide à l'installation.

Enfin, la fiche de scénario vous donne le nombre et le Type de Fantômes qui commencent dans le Monde des Esprits.

Campagne 1: L'affaire Bouffe-Tout

On a rapporté des signes de sa présence dans toute la ville... Votre vieil ami Bouffe-Tout est de retour et il prépare un sale coup !

Il s'avère difficile à localiser mais en nettoyant la ville des perturbations spectrales, vous finirez bien par le coincer.

Cette campagne se compose de quatre scénarios successifs. Gardez votre expérience entre chaque scénario. Vous aurez besoin de toute l'expérience accumulée pour piéger Bouffe-Tout à la fin de la campagne !

L'affaire Bouffe-Tout, Scénario #1

Les Portails dans cette zone empêchent vos pièges de fonctionner normalement ! Vous avez intérêt à vous dépêcher de Renvoyer les Fantômes Piégés avant qu'ils ne s'évadent. Vérifiez bien vos pièges avant de vous mettre en route !

Les Portails de ce scénario sont surnommés « Portails d'Évasion ». Ils ont le pouvoir de libérer les Fantômes de vos pièges !

Release Gates

Pour Toucher :  ou plus, ajoutez un Effluve.

Pour Fermer : 2 Effluves

Si Raté : Un Fantôme du Monde des Esprits apparaît depuis le Portail.

Le scénario est un...

Succès : Fermez tous les Portails Ouverts.

Échec : Un Fantôme doit apparaître du Monde des Esprits alors qu'il est vide.

Quand vous lancez le dé d'Événement et que le Portail est :



Ouvert : Un Fantôme du Monde des Esprits apparaît depuis le Portail.



Fermé : Chaque Ghostbuster ayant au moins un Fantôme Piégé en relâche un (du Type le plus faible).

Il apparaît depuis la case du Ghostbuster (de la même manière qu'un Portail).

© 2015 CPII. All rights reserved. © 2015 CZE.

Lisez l'introduction à la campagne pour vous imprégner de l'histoire.

Les scénarios de la campagne sont numérotés de 1 à 4. "Vous affronterez le Boss dans le 4e scénario."

À la fin de chaque round, lancez le dé d'Événement. Vérifiez ici comment interpréter les résultats du jet.

Vous trouverez ici un avant-goût de ce qui vous attend !

Quand vous tirez sur un Portail, regardez ici !

Votre objectif principal est de fermer les Portails.

Si le Monde des Esprits est presque vide, renvoyez-y des Fantômes !

FICHE DE SCÉNARIO CÔTÉ A



Portail Ouvert

Quel que soit le Portail que vous mettez là, il est Fermé en début de partie.

Case de départ d'un Fantôme de Type 1

Placez les Fantômes listés ici sur la Tuile du Monde des Esprits.

Zone de départ d'Ecto-1. Placez la figurine du véhicule sur 2 cases adjacentes de cette zone

Case de départ d'un Fantôme de Type 2

Des Tuiles peuvent être à l'envers lors de la construction du plateau de jeu

Case de départ d'un Fantôme de Type 3

La légende du plateau vous informe des différents éléments à placer avant le début de la partie. Chaque chiffre correspond à un Type de Fantôme sur le plateau. Chaque case contient un Fantôme du Type décrit.

Monde des Esprits		Légendes	
5 Fantômes de Type 1		1	Fantômes de Type 1 (6)
5 Fantômes de Type 2		2	Fantômes de Type 2 (3)
5 Fantômes de Type 3		3	Fantômes de Type 3 (1)
			Portail Ouvert
			Portail Fermé

FICHE DE SCÉNARIO

CÔTÉ B

SCENARIOS PERSONNALISÉS

Vous pouvez créer vos propres scénarios ! Si vous les liez les uns aux autres et créez une difficulté croissante, vous pouvez créer une campagne unique.

Étudiez les fiches de scénario fournies pour vous inspirer.

Garder à l'esprit les éléments suivants :

- Allez-vous utiliser un modèle de Portail existant ou en inventez un nouveau ? Si vous en créez un nouveau, écrivez-le pour que tous les joueurs puissent s'y référer. Un Portail est défini par les effets dus au Combat et les conséquences du jet du dé d'Événement.
- Que se passe-t-il lorsque le résultat du dé d'Événement est un Portail Ouvert ou Fermé ?
- Les Fantômes ne devraient pas apparaître d'un Portail Fermé mais une autre zone du plateau peut être envisagée !
- Soyez vigilant à ne pas placer trop de Fantômes sur les bords du plateau de jeu car ils peuvent facilement sortir du jeu !
- Ne remplissez pas trop ni trop peu le Monde des Esprits. Vous voulez que les joueurs renvoient des Fantômes de temps en temps, mais pas à tous les tours. S'il y a peu de Fantômes au début du jeu, le Monde des Esprits devrait en contenir plus. Au contraire, s'il y a une douzaine de Fantômes de Type 1 au début du jeu, le Monde des Esprits peut débuter avec moins de Fantômes.
- Est-ce que les Ghostbusters devraient débuter le scénario avec un Niveau plus élevé ?
- Gardez à l'esprit que plus le plateau de jeu est grand, plus les Portails seront éloignés les uns des autres, plus la partie durera longtemps.

Générateur aléatoire de scénarios

Allez sur <http://cryptozoic.com/gbbgrandomizer> pour découvrir le générateur de scénario aléatoire ! Vous pouvez personnaliser de nouveaux défis à la mesure de votre groupe !

Conception du jeu par Mataio Wilson, Adam Sblendorio & Matt Hyra

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Co-Directeur Général et Fondateur : John Nee

Co-Directeur Général et Fondateur : John Sepenuk

Conception Graphique : John Vineyard (Lead), Nancy Valdez, Erin Roach

Directeur Développement Marque et Produit : Erika Conway

Directeur Créatif : Adam Sblendorio

Directeur Développement des Affaires : Bill Schanes

Directeur des Opérations : Leisha Cummins

Illustrations des personnages : Dan Schoening

Illustrations des décors : Robb Mommaerts

Coloriste : Luis Antonio Delgado

Sculpteur 3D : Samuel H. Greenwell

Textes additionnels : Erik Burnham

Éditeur : Scott Thomas

DON'T PANIC GAMES

Directeur éditorial : Cédric Littardi

Responsable d'édition : Sébastien Célerin

Responsable de fabrication : Mourad Salhi

Traducteur : Aristophanis Galanopoulos

Maquettiste : Alain (linos) Langlois

TESTEURS

Michael B-V, Kevin Casper, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Samina Ghulamali, Herb Haneke, Kent Heideman, Cory Jones, Marcos Payan, Vincent Pritchard, Michael Shaneman, Derek Stucker, Tom Twedell, Tori Uman, Drew Walker, Jessica Lee Wilson, Mike Leroy Wilson, Shadow Wright, et beaucoup d'autres.

REMERCIEMENTS

Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Javier Casillas, Alex Charsky, Dan Clark, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Michael Kirchoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Cynthia Loyd-Peterson, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Ryan Skinner, Yasmine Smith, Pete Sepenuk, Daniel Siskin, Ben Stoll, Lisa Villaire, MaryCarmen Wilber, Chris Woods

REMERCIEMENTS FANTOMATIQUES

Brad "Spectral Locomotive" Bosshart, Patrick "Class 5 FRV" Reynolds, Rod "BaKhan" Mitchell, Wadey "The Destructor", Donn "It's the Bat!" Hardy, Michael "Yes have some" Elkins, Matt "You say YES" Sheeler, "Impossible Mode" Gregzilla, Michael "Stay Puft" Maxwell, Fubiquitus "Depths of the Sloar", Scott "upper vest side" Dufficy, Gabriel "Bug Eyes" Herrin, Jd Dibrell, Matt "Proton Pack" French, Dylan Watkins, Brandon the Wut, Chris Morrell, Vigo Von Homburg Deutschendorf, N3tak0 "mood slime", Jim "Where do these stairs go?" McMahan, Joe "Jobra" Smith, Usurpent "Better Late Than Never", Steve "Sedgewick Bellhop" Fennel, zombie57, Leshia "Lack of Patience" Doucet, Erin Severe, Eric "Oderus" Page... et à tous les contributeurs qui ont permis à ce jeu d'exister.

ACTIONS

Chaque Ghostbuster a normalement deux Actions à dépenser pendant leur tour de jeu. Les Ghostbusters de Niveau 3 ont 3 Actions à dépenser. Une Action peut être effectuée plus d'une fois par tour.

- Se Déplacer de 1 ou 2 cases
- Conduire Ecto-1 jusqu'à 6 cases (mais pas en diagonale)
- Renvoyer ses Fantômes Piégés
- Désengluer un Ghostbuster adjacent
- Combat

MANŒUVRES

Un Ghostbuster a le droit à une de ces deux manœuvres une fois par tour de jeu.

- Transférer des Fantômes Piégés à un Ghostbuster adjacent
- Entrer/Sortir d'Ecto-1 par l'un de ses côtés

SE DÉSENGLUER

Ce n'est ni une Action ni une Manœuvre. Pour Se Désengluer, vous devez ne pas avoir dépensé d'Actions durant ce tour de jeu. Retirer un pion Slime, puis perdez toutes les Actions de ce tour de jeu. Cependant, vous pouvez tout de même utiliser une manœuvre ou une capacité de personnage.

LE MONDE DES ESPRITS

Si un Fantôme doit apparaître sur le plateau de jeu alors que le Monde des Esprits est vide, le jeu est terminé ! Renvoyez des Fantômes dans le Monde des Esprits en jouant l'Action Renvoyer des Fantômes Piégés en étant à l'intérieur ou adjacent à Ecto-1.

CRYPTOZOIC[™]
ENTERTAINMENT

©2016 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés.
©2016 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Dr. Suite 250 Lake Forest, CA 92630.
All rights reserved.



www.cryptozoic.com