

Un jeu de rôle sur les Aventures spatio-temporelles du Docteur, Seigneur du Temps génial et sûr de lui, et de son Compagnon qui, pour un moment, accompagne le Docteur quand la solitude lui pèse.



Vous aurez besoin :

De plusieurs joueurs, l'un d'entre eux incarnant le Docteur. De formulaires de rencontre pour les Compagnons.

Faites savoir que :

Le Docteur, accepte des Compagnons pour l'accompagner dans sa prochaine Expédition spatio-temporelle. Tous les joueurs qui ne sont pas le Docteur doivent raconter la rencontre avec leur Compagnon. Il en choisira un, son TARDIS étant trop jaloux pour en accepter plus. Les Compagnons qui ne pourraient être choisis devront se résigner à dépendre des Gens du cru. Maintenant, présentez-vous. Non, pas vous les Gens du cru.

L'arrivée du TARDIS

Alors que le TARDIS du Docteur décide de s'arrêter et de ne pas repartir, vos aventures débute avec un woo-woo caractéristique et avec une matérialisation dans un lieu des plus incongrues, comme il est d'usage avec le TARDIS.

Paniqué, le Compagnon doit poser une Question, à laquelle le Docteur répondra bien évidemment avec Confiance et Aplomb.

Questions

Le Compagnon sera, à n'en pas douter, Troublé et Inquiet à plusieurs reprises au cours de l'Expédition. Ou peut-être sera-t-il Déconcerté par les détails de sa Situation. En de tels moments, il doit poser une Question au Docteur (au sujet de l'Expédition, car un Compagnon n'aurait jamais l'Outrecuidance de poser une Question personnelle à un individu aussi mystérieux et ambigu que le Docteur, nous n'avons donc pas à introduire une règle à cet égard), qui y répondra avec Confiance et Aplomb. Il a toujours Raison, et ce, en toutes circonstances.

Après la matérialisation

Après la matérialisation, le Compagnon doit demander « Où sommes-nous ? Quand cela ? » ou tout autre variante. Le Docteur répondra alors à la Question avec Confiance et Aplomb grâce à ses Expéditions passées à travers le Temps et l'Univers (sauf à la Grande Bataille de Fin des Temps, en raison des terribles Souvenirs et trop nombreux Daleks qui s'y trouvent).

Responsabilités

Au cours de l'Expédition, les Gens du cru décrivent l'environnement, les alentours, l'État de santé du compagnon, *et cetera*, y compris la présence et les actions de toutes Créatures de ces Temps et Lieux.

Pour sa part, le Compagnon décrit ses actions et pose des Questions.

Quant à lui, le Docteur, décrit ses propres État de santé et fait des Déclarations.

Les Déclarations

Deux fois au cours de l'Expédition, le Docteur peut déclarer une Vérité sans avoir été questionné préalablement. C'est en tout point identique à la Réponse à une Question.

Une fois, il peut mentir en répondant à une Question.

L'Expédition commence

Rappelez-vous

Le Docteur est un Voyageur temporel vétéran, et par conséquent il a toujours et en tout sens Raison dans ses Réponses et Déclaration.

Si ses Réponses contredisent les savoirs ou les attentes des Gens du cru, en particulier en ce qui concerne leurs propres Pratiques culturelle, Il a toujours Raison et ils se trompent.

Par ailleurs, le Docteur n'est jamais en réel Danger au cours de l'Expédition. Le Compagnon, en revanche, doit se débrouiller LUI-MEME.

À la fin de l'Expédition

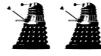
Lorsque le Docteur et son Compagnon s'extirpent eux-mêmes de leur malencontreuse situation, corrigent l'anomalie temporelle et rejoignent l'Époque du Compagnon, l'Expédition est terminée.

Le Compagnon doit alors soit quitter le TARDIS effrayé ou dégoûté, soit demander à rester avec le Docteur. Dans ce cas, ne vous inquiétez pas, le Docteur revient tout de suite...

Quoiqu'il en soit, le Compagnon finira par quitter d'une manière ou d'une autre le Docteur. Si Le Docteur a accepté de poursuivre ses Expéditions avec le Compagnon, ce dernier peut lui poser une Question personnelle avant de le quitter définitivement après moult Expéditions.



Un jeu de rôle sur les Aventures spatio-temporelles du Docteur, Seigneur du Temps génial et sûr de lui, et de son Compagnon qui, pour un moment, accompagne le Docteur quand la solitude lui pèse.



Rencontre avec le Compagnon

Prénom :

Nom :

Epoque :

Lieu d'origine :

Nature :

Accent :

Corpulence :

Yeux :

Cheveux :

Rencontré à l'occasion de :

Destination :

Activité :

État de santé :

Statut marital : entourer une possibilité

Célibataire

En couple

Divorcé(e)

Face à un Dalek au fin fond de l'ESPACE, l'action la plus appropriée EST :



M. Lehman est un Créateur de Jeux de rôle et de Storygames renommé, notamment ceux que son Éditeur terrien estime typique de la Terre du XXI^e siècle : Polaris et XXXXtreme STREET luge.

Traduction de *High flying Adventures of Lady Henrietta, DBE* avec l'aimable autorisation de B. Lehman et adaptation à *Docteur Who* par Qui revient de Loin. Retrouvez la version originale de *High flying Adventures of Lady Henrietta, DBE* ici : <http://www.taogames.com/wp-content/uploads/2012/07/bar-pgottoth-faobhb-sdbedaaeahgcwfamfabhb-sdbewtowhae.pdf>

Pour en savoir plus sur les jeux de B. Lehman, visitez : <http://www.tao-games.com/>

Ce jeu sans but lucratif utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de la BBC, tout droit réservé (*Doctor Who*). Ce jeu n'est pas publié par la BBC et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Il s'inscrit dans l'usage raisonnable (*fair use*).

Pour en savoir plus sur Docteur Who, visitez : <http://www.bbc.co.uk/programmes/b006q2x0>

Police : Magneto de L. Cabarga ; Fleuron : Doctor Who 2006 (© 24hourfonts.co.uk, *Free for personal use*).