

# TARDIS & SENTIMENTS

Vous êtes les compagnons du Docteur à bord du **TARDIS**. Vous sondez l'espace inexploré, rencontrez des ET amicaux ou sanguinaires, et défendez la Terre et la trame temporelle. Le **Docteur** ne peut plus agir, vous laissant livrés à vous-même.

## Les personnages

1. Choisissez l'*origine* de votre compagnon : **1. ET**, **2. Androïde**, **3. Personnage historique**, **4. Voyageur temporel**, **5. Terrien contemporain**, **6. Extra-dimensionnel**.
2. Choisissez son *style* : **1. Amoureux**, **2. Comique**, **3. Râleur**, **4. Prétentieux**, **5. Intrépide** ou **6. Charmeur**.
3. Choisissez sa *statistique*, de 2 à 5. Une stat élevée indique que vous êtes plus **TARDIS** (technologie, science, temps, rationalité, action précise). Une stat basse vous rapproche des **SENTIMENTS** (intuition, diplomatie, séduction, action passionnée ou instinctive).
4. Donnez-lui un **super nom de compagnon**.

**Vous possédez** : des habits de votre époque, un téléphone portable trans-temporel et galactique, la clef du TARDIS.

**But du joueur** : plonger votre compagnon dans de fantastiques aventures spatiotemporelles et en tirer le max. de fun.

**But du personnage** : **1. Sauver le docteur**, **2. Rencontrer des ET étonnants ou des personnes historiques**, **3. Protéger les innocents**, **4. Voir des choses formidables**, **5. Résoudre les énigmes de l'univers**, **6. Vous affirmer** ou **être toujours formidable**, ou inventez le vôtre.

## Caractériser le TARDIS

Collectivement, choisissez deux atouts pour le TARDIS (qui voyage dans l'espace et le temps et génère un champ de traduction universelle) : **1. Quasi-indestructible**, **2. Invisible**, **3. Conscient**, **4. Garde-robe infinie**, **5. Au bon endroit ou Au bon moment**, **6. Une (et une seule) salle ad hoc**.

De même, choisissez un problème : **1. Capricieux**, **2. Sans énergie**, **3. Envahi**, **4. Attire l'attention**, **5. Inaccessible**, **6. Incompréhensible**.

## Lancez les dés

Quand vous devez faire quelque chose de risqué, prenez **1d6** pour déterminer l'issue. Ajoutez **+1d** si vous êtes préparé et **+1d** si vous êtes expert (*origine, style ou objectif ad hoc*) pour un max de 3d. **Lancez les dés et comparez chaque résultat à votre stat.**

Si vous utilisez le **TARDIS** (science, raison), vous devez lancer **sous** votre chiffre.

Si vous utilisez les **SENTIMENTS** (relationnel, passion), vous devez lancer **au-dessus** de votre chiffre.

**0 succès**, ça tourne mal. Le MJ vous dit comment les choses empirent.

**1 succès**, vous y arrivez tout juste. Le MJ vous inflige une complication, un dommage, un coût.

**2 succès**, vous réussissez. Bien joué !

**3 succès**, c'est un succès critique ! Le MJ vous explique ce qui s'ajoute à votre réussite.

**!** **Si l'un de vos dés est égal à votre stat**, vous avez le **Sentiment TARDIS**. Votre compréhension extraordinaire de la situation vous permet de poser une question au MJ, qui devra y répondre honnêtement. Voilà quelques bonnes questions :

*Que ressentent-ils ? Qui est derrière cela ? Comment puis-je les forcer à \_\_\_\_\_ ? À quoi dois-je faire attention ? Quel est le meilleur moyen pour \_\_\_\_\_ ? Que se passe-t-il réellement ?*

Vous pouvez alors changer votre action, et relancer les dés.

## Aider

Si vous aidez quelqu'un, dites comment et faites un jet. Si vous réussissez, donnez lui **+1d**.

## MJ : une aventure de l'espace-temps

Lancez les dés ou choisissez dans le tableau ci-dessous

<p><b>Une menace...</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un Seigneur du temps</li> <li>2. Un intrus</li> <li>3. Un évènement spatiotemporel</li> <li>4. Les Daleks (créatures sans pitié, compassion ou remords voulant exterminer toutes les autres formes de vie)</li> <li>5. Des Cybermen (cyborgs sans sentiments voulant assimiler les autres humains en cyborg)</li> <li>6. Des ET</li> </ol> <p><b>Veut/veulent...</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Détruire/corrompre</li> <li>2. Voler/capturer</li> <li>3. Se lier avec</li> <li>4. Protéger/prendre le contrôle</li> <li>5. Construire/Synthétiser</li> <li>6. Pacifier/Occuper</li> </ol>	<p><b>En...</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Régénérant/réparant tout</li> <li>2. Détruisant un système solaire</li> <li>3. Manipulant le cours du temps</li> <li>4. Mettant une planète en esclavage</li> <li>5. Déclenchant une guerre/invasion</li> <li>6. Ouvrant une brèche dans la réalité</li> </ol> <p><b>Quand/ Quel niveau technologique</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aujourd'hui</li> <li>2. Futur proche</li> <li>3. Futur lointain</li> <li>4. Passé proche</li> <li>5. Passé lointain</li> <li>6. Moment indéterminé</li> </ol> <p><b>Où</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terre</li> <li>2. Espace, station, vaisseau</li> <li>3. TARDIS</li> <li>4. Planète extraterrestre</li> <li>5. Ruines</li> <li>6. Une autre dimension</li> </ol>
---	--

## MJ : faire jouer

Jouez pour voir comment les PJ vont se défaire de leurs menaces, faites apparaître les menaces en montrant des indices de leurs méfaits, puis montrez des signes de leur imminence avant de s'en prendre aux PJ, et demandez aux joueurs ce qu'ils font :

*Les Cybermen commencent à s'animer. Que faites-vous ?*

*Le Maître pose la main sur sa machine, un sourire carnassier aux lèvres. Que faites-vous ?*

Demandez un jet quand la situation est incertaine. Ne préparez pas le résultat, laissez les PNJ avancer où ils le doivent. Utilisez les échecs pour faire progresser l'action. La situation évolue toujours après un jet, en bien ou en mal.

*Posez des questions et construisez à partir des réponses :*

*Avez-vous déjà rencontré un Slitheen avant ? Où cela ? Que s'est-il passé ?*

## TARDIS & Sentiments : un jeu de rôle hommage à J. Harper et à Docteur Who.

Adaptation par Qui Revient de Loin

**Remerciements** : No', Marion, Muscade, GG, Fred.

**Visitez** : [adept-press.com](http://adept-press.com) & [http://fr.wikipedia.org/wiki/Doctor\\_Who](http://fr.wikipedia.org/wiki/Doctor_Who)

Ce jeu est sous contrat CC BY-NC-SA <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/> Illustrations © BBC