

DOCTOR WHO

RÈGLES DE JEU

TRADUCTION NON-OFFICIELLE
DES RÈGLES DE JEU ESSENTIELLES
POUR JOUER À DOCTOR WHO

jeepee

TRADUCTION NON-OFFICIELLE DES RÈGLES DE JEU ESSENTIELLES POUR JOUER À DOCTOR WHO

Le présent livret est une traduction non-officielle des règles de jeu essentielles pour jouer au jeu de rôle Doctor Who.

Le but de cette traduction est de pouvoir proposer à mes joueur.euse.s une aventure dans l'univers du Doctor Who en français. Je ne vais pas ici traduire l'entièreté des 256 pages du livre de jeu mais me concentrer sur le strict nécessaire pour jouer, d'où la mention de règles essentielles.

Je vous propose donc ici les règles de création de personnage ainsi que les règles de résolution de base et une fiche de personnage.

Si vous voulez aller plus loin, le jeu complet est disponible sur [DrivethruRPG](#), en anglais.



CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Avant toute chose, commencez par définir le **Concept** de votre personnage ; le concept sert de base à votre personnage. Il définit qui il ou elle est : aspirante auxiliaire de police, manutentionnaire, chauffeur de bus à la retraite, étudiant un peu nerd, sans-abri, librairie féru d'antiquités, employé d'une grande banque de la City, etc. Vous êtes libre d'imaginer votre personnage comme il vous plaît, pour autant que cela ne pose pas de problème au MJ. Vous n'êtes pas non plus obligé de vous en tenir à l'espèce humaine. Les extraterrestres et les créatures étranges sont monnaie courante dans l'univers du Doctor Who. Encore une fois, il faut que votre concept n'entre pas en conflit avec le contexte de jeu imaginé par le MJ mais en dehors de ce point, laissez votre imagination vous guider.

Une fois que vous avez défini votre concept, votre personnage aura besoin d'un **Focus**, un leitmotiv, une attitude, une motivation qui le caractérise et guide ses actes. Cela peut être assez général comme la justice, la compassion, l'espoir, la curiosité, etc. Encore une fois vous êtes libre de définir votre focus dans les limites données par le MJ. Un personnage motivé par la vengeance n'aura pas sa place dans une aventure du Doctor Who. Par contre, la rédemption peut être un bon focus pour un personnage qui pense devoir se racheter après une faute dont il pense être le responsable.

Lorsque le personnage tente une action en relation avec son focus, il bénéficie d'un bonus de +1D6. Ce bonus peut passer augmenter selon l'intensité du focus pendant une scène ; le joueur pourra lancer 2D6 et conserver le meilleur score, ou bénéficier directement d'un bonus de +6 (voir tableau p30).

Un focus peut également limiter les actions d'un personnage si ces actions vont à l'encontre du focus. Dans ce cas, si le personnage adhère aux limitations de son focus, il reçoit un **Point d'Histoire** en plus.

Les tableaux p32 et 34 vous permettent de définir l'**Expérience** et l'historique du personnage ; ce background peut être individuel ou commun à plusieurs personnages. Des personnages débutants n'ont pas nécessairement une expérience ou un background spécifique. Cet historique se construira au fur et à mesure de ses aventures.

Votre personnage est défini par six attributs ayant une valeur de 1 à 6, les valeurs moyennes pour un humain étant 2 ou 3.

Les attributs sont la **Perception**, la **Coordination**, l'**Ingéniosité**, la **Présence**, la **Volonté** et la **Force**.

Vous disposez de 18 points à répartir entre les six attributs.

En p37, vous trouverez 5 profils prédéfinis pour vous aider à créer rapidement votre personnage : le scientifique, le journaliste, l'investigateur, le soldat et l'athlète.

Pensez au point fort de votre personnage ; ce point fort doit correspondre à un score de 4. Imaginez quel pourrait être sa faiblesse ; cela correspondra à un attribut à 2. Les attributs restant seront à 3, un score moyen. Un attribut ne pourra jamais avoir un score au-dessus de 6 ni en-dessous de 1.

Votre personnage possède 12 compétences qui reflètent ses aptitudes, son éducation, son métier, ce qu'il sait faire ; chaque compétence a un score de 1 (connaissance de base) à 5 (grande expertise). Un score de 2 ou 3 représente déjà une expertise valable. Un score de 6 ou plus représente une expertise exceptionnelle et rare.

Vous disposez de 18 points à répartir entre vos compétences.

Pour chaque compétence à 3 ou plus, vous pouvez choisir un **Spécialisation**, pour une dépense d'un point de compétence supplémentaire. Une spécialisation représente un bonus de +2 lors d'une action où elle entre en jeu.

Les compétences sont les suivantes :

- **Athlétisme** (*courir, sauter, équitation, escalade, marathon, parachutisme, nager*)
- **Combat** (*boxe, Jiu-jitsu, karate, archerie, pistolet, arme automatique, armes de jet, défense psychique*)
- **Convaincre** (*bluff, commandement, séduction, interroger, charmer, mentir, parler lentement ou trop vite*)
- **Artisanat** (*construire, peindre, agriculture, chanter, travail du bois, travail du métal, danse, guitare*)
- **Intuition** (*empathie, perspicacité, suspicion, bon sens*)
- **Connaissance** (*histoire, psychologie, langue, littérature, sociologie, culture Alien, économie, histoire de Gallifrey, Ages sombres*)
- **Médecine** (*maladie, blessures, poisons, trauma psychologique, chirurgie, vétérinaire, médecine légale, médecine alternative, remèdes de grand-mère*)
- **Science** (*mathématiques, physique, chimie, biologie, astrophysique*)
- **Subterfuge** (*se cacher, crocheter une serrure, pickpocket, se déguiser, camouflage, tour de passe-passe, sécurité*)
- **Survie** (*espace, désert, marécage, montagne, Arctique, environnement sous-marin, nature sauvage*)
- **Technologie** (*ordinateurs, électronique, gadget, bricolage, hacking, réparation, TARDIS*)
- **Transport** (*voiture, camion, hélicoptère, avion, vaisseau spatial, machine à voyager dans le temps, moto*)

Les spécialisations sont indiquées en italique.

En plus de ses attributs et compétences, votre personnage peut posséder une ou plusieurs **distinctions**.

Une Distinction est un aspect très particulier et singulier du personnage ; cela peut être un pouvoir ou une capacité surnaturelle, quelque chose qui le distingue clairement des autres et qui fait de lui un être à part.

Il n'est pas obligatoire d'avoir une **Distinction**, d'autant que chaque distinction réduit le score de **Points d'Histoire** de 2 points.

Un personnage débute sa carrière avec **12 Points d'Histoire**, à moins qu'il n'ait des distinctions ; dans ce cas, il retirera 2 points d'histoire par distinction.

Il ne vous reste plus que la touche finale : un nom et éventuellement des objectifs à court et long terme.

Indiquez aussi son monde d'origine, son niveau technologique (5 pour un terrien du 21^e siècle ; tableau en page 56), quelques éléments de sa vie comme des informations sur sa famille, son meilleur et son pire souvenir, ses amis, un regret ou un remord, son plus grand secret ou sa pire peur, etc.)

Ajoutez à cela d'éventuels objets ou équipement.

Votre personnage est prêt à partir à l'aventure.
Passons maintenant aux règles de jeu.

RÈGLES DE JEU

Lorsque l'issue d'une action est hasardeuse, on demandera au joueur de lancer les dés pour déterminer la réussite ou l'échec de l'action en question.

La règle de base est la suivante :

ATTRIBUT + COMPÉTENCE + 2D6 = résultat de l'action.

Si le résultat est supérieur ou égal à la **Difficulté** de l'action, c'est une réussite, sinon c'est un échec.

DIFFICULTÉ

La difficulté d'une action est déterminée par le MJ sur la table suivante :

Très facile	3	Difficile	21
Facile	6	Très difficile	24
Normale	9	Improbable	27
Moyenne	12	Inconcevable	30
Délicate	15		

Si le personnage n'a aucun point dans la compétence liée à l'action, il peut simplement utiliser l'attribut adhoc.

QUALITÉ D'UNE ACTION

La qualité de l'action dépend des scores des deux dés, selon le tableau suivant :

Réussi avec un 6	Brillant, Oui et...
Réussi sans 1 ni 6	Succès, Oui...
Réussi avec un 1	Tout juste, Oui mais...
Raté avec un 6	Presque, Non et...
Raté sans 1 ni 6	Raté, Non...
Raté avec un 1	Désastreux, Non et...

Si la qualité d'une action ne vous satisfait pas, vous pouvez dépenser un **Point d'Histoire** pour décaler la qualité de l'action d'un rang, pour passer de *Succès* à *Brillant* ou de *Presque* à *Tout juste* par exemple. Chaque **Point d'Histoire** dépensé vous fait avancer d'un rang.

AIDE

Si votre personnage est aidé, il bénéficie d'un bonus de +2 par aide, pour autant que le personnage aidant ait une compétence utile à l'action.

PRENDRE SON TEMPS

Si votre personnage prend son temps pour réaliser une action, il bénéficie aussi d'un bonus de +2 s'il prend deux fois plus de temps, +4 s'il prend trois fois plus de temps, pour un maximum de +10. Attention toutefois que dans certaines situations, le temps est un facteur crucial.

DÉPENSER DES POINTS D'HISTOIRE

Les points d'histoire peuvent être utilisés comme suit :

- Obtenir une idée de la part du MJ quand on n'a aucune idée de comment aborder une situation.
- Obtenir un **Avantage** lors d'un test décisif. Le joueur lance 3D6 et écarte le score le plus bas.
- Activer une faculté spéciale
- Améliorer le résultat d'une action (voir Qualité d'une action)

- Faire qu'une blessure n'est finalement qu'une égratignure ; un point d'histoire permet de restaurer un point d'attribut perdu suite à une blessure.
- Ignorer une condition (càd une séquelle suite à une blessure, lorsque le score de l'attribut tombe à 0)
- Réussir une action remarquable, normalement impossible ou improbable, une action héroïque ; le nombre de points d'histoire dépendra de l'importance et du caractère crucial de l'action.
- Activer certains gadgets.
- Faire une action technique pour laquelle on est normalement totalement incompetent, et la réussir.

GAGNER DES POINTS D'HISTOIRE

Pour gagner des points d'histoire, vous pouvez :

- Faire (ou tenter) une action vraiment héroïque
- Vous laisser capturer par les ennemis afin de découvrir leur plan
- Opter pour une action non violente ; la violence est rarement la bonne solution dans l'univers du Doctor Who.
- Agir ou renoncer à agir selon son **Focus**
- Donner des points d'histoire à un autre personnage pour lui permettre de réussir une action héroïque

Vous pouvez également **perdre des Points d'Histoire** si votre personnage fait certaines actions allant à l'encontre de l'esprit de la série Doctor Who.

Si votre personnage tue volontairement un être vivant, même hostile, il perdra un certain nombre de points d'histoire.

Quelle que soit la situation, un personnage ne pourra pas avoir plus de 12 points d'histoire.

CONFLIT

Il arrive que votre personnage soit confronté à un adversaire. Un conflit, qu'il soit physique, mental ou oral (joute verbale), se résout suivant la règle de base.

Le MJ lance **ATTRIBUT + COMPÉTENCE + 2D6**, obtenant la difficulté que le joueur devra égaler ou dépasser en faisant lui aussi un test **ATTRIBUT + COMPÉTENCE + 2D6**.

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE

Si le personnage a un avantage, le joueur lance 3D6 et écarte le dé le plus bas. Si le personnage est désavantagé, le joueur lance 3D6 et écarte le dé le plus élevé.

ORDRE D'ACTION

Dans la série Doctor Who, le Docteur s'en sort le plus souvent en discutant, baratinant, persuadant, menaçant son adversaire, jamais en usant de violence.

Dans le même esprit, l'ordre d'action est le suivant :

- 1) ceux qui parlent
- 2) ceux qui bougent
- 3) ceux qui tentent une action
- 4) ceux qui se battent

FAIRE PLUS D'UNE ACTION

La seconde action et les suivantes subissent un désavantage.

PERDRE UN CONFLIT

En cas de confrontation, physique, mental ou même social, il est possible que votre personnage perde un conflit.

Si le conflit est de nature physique comme un combat, le personnage peut, selon l'arme utilisée et la zone touchée, perdre des points dans un attribut physique, en **Force** ou **Coordination**.

Si le conflit est d'ordre mental ou social, ce sont les attributs **Présence**, **Volonté**, **Perception** ou **Ingéniosité** qui peuvent être altérés.

En cas de dommages physiques, une partie des dommages encaissés peuvent être absorbés ou déviés par une protection, armure ou obstacle derrière lequel le personnage aurait pu se cacher.

Certaines armes sont tout simplement létales comme les pistolets laser, les armes à particules des cybermens ou les rayons Dalek. Aussi veut-il mieux éviter de se faire tirer dessus par de telles armes. Dans tous les cas, la violence est toujours une mauvaise option.

DOMMAGES DES ARMES

Quoi qu'il en soit, même si la violence est une option à éviter, les opposants en feront peut-être usage sur les personnages. Voici les dommages occasionnés par les armes.

Flèche	3
Carreau d'arbalète	4
Pistolet de pirate	4
Pistolet 9mm	5
Fusil WWII	6
Shotgun	7
Fusil d'assaut	6
Mitrailleuse	7
Fusil de sniper	8
Pistolet laser	L
Fusil laser	L
Pistolet à particules	L
Rayon Dalek	L
Blaster	L

L = létale

Il y a aussi d'autres sources de blessures, comme une chute (1 point de dommage par mètre), la noyade, le feu, le froid ou la chaleur extrême, les radiations, le vide spatial,

PROTECTIONS

Un personnage peut porter une armure, qui le protège et absorbe une partie des dommages qu'il peut subir.

Veste en cuir	1
Gilet pare-balles	4
Armure du SWAT	8
Armure de plates	8

Certains obstacles peuvent aussi encaisser des dommages.

Bois	1
Mur de briques	10
Mur de béton	15
Paroi en métal	30

SE SOIGNER

Il est possible de soigner une personne blessé avec un test de **Médecine**. Selon la qualité de la réussite, on peut restaurer de 1 à 3 points dans un attribut donné.

LES CONDITIONS

Les **Conditions** sont les séquelles et l'état dans lequel se trouve un personnage si un de ses attributs tombe à zéro.

Une **Condition** peut durement impacter un personnage.

Pour chaque attribut, il y a une liste de conditions possibles.

Perception Étourdi, stupéfait, déconcentré, aveuglé, ignorant, négligent

Coordination Manque de coordination, maladresse, confus, maladroit, membre blessé

Ingéniosité Distract, confus, déconcentré, drogué, stupide, commotionné

Présence Honteux, peu communicatif, agité, ennuyeux, distant, manque de confiance, timide, soumis

Volonté Abandonné, désintéressé, affaibli, indifférent, complaisant, craintif, doux, lâche, abandonné, vacillant

Force Entorse, torsion, douleur, affaibli, épuisé, empoisonné, délicat, léthargique

Si vous avez une **Condition**, vous êtes considéré comme Blessé ; vous avez un **Désavantage** à tous vos jets de dés.

Si votre personnage a une seconde condition, non seulement vous êtes Désavantagé à vos jets de dés mais vos opposants ont un **Avantage** contre vous.

Une troisième Condition signifie que votre personnage est vaincu. Vous tombez inconscient, vous êtes capturé, etc.

ET LE RESTE DES RÈGLES DE JEU

A ce stade, il me semble que j'ai suffisamment de règles de jeu pour couvrir les situations que j'avais imaginé dans le scénario « L'épée du roi ». Je me suis surtout concentré sur les chapitres deux et trois qui compilaient les règles de création d'un personnage et le système de résolution du jeu.

Le livre de jeu contient encore des règles pour gérer les véhicules, les poursuites, le pilotage du TARDIS, les voyages dans le temps et l'espace, ainsi que des informations sur l'univers, les créatures qu'on peut y croiser, les mondes possibles à visiter.

Mon but ici était de faire un rapide tour des règles, de prendre quelques notes afin d'avoir un pense-bête pour mes sessions de jeu. Je pense qu'avec les 3 pages de ce livret, ce but est atteint.

En annexe, vous trouverez une fiche de personnage.

NOM DU PERSONNAGE

CONCEPT :

FOCUS :

MONDE D'ORIGINE

NIV. TECH

OBJECTIFS

DOCTOR WHO

FICHE DE PERSONNAGE

DISTINCTIONS

POINTS D'HISTOIRE

EXPÉRIENCE

ATTRIBUTS

PERCEPTION

COORDINATION

INGÉNIOSITÉ

VOLONTÉ

FORCE

COMPÉTENCES

SPÉCIALISATION

ATHLÉTISME

COMBAT

CONVAINCRE

ARTISANAT

INTUITION

CONNAISSANCE

MÉDECINE

SCIENCE

SUBTERFUGE

SURVIE

TECHNOLOGIE

TRANSPORT

PORTRAIT

ÉQUIPEMENT

CONDITIONS

NOTES