

DOCTOR WHO

L'épée du roi

jeepee

L'épée du roi

L'épée du roi est un scénario/épisode bonus de la série Doctor Who à jouer avec vos ami.e.s.

Ce livret contient une histoire à jouer, des règles de jeu et des personnages prêtirés pour vous permettre de vous lancer dans l'aventure sans tarder. Vous n'aurez besoin pour jouer que de le présent fascicule, une poignée de dés de 6 faces, crayons, gomme et quelques ami.e.s motivé.e.s.

Des règles simples

L'épée du roi se veut simple et facile d'accès.

Chaque joueur.euse pourra choisir parmi les personnages prêtirés. Chaque personnage vient avec une description, des talents et compétences et un petit historique : qui il est, ses motivations et ses objectifs, ce qu'il faisait dans la vie avant d'être embarqué dans cette aventure, etc. Autant d'éléments qui pourront être utiles et incorporés dans le jeu pour résoudre les énigmes, surmonter les obstacles, raconter une histoire.

Ici pas de caractéristiques chiffrées comme dans d'autres jeux de rôle. J'ai voulu faire la part belle au roleplay et au bagou, comme c'est le cas dans la série Doctor Who. Il n'y a pas non plus de points de vie ; on se contentera de noter l'état de santé d'un personnage sur un bout de papier (ou la fiche de personnage) et on intégrera cette information à la narration.

La violence est rarement la meilleure solution dans l'univers du Docteur, même si elle peut être présente. Avant d'en arriver aux mains, un peu de baratin. Les points de vie étant au final une jauge servant essentiellement lors des combats j'ai choisi de m'en passer tout simplement.

Lorsque l'issue d'une situation est incertaine, un jet de dés est nécessaire pour voir ce qui va arriver. Le MJ décidera, secrètement ou non, de la difficulté de l'action de 2 (simple) à 6 (très difficile) et demandera au joueur impliqué un jet de dé. Le joueur lancera un dé ; si son personnage possède un talent, une compétence, un outil, n'importe quoi lui conférant un avantage dans la réalisation de l'action, il pourra lancer un dé supplémentaire. Cet avantage peut aussi venir simplement du contexte ou de la situation générale dans laquelle l'action est tentée. Le joueur lance un ou deux dés et conserve le meilleur.

Si au contraire, le personnage est désavantagé, par exemple il est blessé, fatigué, malade, ou ne dispose pas des outils adéquats ou se trouve dans une situation totalement inhabituelle pour lui, le joueur lancera deux dés mais gardera le score le moins bon.

Si le score du dé est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est réussie. Dans le cas contraire, l'action se solde par un échec.

Dans tous les cas, l'aventure continue.

DOCTOR WHO

L'histoire

L'épée du roi débute à l'époque mythique du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. Suite à la malencontreuse bataille de Cadlam, Arthur a été blessé et a perdu sa précieuse épée, dérobée sur le champ de bataille par de mystérieux chevaliers. Les PJ vont devoir retrouver l'épée égarée, seul remède pouvant guérir le roi de la blessure mortelle que lui a infligé le félon Mordred.

Scène 1, la crypte

Les PJ se réveillent dans une cave sombre éclairée uniquement par la flamme vacillante de trois torches fixées aux murs. Ils ne savent absolument pas comment ils sont arrivés là, ni où ils sont ni quelle heure il est.

Leur dernier souvenir : ils étaient tous dans la même rame de métro, le soir, rentrant chez eux après une trop longue journée de travail ou d'études ou autres ; à eux de décrire ce qu'est leur quotidien.

Il y avait aussi cette bonne femme bizarre, habillée à l'ancienne. On aurait dit qu'elle sortait d'un bal costumé moyenâgeux. Elle leur a parlé, a agité un drôle d'objet, une sorte de lampe de poche ou un truc de ce genre et puis plus rien... et ils se sont réveillés dans cette crypte.

Un des PJ a encore un journal plié en deux dans la poche de sa veste. Un autre son smartphone mais pas de réseau. Un troisième a son sac passé en bandoulière avec ses cours et quelques livres.

A la lueur des torches, les PJ avisent un gros coffre au milieu de la salle.

Il est fermé par un lourd couvercle.

Au fond de la crypte, il y a une ouverture et on devine quelques marches dans la pénombre.

Hormis les quelques bruits produits par les PJ eux-mêmes, la pièce baigne dans un silence chtonien.

Un des PJ (déterminé au hasard) sent quelque chose dans sa poche : un papier froissé en boule. Il s'agit d'un message griffonné à la hâte.

Le message dit ceci : « Désolé de vous avoir embarqué dans cette histoire mais je crains de ne pas avoir le choix. La situation est grave et requiert donc des mesures appropriées. Je ne peux hélas pas vous en dire plus mais si vous me retrouvez ce soir près du chêne du lieu-dit chemin de courte-joie, je vous expliquerai tout. C'est promis.

Dans le coffre vous trouverez des habits qui sied mieux à la situation et vous permettront de passer plus inaperçu. Une fois hors du souterrain, suivez le sentier et traversez la forêt. Le lieu de rendez-vous se trouve sur la plaine au-delà des bois, à deux bonnes lieues de Glastonbury. Soyez prudent. A ce soir. » Et c'est signé Le Docteur.

Dans le coffre des habits médiévaux : hauts de chausse, tuniques et chemises de lin, capes, bottes en cuir ou chaussons en peau tannée. Assez de vêtements pour tout le monde. Les PJ peuvent se travestir à leur guise, selon les instructions laissés par l'énigmatique Docteur.

L'ouverture donne sur un escalier aux larges marches taillées dans la pierre puis sur un tunnel qui au bout d'une soixantaine de mètres débouche sur une porte vermoulue.

Derrière la porte on devine la lumière du jour.

/// Cette première scène initiale est l'occasion pour les joueur.euse.s de présenter leurs personnages respectifs, de les décrire, de donner des indications sur leur historique, ce qu'il.elle.s faisaient dans la vie normale, avant de se retrouver dans cette situation étonnante et un peu inquiétante. Vu que c'est à priori leur première aventure, aucun.e d'eux.elles ne connaît ce mystérieux Docteur.

/// Ci-dessous, 5 personnages prêts à jouer pour
démarrer l'aventure sans tarder.

Ryan Sinclair

Ryan est un jeune homme noir de 24 ans ; il bosse dans un entrepôt comme manutentionnaire pour payer ses études de mécanicien. Ryan est impétueux, avide d'apprendre et fidèle en amitié ; il souffre de dyspraxie, un trouble de la coordination, ce qui l'a empêché jusqu'ici d'apprendre le vélo.

Face à l'adversité, il sait garder son calme mais n'hésite pas à prendre les armes quand ses amis et ses proches sont en danger.

Il a peur des araignées et souffre un peu du vertige.

Yasmin Khan (Yaz)

Yaz est une jeune femme d'origine pakistaise. Stagiaire dans la police, elle rêve d'avoir des enquêtes plus importantes.

Elle est volontaire, curieuse et souriante et possède une vrai don d'investigation.

Elle sait faire preuve d'une grande empathie, gardant son sang-froid dans les situations de stress et sachant calmer et rassurer les gens.

Elle est plutôt sportive et sait se défendre quand c'est nécessaire. Elle est très attachée à sa famille.

Graham O'Brien

Graham est un homme d'un certain âge, ancien chauffeur de bus ; il est prudent et réfléchi mais ne supporte pas les injustices.

Plutôt blagueur, il a un don pour baratiner les gens et attirer leur sympathie. Il sait faire preuve de compassion.

Il est très à cheval sur les heures de repas ; il est ronchon quand son taux de sucre est trop bas. C'est un compagnon d'aventure attachant et plein de sagesse.

Dorothy Gale McShane « Ace »

Ace est une humaine originaire du quartier de Perivale à Londres. Elle travaillait comme serveuse dans un petit restaurant avant de se retrouver impliquée dans les aventures du Docteur. Aventurière, courageuse mais aussi agressive, elle a un penchant pour les mythes et les légendes.

Elle a un sacré caractère, plutôt rebelle.

Elle a un don pour fabriquer des explosifs en utilisant des produits ménagers usuels.

Clara Oswald

La jeune Clara était nounou avant de rencontrer le Docteur. Jeune femme plutôt futée, un tempérament fougueux, un esprit vif et une force envie de partir à l'aventure.

Elle fut nounou dans une vie antérieure et très doué avec les enfants. Génie de l'informatique à ses heures perdues.

Scène 2, une verte contrée

En poussant la porte, les PJ sortent à l'air libre. Il fait jour et d'après la position du soleil, on n'est pas loin de midi.

Le tunnel dont ils viennent de déboucher est creusé à flanc d'une haute colline, elle-même dominée par les ruines d'un antique château aux murs envahies par le lierre et les hautes herbes.

Devant eux, une plaine ponctuée de petits vallons et plus loin une forêt.

En contrebas de la colline un chemin qui serpente paresseusement en direction de la forêt. Personne aux alentours. Juste le vol de quelques oiseaux et les caquètements d'un faisan.

En suivant le chemin les PJ s'approchent de la forêt. A l'orée du bois une borne en pierre, en fait une croix celtique décorée de quelques fleurs desséchées ; sans doute une offrande de quelque dévot.

Le chemin s'enfonce plus avant dans la forêt dont les frondaisons sont tellement épaisses que le sous-bois est plongé dans une pénombre crépusculaire, alors même que le soleil est encore haut.

Ça et là on distingue des traits de lumière, rayons de soleil perçant les épais feuillages comme autant de colonnes dorées dans cette cathédrale sombre.

Un personnage versé dans l'histoire et la géographie pourrait reconnaître un paysage typique du Sussex mais étrangement il n'y a aucun trace de routes, de lignes haute-tension ou de tout autre infrastructure moderne ; de plus l'air est singulièrement pur et calme. On se croirait dans un autre monde... ou à une autre époque. La croix celtique est typique de ce qu'on trouvait en Angleterre au Moyen Age ; celle-ci semble de facture récente alors que celles qu'on trouve dans les musées sont anciennes et usées par le temps.

Serait-ce possible que les PJ soient dans l'Angleterre du IXe siècle ?

Scène 3, dans la forêt

Dans la forêt, une odeur de bois brûlé mène les PJ à proximité d'une masure : ce sont des charbonniers. Un couple, la femme petite et replète, l'homme le regard méfiant. Il menace d'abord les PJ, craignant d'avoir à faire à quelques braconniers ou des mendiants.

Si les PJ se montrent persuasifs et amicaux, il acceptera de les aider, de les renseigner et leur offrira un peu de bière qu'il brasse lui-même ; elle n'est pas très bonne. A peine buvable en vérité.

Le charbonnier ne sait que peu de choses : « notre bon roi Arthur est bien souffrant depuis qu'il a pris un méchant coup de lance lors de la bataille contre son bâtard Mordred. Maudit soit il »

« Et Merlin a disparu dit-on. Cette satanée magicienne n'est jamais là quand on a besoin d'elle. »

« Vous allez au chêne des pendus ? Quelle drôle d'idée. »

« Passez donc par le sentier au nord, après la pierre levée. Ça vous évitera de traverser le champ de bataille. On dit qu'il est hanté depuis le carnage de la grande bataille. Moi je serais vous, j'évitais. »

« Si vous poussez plus à l'est jusqu'à Camelot, brûlez donc un cierge à notre Bonne Dame pour la guérison du roi. »

Scène 4, les hommes de Mordred

Une troupe en armes s'approche.

Le charbonnier conseille aux PJ de se cacher dans la grange.

La soldatesque se prétend gardes de sire Mordred et malmène le couple de charbonnier : « holà menants, au nom du seigneur Mordred, nous sommes chargés de glaner la dîme ! », s'écrie celui qui semble être le chef.

« Et fais vite, marauds, nous n'avons que faire de ta mauvaise bière »

Les soldats se montrent plutôt violent, bousculant le pauvre charbonnier et pourchassant sa malheureuse femme.

Que vont faire les PJ ?

Comment interpréter le Docteur

Le Docteur est une être suprêmement intelligent mais fantasque. Elle ne perd jamais son calme et fait preuve d'humour même dans les situations les plus critiques. Armée de son tournevis sonique, elle peut en un clin d'oeil réparer un objet cassé, faire un diagnostic instantané, neutraliser une arme, allumer un feu, ouvrir ou fermer des portes.



Le Docteur

Dans l'époque mythique du Roi Arthur, le Docteur se fait appelée Merlin. Elle est l'enchanteuse officielle du royaume et grande conseillère du roi. Hélas, elle ne peut pas être là tout le temps et il a suffi d'une période d'absence un peu longue pour que le félon Mordred, fils bâtard du roi (une erreur de jeunesse diront certains) ne s'allie avec les malveillants cybermen pour s'emparer du trône. Les hommes de métal quant à eux ne visaient qu'une chose : l'épée du roi, puissant artefact dont ils espéraient découvrir le secret et piller l'énergie.



Les cybermen

Les cybermen sont des êtres humains robotisés au point qu'il ne subsiste plus guère d'humain en eux ; certains disent qu'ils sont entièrement cybernétiques, des robots. Ils poursuivent différents buts dont la soumission et l'assimilation de l'espèce humaine. L'épée artefact de guérison n'est pas un produit de la technologie des cybermen. Ils se sont temporairement allié à Mordred pour s'emparer de l'épée et l'étudier. Ils n'avaient pas prévu qu'une éruption solaire de grande ampleur les désactiverait pour des siècles. Les cybermen se montreront impitoyables et n'hésiteront pas à faire usage de leur grande force physique pour atteindre leur objectif : récupérer l'épée.

Scène 5, le champ de bataille

Si les PJ suivent les conseils du charbonnier, ils contourneront le champ de bataille et atteindront le chêne des pendus à la nuit tombée.

S'ils traversent le champ de bataille, ils apercevront un groupe de pilliers de champ de bataille à la recherche de quelque butin.

Même si la bataille a eu lieu il y a deux mois, ça sent encore la charogne.

On devine les fosses communes remblayées à la hâte et les traces des positions des deux armées : des barricades en ruines et des étendards déchirés flottant tristement au vent.

Les pilliers de champ de bataille ont tout ratissé mais ils ne dédaigneront pas un petit larcin supplémentaire et les PJ ont l'air de proies faciles.

Scène 6, le retour du Docteur

Arrivés au chêne les PJ découvrent un gibet, des cages à corbeaux où finissent de pourrir quelques vieux squelettes et un supplicié encore bien vivant.

Il dit se nommer Gauvin et demande l'aide des PJ.

Il dit être un fidèle sujet du roi Arthur et être revenu sur le champ de bataille pour rechercher l'épée du roi qui a été perdue lors de la bataille. En vain.

Il a ensuite été capturé et enfermé par les vils gardes du félon Mordred.

Peine perdue que de rechercher l'épée. Elle a été perdue dans le chaos et le boue de la bataille.

C'est alors qu'un groupe de pilliers de champ de bataille s'avance vers les PJ, menaçants. Et c'est le moment que le Docteur choisit pour apparaître, enfin le TARDIS pour être précis. La cabine téléphone bleue apparaît dans un vrombissement caractéristique, causant frayeur et panique dans le chef des moyennageux, peu habitués à ces manifestations d'outre-espace.

« Diable soit de Merlin », s'exclame Gauvin. « La voici enfin... on la croyait perdue elle aussi. Elle choisit bien son moment pour refaire surface. »

Gauvin semble connaître le TARDIS et sa pilote.

Scène 7, Camelot

Le Docteur emmène les PJ à Camelot. Là ils rencontrent le roi Arthur, mourant suite à la blessure reçue sur le champ de bataille. Il a perdu son épée Excalibur dans la bataille et d'après le Docteur cette épée aurait des qualités curatives qu'elle ne s'explique pas et qu'elle ne soupçonnait pas elle-même jusqu'à aujourd'hui.

D'après Arthur, chaque fois qu'il était blessé, un simple contact avec l'épée suffisait à refermer les plaies et faire disparaître la douleur.

Donc il s'agit de retrouver cette épée au plus vite.

Le champ de bataille a été passé au peigne fin, sans succès.

Certains paysans et écuyers racontent que Mordred était assisté par de curieux chevaliers en armure qui ont emporté l'épée après la bataille.

Ce sont des cybermens. Ils ont emporté l'épée dans leur base secrète de Londres. Suite à une éruption solaire particulièrement puissante les cybermens ont été désactivés pour plusieurs siècles, jusqu'au XXIe siècle pour être précis.

Dans le journal plié dans la poche du PJ il y a un article sur une découverte archéologique faite à Londres récemment lors de travaux pour construire un parking souterrain : une épée datant du IXe siècle, un artefact singulier que les experts ont rapidement mis sous scellés pour un examen plus approfondi. Le journal évoque une découverte majeure : possiblement l'épée légendaire du roi Arthur: Excalibur.

Comment l'épée d'Arthur s'est-elle retrouvée à Londres au XXIe siècle ? Mystère. Avec le TARDIS il est possible de se rendre à Londres.

Étoffer les scènes

Ce scénario est construit en dix scènes, chacune étant décrite, parfois de manière très succincte. N'hésitez pas à étoffer chacune de ces scènes pour apporter de la couleur, du rythme, et créer une atmosphère d'étrange, de surprise et d'exploration. Après tout, on est dans un épisode du Doctor Who.

Trouver des solutions

Chaque scène pose une situation et un enjeu mais pas comment faire face à la situation.

Proposer des solutions, tester des trucs, c'est le job des joueurs, pas du MJ.

Soyez toujours prêt ; les joueurs font parfois preuve d'une imagination singulière et essayeront des trucs auxquels vous n'avez pas pensé pour faire avancer l'histoire.

Deus ex machina

Le scène n°9 convoque un deus ex machina avec l'arrivée d'un groupe d'agents de Torchwood qui viennent en quelque sorte sauver les PJ des cybermen. Ces derniers étant particulièrement retards, l'intervention de Torchwood pourrait s'avérer être l'unique solution. Pour autant, les PJ auront peut-être un plan surprenant et inattendu pour neutraliser les dangereux hommes-robots.

Sonoriser votre partie

Pourquoi ne pas sonoriser votre partie à commencer par un petit **générique**.



Torchwood

Le capitaine Jack Harkness est le charismatique et mystérieux chef de Torchwood, une organisation secrète fondée par la Reine Victoria en 1879 et ayant pour mission de lutter contre les ennemis extraterrestres de l'Empire Britannique.

Aujourd'hui, l'institut Torchwood lutte activement comme toutes les menaces extraterrestres ou paranormales.

L'organisation est entièrement financée par la Couronne et mène des actions partout dans le monde. Son QG est à Cardiff, construit sur une faille spatio-temporelle.

Scène 8, en route pour Londres

Se rendre dans le Londres du 21e siècle est un jeu d'enfants si on a un TARDIS. Les PJ et le Docteur se matérialisent la nuit à quelques pas de la base des cybermen. En fait, la base se trouve sous terre, à plusieurs dizaines de mètres sous le niveau des rues. Le récent chantier du métro a mis à jour un tunnel menant à l'entrée de la base.

Averti par le chef de chantier, la police a mis la zone sous scellés. Des spécialistes se sont rendus sur place et ont examiné la porte.

Croyant être en présence d'une tombe datant du Moyen Age, des archéologues du British Museum ont ouvert la base et ont découvert l'épée, mais n'ont pas encore été plus loin dans leur exploration des pièces de ce qu'ils ont pris pour une crypte. Tout au fond de la crypte/base, les cybermen se sont réactivés. Ils vont sortir pour récupérer l'épée qui est un artefact technologique puissant.

Et c'est justement le soir de l'arrivée des PJ que les événements vont se précipiter.

Scène 9, les cybermen à l'assaut du British Museum

Une fois à la surface, les cybermen vont très rapidement s'orienter et marcher vers le British Museum. Rien ne peut les arrêter. Ils sont à l'épreuve des balles et très résistants. Même en les percutant avec un autobus à l'impériale, on ne fait que les ralentir et à peine égratigner leur armure.

Alors que les cybermen sont sur le point d'entrée de force dans le British Museum après avoir semé le chaos et la destruction sur leur passage, une fourgonnette noire, vitres teintées, remonte la rue à vive allure, zigzaguant entre les décombres et les épaves de voitures. Dans un crissement, elle s'arrête en base des marches de l'escalier du musée. Plusieurs individus en long pardessus foncé en sortent et brandissent d'insolites pistolets dorés : des glitterguns.

Les cybermen font volte face et considèrent les nouveaux venus avec circonspection. Les trois individus en pardessus épaulent leurs armes, visent avec soin et font feu.

Des jets de particules dorées frappent les cybermen à plusieurs reprises. Contre toute attente, les hommes de métal chancellent sur les tirs et finissent par s'effondrer, roulant en bas des marches dans un bruit de ferraille.

Scène 10, épilogue

Les trois individus se présentent ; ils font partie de l'agence Torchwood. Leur chef, un grand gaillard au sourire *colgate*, n'est autre que le capitaine Jack Harkness. Les deux autres agents sont Gwen Cooper et le Dr. Owen Harper. Le Dr. Harper explique aux PJ qu'ils ont détecté depuis plusieurs jours une anomalie électro-magnétique dont l'épicentre semble être le chantier du métro. Ayant compris la nature de la découverte, à savoir une base des cybermen enfouie sous terre depuis le Moyen Age, ils ont fait la route depuis Cardiff pour venir se rendre compte sur place, pour découvrir le chaos provoqué par les cybermen. Ils n'ont pas eu le choix ; seuls les glittergun pouvaient neutraliser les cybermen.

Suite à l'intervention très opportune des agents de Torchwood, les PJ peuvent récupérer discrètement l'épée du roi Arthur et la rapporter à Camelot. Une fois en possession de son épée fétiche, le roi Arthur guérira très vite de ses blessures et pourra avec l'aide de ses fidèles chevaliers restaurer le pouvoir du trône et châtier le félon Mordred.

Les PJ ont sauvé le royaume et leur action vient s'ajouter aux nombreux contes et légendes arthuriennes, à l'instar de celle de Merlin l'Enchanteresse.

DOCTOR WHO



Ryan Sinclair

Ryan est un jeune homme noir de 24 ans ; il bosse dans un entrepôt comme manutentionnaire pour payer ses études de mécanicien. Ryan est impétueux, avide d'apprendre et fidèle en amitié ; il souffre de dyspraxie, un trouble de la coordination, ce qui l'a empêché jusqu'ici d'apprendre le vélo. Face à l'adversité, il sait garder son calme mais n'hésite pas à prendre les armes quand ses amis et ses proches sont en danger. Il a peur des araignées et souffre un peu du vertige.

DOCTOR WHO



Yasmin Khan (Yaz)

Yaz est une jeune femme d'origine pakistaise. Stagiaire dans la police, elle rêve d'avoir des enquêtes plus importantes. Elle est volontaire, curieuse et souriante et possède un vrai don d'investigation. Elle sait faire preuve d'une grande empathie, gardant son sang-froid dans les situations de stress et sachant calmer et rassurer les gens. Elle est plutôt sportive et sait se défendre quand c'est nécessaire. Elle est très attachée à sa famille.

DOCTOR WHO



Graham O'Brien

Graham est un homme d'un certain âge, ancien chauffeur de bus ; il est prudent et réfléchi mais ne supporte pas les injustices. Plutôt blagueur, il a un don pour baratiner les gens et attirer leur sympathie. Il sait faire preuve de compassion. Il est très à cheval sur les heures de repas ; il est ronchon quand son taux de sucre est trop bas. C'est un compagnon d'aventure attachant et plein de sagesse.

DOCTOR WHO



Dorothy Gale McShane « Ace »

Ace est une humaine originaire du quartier de Perivale à Londres. Elle travaillait comme serveuse dans un petit restaurant avant de se retrouver impliquée dans les aventures du Docteur. Aventurière, courageuse mais aussi agressive, elle a un penchant pour les mythes et les légendes. Elle a un sacré caractère, plutôt rebelle. Elle a un don pour fabriquer des explosifs en utilisant des produits ménagers usuels

DOCTOR WHO




Clara Oswald

La jeune Clara était nounou avant de rencontrer le Docteur. Jeune femme plutôt futée, un tempérament fougueux, un esprit vif et une force envie de partir à l'aventure. Elle fut nounou dans une vie antérieure et très doué avec les enfants. Génie de l'informatique à ses heures perdues.

DOCTOR WHO




Le Docteur 

Dans l'époque mythique du Roi Arthur, le Docteur se fait appelée Merlin. Elle est l'enchanteresse officielle du royaume et grande conseillère du roi.

DOCTOR WHO



Jack Harkness 

Le capitaine Jack Harkness est le charismatique et mystérieux chef de Torchwood, une organisation secrète fondée par la Reine Victoria en 1879 et ayant pour mission de lutter contre les ennemis extraterrestres de l'Empire Britannique. Aujourd'hui, l'institut Torchwood lutte activement comme toutes les menaces extraterrestres ou paranormales. L'organisation est entièrement financée par la Couronne et mène des actions partout dans le monde. Son QG est à Cardiff, construit sur une faille spatio-temporelle.

DOCTOR WHO

