

# Doctor Who - Aventures dans le temps et l'espace



## Résumé des règles

**Tests :** Attribut + Compétence (+ Trait) + 2 dés = Résultat, comparé à un seuil de difficulté

Aucune compétence = -4. Une compétence pouvant aider un peu = -2

**Coopération :** Chaque assistant possédant une Compétence pouvant aider ajoute +2

**Tests contestés :** Le jet d'un participant est la difficulté de son adversaire; le plus haut l'emporte

**Patience :** Doubler le temps donne +2, tripler le temps donne +4 *et cætera* jusqu'à +10

**Ordre d'action :** Ceux qui parlent – Ceux qui bougent – Ceux qui font – Ceux qui se battent

## Difficultés

Tâche	Diff.	Exemple
Très très facile	3	Extrêmement simple, pourquoi jetez-vous les dés ? Ouvrir une canette, composer un numéro de téléphone, déguster un fish n' chips
Très facile	6	Ouvrir une canette (sans en mettre de partout), chercher un mot dans un dictionnaire, utiliser un four à micro-ondes
Facile	9	Programmer un magnétoscope, utiliser un baladeur MP3, sauter par-dessus une petite barrière
Normale	12	Conduire une voiture dans les bouchons, tirer sur quelqu'un, nager dans l'océan, découvrir un fait utile (mais non secret)
Délicate	15	Conduire à grande vitesse, tirer sur une cible mouvante, escalader un bâtiment
Dure	18	Crocheter une serrure, soulever deux fois son propre poids, soigner une blessure par balles
Difficile	21	Escalader une falaise abrupte sans cordes, utiliser son sourire ravageur pour infiltrer un bâtiment du gouvernement, se défaire de ses propres liens
Très difficile	24	Réciter une scène entière d'une pièce de Shakespeare, faire redémarrer un ordinateur grillé, piloter un avion dans des turbulences
Improbable !	27	Atteindre une très petite cible avec un lance-pierres, pirater un système informatique gouvernemental, construire un scanner ADN à partir des pièces détachées d'une radio
Presque impossible !	30	Fermer une faille dans l'espace et le temps avec une barre chocolatée, escalader un gratte-ciel sous la pluie, atteindre une cible dans une autre pièce sans regarder

## Echelle de réussite

+ 9+	Fantastique !	Oui et...
+ 4-8	Succès	Oui
+ 0-3	Réussi de justesse	Oui mais...
- 1-3	Echec marginal	Non mais
- 4-8	Mauvais	Non
- 9+	Désastreux	Non et...



## Gagner et dépenser des Points d'Aventure

*“ Nous n'avons qu'une chance pour réussir ça. ”*

Dépensez un Point d'Aventure pour **ajouter deux dés** à votre test. Puis chaque Point dépensé après le premier ajoute un dé supplémentaire.

*“ C'est pas passé loin, on a failli échouer ! ”*

Dépensez un Point d'Aventure pour **monter d'un niveau sur l'échelle de réussite**. Vous ne pouvez pas monter au niveau 'Fantastique !' de cette manière. Vos adversaires peuvent faire de même pour vous contrer.

*“ Tu peux le faire, je le sais. ”*

Vous pouvez **donner** jusqu'à deux Points d'Histoire à un camarade en l'encourageant.

*“ Juste une égratignure. ”*

Dépensez un Point d'Aventure pour **recupérer de la moitié des dégâts** subis par vos attributs, arrondis au supérieur.

*“ Aucune idée... Je sèche... ”*

Si vous bloquez, dépensez un Point d'Aventure pour **obtenir un indice**.

*“ Attends voir, je crois que j'ai une idée ! ”*

Dépensez un Point d'Aventure pour ajouter ou modifier un **élément de l'histoire** (soumis à l'approbation du Meneur).

*“ Comme ça Docteur ? ”*

Si un personnage vous a montré comment faire une action précise, dépensez un Point d'Aventure pour **bénéficier du même niveau de compétence** jusqu'à la fin de la session. Vos tests avec cette compétence ne peuvent être 'Fantastique !'.

*“ Vous êtes l'homme le plus remarquable que je connaisse. Mais je ne vous crois pas capable de réussir ça. ”*

Négociez avec le Meneur pour dépenser un ou plusieurs Points d'Histoire pour **réussir quelque chose d'impressionnant** à un moment dramatique (dépasser vos limites, vaincre un ennemi redoutable ou réussir l'impossible).

*“ Qu'est-ce que vous bricolez ? ”*

Dépensez un Point d'Aventure pour utiliser, donner ou bricoler un **gadget de super-science**.

---

*“ Je ne les abandonnerai pas ! ”*

Gagnez des Points en **agissant héroïquement** pour sauver des vies

*“ Capturés... Encore... ”*

Gagnez des Points en **acceptant d'être capturé**

*“ Je ne peux pas faire ça ! ”*

Gagnez des Points en mettant vos **faiblesses** (Défauts) en scène

*“ Uhh... Oops. ”*

Gagnez des Points en **échouant volontairement**

