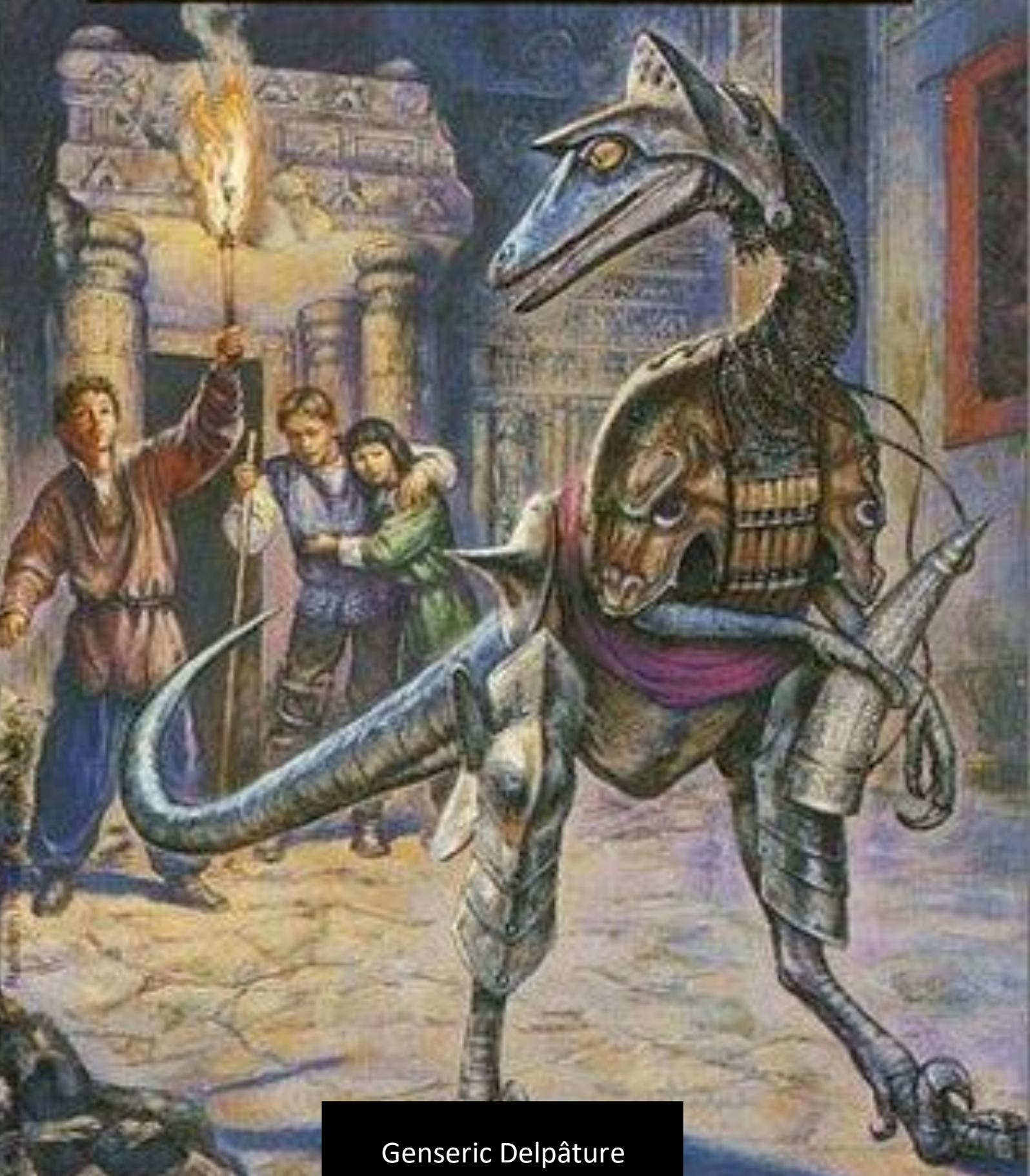


DINOTOPIA

LE JEU DE RÔLE



Genseric Delpâtre

DINOTOPIA®

SOMMAIRE

Qu'est-ce que Dinotopia ?	1	Chaleurs (Baie des)	14
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	3	Chandara	14
Les règles du jeu	3	La Chute du Cargo	15
Bienvenue à Dinotopia	4	La Chute de la Dent de Sabre	15
Géographie	5	La Chute du Voile Blanc	15
Histoire	6	Le cimetière des Galions	15
Culture	6	La Cité du Ciel	15
Philosophie	7	Le Comptoir des Muses	15
Arriver à Dinotopia	8	Cornucopia	15
Quitter Dinotopia	9	La Côte de la Libellule	15
Guide géographique de Dinotopia	10	La couveuse de Romano	16
Amu	10	Culebra	16
Aquastade	10	Dauphins (la Baie des)	16
Arbreville	10	Diploville	16
L'Auberge des Musiciens	11	Ebulon	16
Azonthus	11	Fontaine (Avenue de la)	16
Baru	11	Fort Angwat	16
Bassin Pluvieux	11	La Gardienne des Voies Aériennes	17
Baz	11	Les Gardiens des Voies Aquatiques	17
Belluna	12	Le Globe Terrestre	17
Bent Root	12	Gorge des Nuages	17
Bilgewater	12	Gorgonia	17
Bima Kyun	12	Grand Canal	17
Blarney	12	Grand Désert	17
Bodu Kyun	12	Grande Bibliothèque de Waterfall City	17
Bois Noir (les basses terres du)	12	Grande Dorsale	18
Bonabba	12	La Grotte des Cristaux	18
Bonne Fortune (pont de)	13	Halcyon	18
Booraza Café	13	Hall de la Table Ronde	18
Bourdonville	13	Hall de la Vie Microscopique	18
Bumford	13	Hall des Troodons	18
Camaraton	13	L'Île du Large	18
Le Canal des Barges	13	Les Jardins aux Mille Cachettes	18
Canyon City	13	Jorotongo	18
Le Canal de l'Ichtyosaure	13	Jubila	19
Le Canal de Plésiosaure	14	Kangduk	19
Le Canal du Pliosauve	14	Khasra	19
Cap Banamba	14	Ko Veng	19
Cap Crevasse	14	Maison des Fleurs Rares	19
Cap Tortue	14	Marais de Hadro	19
Carnassus	14	Marais des Tourbières	20

Le Mât du Ciel	20	Les Gardes Sauriens	29
Le Monde de l'Obscur	20	Les Gardiens de l'Obscur	30
Le Monde Extérieur	20	Les Hors-la-loi	30
Les Montagnes Interdites	20	Les Perruches Postales	30
Le Musée des Horloges et des Cadrans Solaires	20	Les Pilotes de Skybax	31
Le Musée du Jouet	21	Les Pirates	31
L'œil de la Volute	21	La Société des Brachs	32
Le Palais Impérial	21	Les Très Honorables Membres de la Table Ronde	32
Pelledrine	21	Des personnages très variés	32
Les Plaines du Nord	21	Dinotopien de souche	33
La Pointe du Vent	21	Dinosaure herbivore	33
Polongo	21	Dinosaure carnivore	33
Le Pont de la Sérénade	21	Nouveau venu	33
Le Pont des Vents	21	Groupe mixte	34
Pooktook	22	Des aventures hautes en couleurs	34
Portail (la chute du)	22	Le naufrage	34
Le Port Extérieur	22	La caravane	34
Port-Mosasaure	22	Le trésor	34
Poséidos	22	L'exploration	34
La Promenade du Matin Rose	23	Le Monde de l'Obscur	35
Prospérine	23	L'évasion	35
Ptéros	23	La mode dinotopienne	35
La Pyramide de la Lune	23	La technologie dinotopienne	35
La Pyramide du Soleil	23	Les pierres solaires	36
Raptortown	23	Les Coprocars	37
Le Récif de l'Effroi	23	Les Bathyscaphes	37
La Rue Trempée	24	Les Ailes	38
Ruhmsburg	24	Les Galets du Ciel	38
Les Ruines du Temple	24	Les Phares de Cristal	38
La Taverne du Poisson Noir	24	Les bateaux à corne de dragon	39
La Salle de Bal du Brouillard Bleu	24	Les lecteurs de rouleaux	39
La Salle de Banquet	24	L'alphabet des empreintes	39
Sauropolis	24	Les festivités dinotopiennes	39
Le Sentier du Bison	25	Le Festival des Moissons	39
Le Solénoïde Fumant	25	La Cérémonie de la Terre	40
Téléost	25	Les Jeux Olympiques	40
Thermala	25	Création des personnages	41
Les Tours du Temps	25	Concept de groupe	42
Les Tunnels des Arcades	25	Concept de personnage	42
Les Vieilles Gorges	25	Nouveau venu ou Dinotopien	42
Le Vieux Pont	25	Humain ou saurien	43
Volcanéum	25	Les humains	43
Waterfall City	26	Les déinonychus	43
Le Monde de l'Obscur	26	Les gallimimus	44
Les factions dinotopiennes	27	Les parasaurolophus	44
Les Adjudicateurs	27	Les troodons	44
Les Ambassadeurs des Ailes	27	Les caractéristiques	45
Les carnivores	28	Les compétences	46
Les Défenseurs du Progrès	28	Les points de vie (PV)	48
Les Dinotopiens	29	Le seuil de blessure critique (SBC)	48
L'Empire de Chandara	29	Les points de stress (PS)	48

Le seuil de trauma (ST)	48
Les points de chance (PC)	48
Défaut	49
L'équipement	50
Les règles du jeu	51
Réaliser un test	51
Réussites et échecs critiques	52
Quantifier la réussite ou l'échec	52
Les actions en opposition	53
Aider un allié	53
Prendre son temps	53
Les règles du combat	54
La surprise	54
Le tour de combat	54
Attaque et défense	55
Réussite et échec critique en combat	55
Les prouesses en combat	56
Prendre l'ascendant	56
Prendre la fuite	56
La taille compte	56
Causer des dégâts	57
Les armures	57
Subir des dégâts	58
Les plantes médicinales	58
Le repos	60
Le stress et les traumatismes	60
Interactions avec la nature	61
Domages aux structures	62
Pièges	62
Le bestiaire de Dinotopia	62
Les archétypes	63
Les créatures	64
Scénario d'introduction : le naufrage	71
Feuille de personnage	78



DINOTOPIA

« C'est il y a tout juste un an que je fis cette première découverte. Et ce fut sur un coup de chance. J'étais en train de rechercher quelques informations sur le commerce des épices en Chine, quand mes yeux tombèrent sur un curieux carnet de croquis, relié en cuir, et qui paraissait assez ancien. La bibliothèque de l'Université possédait des milliers de manuscrits originaux semblables à celui-là. Ils étaient tous catalogués, mais seuls quelques-uns avaient été sérieusement étudiés.

A première vue, il m'apparut comme un de ces innombrables journaux laissés par un explorateur oublié. Je ne connaissais aucun des noms qui y étaient portés :

DINOTOPIA, L'ÎLE AUX DINOSAURES

Par Arthur et William Denison

Journal de notre aventure et de nos découvertes sur une terre inconnue.

J'en tournai rapidement les pages alors que le bibliothécaire faisait résonner la sonnerie signalant l'heure de fermeture. Je devais donc rentrer à la maison. Le livre, très abîmé, avait dû séjourner dans l'eau. Une vieille photo représentant un homme et un jeune garçon glissa de ce tas de papier. Ecrasés entre deux pages, je trouvai quelques fragiles débris végétaux de prêle et de feuilles de ginkgo.

Mais je découvris quelque chose d'impossible. Le journal montrait des hommes qui cohabitaient avec des dinosaures. Et je savais bien que ces derniers avaient disparu de la planète plus de 60 millions d'années avant l'apparition du premier homme.

Ce journal était-il pure fantaisie ? Ou étais-je tombé sur le seul témoignage existant d'une civilisation perdue ?

Honnêtement, étant sceptique de nature, j'en doutais. Mais je préfère vous livrer les faits tels qu'ils m'ont apparus afin que vous puissiez vous faire votre propre opinion. »

James Gurney, Dinotopia, éd. Albin Michel, 1992, p.9

Les dinosaures ont toujours fasciné les hommes. Ces reptiles géants des temps où les mammifères se terraient dans l'ombre ont laissé dans les strates de notre planète des souvenirs bestiaux et merveilleux à la fois. Ces terribles et imposantes créatures ont sans doute, par le truchement de leurs ossements fossilisés, participé à l'élaboration du mythe des dragons et d'autres créatures féeriques. Mais soixante millions d'années séparent ces tyrans sauriens des premiers hommes et jamais ils ne se sont rencontrés à la surface de la Terre.

Mais en est-on vraiment sûr ? N'existerait-il pas, quelque-part, un endroit préservé où l'évolution et les extinctions successives n'auraient fait leur œuvre ? Est-il vraiment impossible d'imaginer un lieu où, à l'abri de tout contact avec l'extérieur, des espèces que l'on pensait disparues aient continué d'exister, d'évoluer lentement ? De nombreuses histoires parlent de cavernes abritées du temps, d'îles inconnues ou de vallées embrumées où les monstres des temps reculés ont pu se frayer un chemin jusqu'à nos jours. Dinotopia n'est que l'une de ces histoires. Et c'est en me basant sur cette œuvre à la fois littéraire et picturale que j'ai décidé de créer un jeu de rôle.

Qu'est-ce que Dinotopia ?

Dinotopia est un récit fantastique que l'on doit à James Gurney. Avant de se livrer à cet exercice imaginaire, l'auteur peignait des reconstitutions d'anciennes civilisations pour le *National Geographic magazine*. Il a également peint près de septante timbres pour la Poste américaine, en ce compris une série baptisée *Le Monde des Dinosaures*. C'est probablement encouragé par ces travaux que James Gurney a décidé d'offrir aux jeunes et moins jeunes générations une aventure exotique et romanesque qui fut récompensée par de nombreux prix. Ses œuvres picturales pour Dinotopia furent même exposées au Smithsonian, au Norman





Rockwell Museum ainsi qu'au Delaware Art Museum.

L'œuvre en elle-même décrit une île pratiquement inaccessible à qui la chercherait et dont personne ne semble pouvoir s'échapper. On n'y arrive qu'en s'échouant sur ses côtes, ce qui fut le cas de nombreux marins au fil des siècles. Sur cette île vivent des dinosaures, préservés de l'extinction de masse qui a frappé leurs congénères par un abri souterrain désormais appelé « le Monde de l'Obscur ». Mais – et c'est là toute l'originalité de l'œuvre de Gurney – humains et dinosaures ont appris à cohabiter (du moins, certains d'entre eux, les plus pacifiques, mais qui étaient majoritaires). Cette union par-delà les affres du temps et des espèces a donné naissance à une civilisation culturellement très avancée, la société dinotopienne.



En son sein, la paix et la quiétude prévalent sur toute autre considération, et le secret de l'île est chéri et protégé par des lois strictes qui empêchent quiconque de retourner par quelque moyen que ce soit à la civilisation extérieure. Les dinosaures herbivores se sont éloignés de leurs cousins carnassiers et ont développé une intelligence telle qu'ils peuvent parler – même si rares sont ceux qui choisissent de pratiquer l'une des langues humaines présentes sur l'île. Certains ont développé l'usage de leurs doigts et peuvent tenir un outil pour différentes tâches, dont celle d'écrire. Des villes étendues et solides ont été bâties, s'inspirant de différents styles

et de différentes cultures. Un système d'écriture, basé sur les empreintes de pas de sauriens, a même été mis en place pour faciliter la communication entre les espèces.

Mais l'absence d'apport régulier de nouvelles idées semble confiner Dinotopia dans une ère proche de la Renaissance, avec le balbutiement de quelques technologies sommaires basées sur la vapeur ou les mécanismes d'horlogerie. Il y a près de deux siècles, de nouveaux arrivants tentèrent de pousser la société locale dans les bras de l'industrialisation, mais ce fut un cuisant échec et depuis lors, les Dinotopiens se méfient de la technologie comme de la peste et trouvent en règle générale les machines laides, bruyantes, odorantes et dangereuses.

Il n'y a pas de chevaux sur l'île, bien que certains aient survécu à différents naufrages. Mais leur chair semblait attirer les carnivores et ils ne firent pas de vieux os. On s'y déplace le plus souvent à pied, sur de plus ou moins courtes distances. S'il le faut, on peut emprunter une sorte de réseau de transports publics à dos de brachiosaure. Mais même dans ce cas de figure, les dinosaures ne sont jamais considérés comme de vulgaires montures. Ils sont flattés de faire étalage de leur grande force physique et sont traités comme des employés par ceux qui gèrent de telles entreprises. Si de petites coquilles de noix permettent à des pêcheurs de s'aventurer à quelque cabotage, aucune embarcation de l'île ne peut affronter le terrible Récif de l'Effroi, une barrière rocheuse naturelle affleurant en quelques endroits seulement de la mer et déchirant invariablement les coques les plus solides, sans compter sur la tempête électromagnétique qui semble sévir en permanence autour de l'île. Ou devrait-on dire des îles, puisque Dinotopia n'est que le nom donné à la plus grande d'entre elles. L'île du Large, à l'est, et quelques îlots moins notables constituant l'archipel au complet.





Dinotopia n'est cependant pas un petit morceau de terre perdu dans l'océan Pacifique. Elle mesure près de cinq cents kilomètres de sa pointe sud à son opposé au nord-est. Comment, dès lors, est-il possible qu'une telle masse terrestre soit passée inaperçue jusqu'à nos jours ? La présence de nombreux satellites aurait dû permettre une identification vers la fin du XXe siècle, même si on peut expliquer par des phénomènes météorologiques et maritimes qu'il n'y en ait eu aucune trace jusque-là. Il n'y a pas de réponse rationnelle à cette question. Dites-vous seulement que c'est ainsi et qu'il y a peut-être une certaine magie à l'œuvre. L'île possède des spécificités étonnantes. Après tout, son sous-sol a permis la survie de quantité d'espèces de dinosaures différentes sur plusieurs dizaines de millions d'années. Il y a aussi l'énigme des pierres solaires et d'autres mystères insondables. Alors, qu'une énorme tempête semble sévir en permanence depuis le ciel sur un coin perdu de l'océan Pacifique n'est peut-être pas la chose la plus incroyable qui vous attend dans ce voyage, vous ne croyez pas ?

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est une sorte de jeu de société narratif. Les joueurs y incarnent des personnages fictifs et vont vivre à travers eux une aventure imaginaire faite de danger, d'exotisme, d'exploration, d'enquêtes tortueuses et de combats mortels (peut-être pas tout à la fois). Les personnages sont définis par des valeurs chiffrées qui permettent de se faire une idée de ce dont ils sont capables. Pour savoir si les actions cruciales qu'ils entreprennent réussissent ou échouent, on utilise le plus souvent des dés de formes variées (dits polyédriques) comme le dé à quatre (D4), six (D6), huit (D8), dix (D10), douze (D12) ou vingt (20) faces. Le hasard qui intervient par le lancement du dé est pondéré par le talent du personnage. Plus un personnage est doué pour une action, plus il aura de chance de réussir cette action.

L'un des joueurs revêt l'habit du « meneur de jeu ». C'est lui qui devra mettre en scène l'aventure et l'exposant, pas à pas, aux joueurs par la simple force de sa narration. Il devra exposer l'histoire aux joueurs et leur permettre de poser des choix importants pour influencer sur l'orientation de l'histoire. Le meneur de jeu est à la fois le narrateur de l'histoire, le gardien des règles et le maître des secrets. Au mieux il s'acquittera de sa tâche, meilleure sera la partie. C'est un rôle qui requiert en règle générale une certaine expérience, mais celle-ci peut être acquise facilement au bout de quelques tentatives. Des conseils émailleront cet ouvrage afin que la prise en main du jeu soit la plus aisée possible pour les débutants comme pour les vieux routards.

Les règles du jeu

Dinotopia, le jeu de rôle, sera « motorisé » par un système de règles simple et souple inspiré des dernières versions du plus ancien des jeux de rôles : Donjons & Dragons. Inspiré car il n'en reprendra que les grandes lignes.



En gros, un personnage sera défini par des caractéristiques : la force (FOR), la dextérité (DEX), la constitution (CON), l'intelligence (INT), la perception (PER) et le charisme (CHA). Ces caractéristiques sont évaluées sur 20. Plus le score est élevé, plus le personnage est doué. Certaines espèces peuvent dépasser 20 pour représenter leur supériorité par rapport aux standards humains. Mais les valeurs les plus utilisées seront les compétences, en plus grand nombre et couvrant des domaines plus précis (fouille,





bluff, médecine, mêlée, bagarre, etc.). Les compétences sont exprimées en « bonus », de -1 à +10.

Le système de jeu repose sur le choix d'une compétence (ou d'une caractéristique) qui permet d'appliquer un bonus au résultat d'un dé à vingt faces (D20). Si le total égale ou dépasse un seuil de difficulté fixé par le MJ, alors l'action est considérée comme réussie. Dans le cas contraire, c'est un échec. Nous reviendrons plus en détail plus loin sur la façon dont tout cela s'articule et sur les éventuelles précisions et exceptions.

Un personnage sera également défini par des jauges exprimant son état de santé (les points de vie) ou son stress (points de stress). D'autres valeurs interviendront également dans certaines circonstances.

Bienvenue à Dinotopia



« Tout ce qui a vécu vivra ici pour toujours » écrivit un jour un poète dinotopien originaire de Pelledrine, évoquant l'étonnante vitalité des créatures et des cultures de Dinotopia. Séparée du reste du monde par des récifs meurtriers surmontés par une tempête électromagnétique permanente, l'île abrite une grande variété de dinosaures dont l'antique sagesse a inspiré les différents êtres humains qui se sont échoués sur ses côtes au fil des millénaires.

Un coup d'œil jeté depuis le Pilier du Ciel, une sorte de citadelle tibétaine construite sur le pic central des Montagnes Interdites, permet d'admirer les jungles pluviales à l'ouest, les plaines éparses du nord, les canyons arides de l'est sur plus de cent kilomètres alentours.

Cette ménagerie de vie mésozoïque digne de l'Arche de Noé s'est séparée du sous-continent asiatique et s'en est éloignée à la suite de la dérive des continents. Ses habitants sauriens ont survécu aux nuages assassins ayant résulté de l'impact d'une météorite gigantesque il y a plus de 65 millions d'années en trouvant refuge dans un vaste réseau de cavernes appelé depuis le Monde de l'Obscur. Au fil des ères glaciaires, de véritables ponts de glace ont ensuite permis aux mammouths, aux mégathériums et à d'autres mammifères de se répandre sur les terres froides mais nourricières des hauts plateaux de l'île qui étaient inhospitaliers aux dinosaures.

Il y a près de 6.000 ans, les premiers humains y ont fait leur apparition.

La scène était alors prête à accueillir l'une des civilisations les plus remarquables que la Terre ait connu au cours de sa glorieuse histoire.

Bien avant l'arrivée des premiers humains, les dinosaures savants de l'île furent informés par les dauphins de l'existence d'une race bipède de créatures d'une intelligence respectable et, chose plus intéressante encore, dotée d'une paire de mains au pouce opposable. Les premiers arrivants de cette espèce qui arrivèrent sur l'île possédaient des connaissances captivantes sur l'architecture ou l'agriculture, mais aussi une certaine inclination à la guerre et à la violence qu'il leur fallut longtemps à désapprendre. Une interdépendance mutuelle s'est lentement installée au fil des siècles. Si les dinosaures apprécient les compétences et le style de vie des *homo-sapiens*, les humains tirent désormais profit de la sagesse et de la gentillesse des créatures ancestrales qui ont réussi à survivre sur Terre depuis plus de cent millions d'années.

Durant leur adolescence, les humains peuvent choisir de devenir les apprentis d'un partenaire saurien. Ils doivent alors étudier un habitat particulier de l'île, comme les marais





humides, les déserts arides ou les forêts pluviales. La caste la plus prestigieuse est celle des pilotes de skybox, qui montent les gigantesques quetzalcoatlus pour patrouiller l'île depuis les airs.

Tous les dinosaures ne participent cependant pas à cet échange harmonieux. Les gros carnivores comme les tyrannosaures vivent isolés dans les Marais Pluvieux. Ils sont affamés par nature, n'éprouvent aucun intérêt pour la vie sociale et leur estomac ne supporte pas la nourriture végétale. Traverser leur territoire requiert pour les autres sauriens le port d'une armure mais aussi une vigilance de tous les instants et de grosses quantités d'ailerons de requins fumés pour détourner l'attention des prédateurs.

Dinotopia est une grande île proposant divers environnements comprenant des jungles étendues à l'ouest, des plaines herbeuses au nord et des canyons arides à l'est. Elle est séparée du reste du monde par des récifs acérés et par une étrange tempête électromagnétique qui la prend en étau.

Le nom de Dinotopia est surtout donné à l'île principale, une autre île située à l'est portant le nom de l'île du Large, cernée par quelques îlots de moindre importance. Ses dimensions sont de près de 385 kilomètres de long pour approximativement 420 kilomètres de large. En son centre, on retrouve les Marais Pluvieux, qui constituent avec le Grand Désert le principal environnement de l'île. Ces deux régions sont séparées par les Montagnes Interdites, une chaîne rocheuse de haute stature qui en coupe une autre, plus modeste,

Géographie





baptisée la Grande Dorsale. Mais l'endroit le plus spectaculaire de l'île est sans doute Waterfall City, construite sur le fleuve Polongo qui charrie les eaux des Marais Pluvieux.

Le sous-sol de l'île contient un vaste réseau de tunnels et de salles connues sous le nom de Monde de l'Obscur. Les sauriens de Dinotopia ont réussi à y survivre pendant que leurs congénères s'éteignaient à la surface de la planète. C'est de ces profondeurs chtoniennes que proviennent les fameuses pierres solaires, constituant à la fois une source d'énergie étonnante et une protection contre les carnivores de l'île. Nous y reviendrons.

Histoire

Aux origines, Dinotopia fut séparée du sous-continent asiatique et s'en est éloignée suite à la dérive des continents pendant des millions d'années depuis l'ère mésozoïque. Une large population de dinosaures réussit à survivre l'extinction de masse de créacépaléogène qui mit un terme à la période mésozoïque en trouvant refuge dans le Monde de l'Obscur il y a près de 65 millions d'années. Plusieurs ères glaciaires durant, de gros mammifères comme les mammoths ont pu rejoindre l'île sur de véritables ponts de glace et se répandre sur les hauts plateaux jugés trop froid et inhospitaliers pour les dinosaures. Les premiers humains n'ont fait leur apparition qu'il y a six mille ans à peu près.

Il y a quatre mille ans, durant une époque transcrite dans les annales comme l'Âge des Héros, quatre civilisations majeures se sont formées sur Dinotopia : les deux empires de Poseidos et de Chandara et les confédérations tribales de Pelledrine et d'Armakia. L'Âge des Héros vit l'empire de Poseidos chercher à conquérir l'ensemble de Dinotopia, charriant la guerre vers Pelledrine et les Chevaliers Sauriens. Aux derniers jours de cette ère, la cité de Poseidos s'écroule

sous son propre poids et fut engloutie dans la Baie de Saphir.

De nos jours, les termes de Pelledrine, Armakia et Poseidos ont pour ainsi dire disparu et ont laissé la place à une identité dinotopienne unifiée. Le seul héritage de cette antique division demeure en la présence de Chandara, qui est resté un empire depuis l'Âge des Héros.

Culture

« Dinotopien » est le nom donné à tout citoyen de Dinotopia. La culture dinotopienne s'est constituée par addition de très nombreuses origines et ethnies provenant des quatre coins du monde en plus d'une sagesse toute dinosaurienne. Depuis que les naufrages existent, des humains ont vécu sur Dinotopia. Les différentes régions de l'île ont accueilli de nombreuses cultures dans le passé. Par exemple, Waterfall City possède indubitablement des origines architecturales aztèque et maya alors que Sauropolis ne peut cacher un héritage romain.

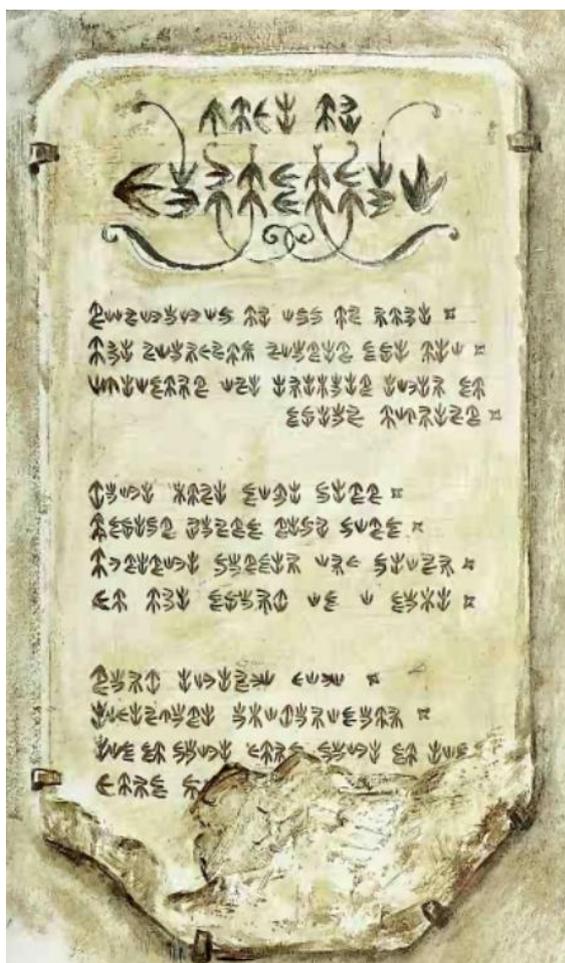
On retrouve également cette diversité culturelle dans les tenues vestimentaires et certaines traditions religieuses ayant survécu au fil des années, même si leur sens profond fut oublié, dans la pratique des arts et dans les langues employées, même si là encore, au fil des siècles, certaines ont disparu au profit de vocables plus véhiculaires. Sur Dinotopia, on pratique fréquemment l'anglais, l'espagnol, le français et l'italien. Certains puristes parlent encore le latin ou le grec ancien. Mais ces langues humaines sont souvent difficiles à prononcer pour les palais des dinosaures. Les sauriens pratiquent une langue parlée qu'ils appellent tout naturellement le « saurien » et se compose de grognements successifs de différentes longueurs et intensités. Mais ils comprennent tous au moins une langue humaine.

La plupart des documents officiels ou des panneaux indicateurs présents sur l'île sont rédigés en langue des empreintes de pas, un





alphabet composé spécialement pour les dinosaures mais qui est également pratiqué par les humains. Bien entendu, les bibliothèques de l'île regorgent d'ouvrages écrits en langues plus conventionnelles et les sauriens les plus instruits peuvent lire directement les classiques dans leur langue d'origine.



L'un des meilleurs exemples de la culture dinotopienne est la philosophie de l'harmonie qui peut être résumée en une œuvre magistrale sculptée dans la pierre enchâssée au sommet d'une pyramide ornementale à Waterfall City. C'est un texte ancien, rédigé en langue des empreintes de pas, que tous connaissent sous le nom de « Code de Dinotopia ». En voici la teneur :

« *Survivant de tout ou rien*

Une goutte d'eau soulève la mer.

Les harpons sont des ennemis,

Même pour leur propriétaire.

Donne plus, prends moins.

Les autres d'abord, toi après.

Observe, écoute et apprend.

Ne fais qu'une seule chose à la fois.

Chante tous les jours.

Exerce ton imagination.

Mange pour vivre, ne vis pas pour manger.

Ne f... »

La pierre sculptée a été amputée de sa dernière strophe et les Dinotopiens se perdent en conjectures sur cette onzième ligne du Code. Une plaisanterie courante à Waterfall City suggère que la phrase complète soit en réalité : « Ne faites pas pipi dans le bain. »

Philosophie

Les Dinotopiens partagent tous une vision sociétale qui passerait pour naïve et infantile dans le monde moderne. En effet, en accord avec la tradition saurienne, du moins celle des herbivores, toute violence est proscrite et si un danger mortel se présente, la fuite est prônée et non la contre-attaque. Dans le même ordre d'idée, les armes sont bannies. Il est interdit d'en posséder sauf décret spécial (il existe une sorte d'armée de dinosaures bipèdes appelée la Garde Saurienne qui peut être brandie comme une menace en cas de querelle aggravée entre deux factions). Les nouveaux arrivants ont souvent du mal à comprendre comment les habitants de l'île peuvent cohabiter pacifiquement avec les grands carnivores qui peuplent les régions centrales de l'île. Certains voudraient voir les tyrannosaures et autres mosasaures éradiqués une bonne fois pour toutes. Mais les Dinotopiens voient en chaque être vivant un élément d'équilibre du monde dans lequel ils vivent. Les carnivores mangent les herbivores, les herbivores fertilisent le sol et





la nature y gagne au final. C'est comme cela qu'ils voient les choses.

Le Dinotopien moyen est attentiste et contemplatif. Il est persuadé que les choses iront d'elles-mêmes en s'améliorant, que tout interventionnisme ne ferait qu'aggraver la situation. La société semble, aux yeux des habitants du monde moderne, frappée d'immobilisme et, d'un point de vue technologique ou sociétal, il est vrai que les choses ne changent vraiment pas vite sur Dinotopia, voire pas du tout. Et si au final les choses ne s'améliorent pas, et bien il faudra s'adapter et accepter le désastre avec... philosophie. Après tout, on tirera toujours une bonne leçon d'un événement navrant.

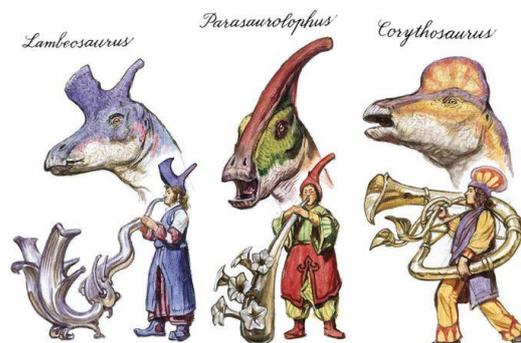
Mais cette façon de faire n'a pas que des inconvénients. La société dinotopienne, malgré son énorme retard en matière de connaissances scientifiques ou médicales, se porte relativement bien. La consommation régulière de certaines herbes permet d'améliorer considérablement la qualité et la durée de la vie des habitants de l'île. Un humain natif de l'île peut espérer vivre sans souci de santé majeur près de 150 ans. Quant aux sauriens, leur longévité leur permet fréquemment de dépasser le cap des deux siècles. Les maladies liées au stress sont pour ainsi dire inconnues.

Arriver à Dinotopia

Si à une certaine époque il ne se passait pas une année sans qu'un naufragé échoue sur les côtes de l'île, Dinotopia ne connaît plus désormais de nouvelles arrivées qu'au compte-goutte et des dizaines d'années peuvent s'écouler sans qu'aucun marin ne se réveille sur ses plages maritimes.

Lorsqu'une telle chose se produit, le nouveau-venu sera inmanquablement repéré, si ce n'est dès son arrivée, au moins lors de son entrée dans les terres. Il est toutefois possible qu'un néo-dinotopien s'aventure malencontreusement dans une zone occupée par de grands carnivores ou

soit victime d'une blessure accidentelle ou d'une intoxication alimentaire avant d'avoir pu être secouru.



Bien que les vieux réflexes puissent être rouillés, la procédure en cas de nouvelle arrivée est supposée connue de tout Dinotopien qui se respecte. Les nouveaux arrivants doivent être pris en charge avec tout le respect qui leur est dû. Ils doivent être amenés dans le village le plus proche d'où ils seront conduits vers Waterfall City. C'est là qu'ils seront accueillis, hébergés et présentés à la communauté après avoir signé un registre et exposé leur récit au Sénat dinotopien.

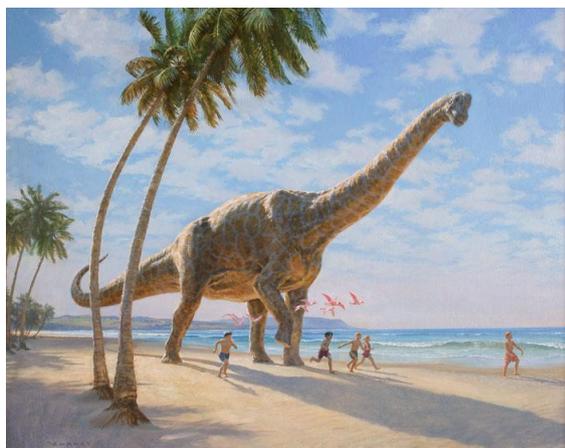
Les nouveaux doivent ensuite suivre un cursus relativement simple, généralement de quelques semaines, leur permettant d'apprendre tout ce qu'il leur faut savoir sur la vie insulaire. Ils apprendront notamment la géographie locale, la philosophie de Dinotopia et le langage des empreintes de pas. Ils participeront ensuite à une cérémonie destinée à entrer en harmonie avec la Terre. C'est après cette célébration qu'un habitat leur sera attribué et qu'une « âme-sœur » saurienne leur sera octroyée.

Ce lien avec un saurien n'est en rien comparable à une union (certainement pas charnelle) au sens où les humains l'entendent. Le saurien qui « parraine » un nouveau venu humain aura à charge de lui enseigner les manières, les us et coutumes de Dinotopia, de répondre à leurs questions, de leur trouver un logement durable et éventuellement une activité sociale. Généralement, ce parrainage se passe bien et





les liens qui en résultent sont forts et durables. Parfois, il se tisse plus qu'une amitié entre le parrain ou la marraine et l'humain concerné et ils deviennent pour ainsi dire inséparables. Mais parfois, aussi, une fois le savoir du saurien transmis et l'humain installé sur l'île, les contacts se font rares, sans qu'il n'en résulte une quelconque tristesse.



Quitter Dinotopia

Les naufrages sont de plus en plus rares à Dinotopia et les avions évitent soigneusement la zone en raison de la tempête électromagnétique qui les menace et dérègle leurs instruments de vol. La question des nouveaux venus ne s'est donc plus posée depuis longtemps. Mais une règle tacite de la société dinotopienne veut que les néo-arrivants ne puissent jamais rentrer chez eux.

La raison semble évidente. Dinotopia apprécie peu la publicité. Si le monde extérieur venait à apprendre l'existence d'une île où les dinosaures auraient survécu, seraient doués de parole et cohabiteraient avec des humains, c'en serait fini de la sérénité locale. Les caméras débarqueraient, probablement suivies par des scientifiques et des curieux de tout bord avant que les touristes affluent en masse, avec leurs enseignes de marque et les premiers fast-foods. Or, il paraît peu probable qu'une personne ayant échoué sur cette île, si elle venait à regagner le monde extérieur, puisse

garder le silence sur un secret de cette ampleur.

Les Dinotopiens feront donc tout ce qui est en leur pouvoir, tout en respectant leur propre philosophie pacifiste, pour dissuader les naufragés de quitter l'île. Ils chercheront à les convaincre de rester en brandissant la menace des risques encourus, d'abord pour le candidat au départ et ensuite pour la société locale. Ils essaieront à tout prix d'intégrer les sujets à la société locale, en leur trouvant un logement, une occupation et une « âme-sœur » saurienne. Les nouveaux venus font de toute façon l'objet de toute l'attention des Dinotopiens, qui même s'ils se contentent de leur vie paisible et idéale, sont curieux de ce qui se trame dans le « grand ailleurs ». Parfois, les nouvelles datent de plusieurs dizaines d'années et ils ne savent pas qui a remporté telle guerre ou qui dirige tel pays. A l'idée que quelqu'un ait réellement pu marcher sur la lune, ils lèveraient les yeux au ciel en gloussant.

Mais ceux qui tenteraient malgré tout l'expérience ne seraient pas emprisonnés pour autant. Ils devraient tout d'abord trouver une embarcation capable d'affronter la haute-mer, étudier les cartes maritimes pour chercher un passage à travers le Récif de l'Effroi, puis enfin tenter leur chance sur une mer démontée, rendue très hostile par la tempête qui entoure les récifs et éviter les roches coupantes et pointues qui éventreraient le plus solide des navires. Si ce n'est pas impossible, disons en tout cas que cette expédition serait pour le moins démente.

S'évader de l'île par la voie des airs, à dos de Skybox ou à l'aide d'une sorte de deltaplane serait tout aussi hasardeux. Tout d'abord parce que les animaux volants capables de porter un être humain ne peuvent voler assez longtemps pour atteindre une autre île ni affronter les bourrasques et les éclairs de la tempête électromagnétique. Toute aile volante artificielle serait également déchirée





et détruite rapidement dans de telles conditions.

Reste la voie sous-marine. Bien que les récits sur Dinotopia parlent d'une sorte de bathyscaphe, il semble hautement improbable qu'il soit permis d'en utiliser un pour franchir le Récif de l'Effroi et cette tentative risquée devrait invariablement se solder par un échec, elle aussi.

Guide géographique de Dinotopia

Dans ce chapitre, nous allons passer en revue les différents lieux et les différentes régions de Dinotopia, classées par ordre alphabétique.

Amu (fleuve)

Ce cours d'eau court à travers le Grand Désert dans la partie orientale de Dinotopia. Il prend sa source au nord de la Grande Dorsale et se déverse au Portail. Les villes de Canyon City et de Ptéros sont édifiées sur ses rives, tout comme les anciennes Sentinelles.

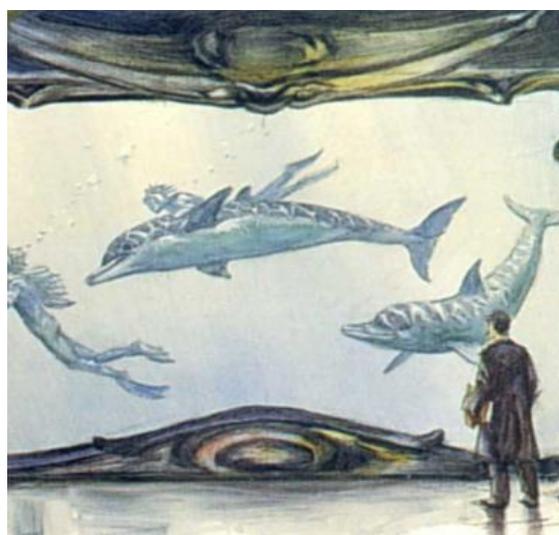
Le fleuve a creusé de profondes gorges à travers le Grand Désert au fil des siècles, ce qui a donné naissance au site typique de Canyon City. Il traverse les Vieilles Gorges et le Canyon du Torrent Rouge, où il finit par se déverser dans le Monde de l'Obscur. C'est là qu'il prend le nom de fleuve Subamu.

Aquastade

Cette imposante construction à Waterfall City est le temple de la natation et des jeux aquatiques. Les canaux du Grand Serpent et du Petit Serpent se déversent dans un grand bassin, l'Arène des Eaux et on y croise parfois quelques dauphins qui font tout le chemin depuis les côtes à travers des galeries inondées sous Dinotopia. Ils adorent jouer avec les nageurs.

Des fenêtres équipées de vitres épaisses permettent de voir les dauphins et les poissons depuis l'extérieur du bassin, les pieds bien au sec. Des gradins équipés de banquettes confortables autorisent

également une foule de deux à trois cents personnes d'assister à des représentations de spectacles aquatiques qui se tiennent en règle générale tous les soirs. On peut y admirer les chorégraphies de sauriens aquatiques, de dauphins et de leurs monteurs humains. Les artistes affectionnent les entrées spectaculaires depuis les canaux de remplissage. Les hauts murs qui encadrent le bassin sont également des perchoirs privilégiés pour les ptérosaures mais aussi pour les planeurs qui vont et viennent au-dessus de Waterfall City depuis la Plateforme de Vol.



Arbreville

Arbreville se trouve dans les branches d'une forêt proche de l'extrémité occidentale de la Grande Dorsale. La ville en elle-même, culminant à près de 1585 mètres au-dessus du niveau de la mer, a été bâtie dans les branches d'arbres géants, à partir du bois cassé par une puissante tempête il y a fort longtemps.

Les jeunes Dinotopiens visitent souvent Arbreville pour apprendre à vivre en harmonie avec les dinosaures. C'est également là que se déroulent les entraînements pour les Jeux Olympiques Sauriens, dont les vainqueurs reçoivent le statut d'habitants honorifiques de la ville.

On s'y déplace sur des échelles et des ponts de corde de bâtiment en bâtiment, chacun





pouvant compter d'un à trois étages. Les échelles descendent jusqu'au sol, mais le plus souvent, on se sert de la haute stature des brachiosaures pour s'y mouvoir. Chaque bâtiment est conçu en fonction de son utilité et aucun espace bâti n'est laissé à l'abandon. Par tradition, garçons et filles dorment dans des bâtisses séparées, sauf en cas de mariage bien entendu.



Au niveau du sol, on trouve des étables à dinosaures, fortifiées pour éviter les déprédations des carnivores.

L'Auberge des Musiciens

C'est un bâtiment cossu de Waterfall City qui, comme son nom l'indique, sert d'auberge. On y dort relativement bien et le service y est de qualité, mais l'endroit est surtout connu pour donner leur chance à de jeunes musiciens et chanteurs. Des artistes comme Gizelda Pepper ou les Joueurs de Tuba de Gammawamma ont tous commencé sur cette petite scène éclairée à la bougie.

Azonthus

Petit village sur la rive septentrionale de Dinotopia. Ses maisons, de style colonial, semblent de facture plutôt récente pour les standards insulaires. C'est un village de pêcheurs et quelques bateaux de petite taille en partent tous les matins pour lancer des filets au large des côtes.

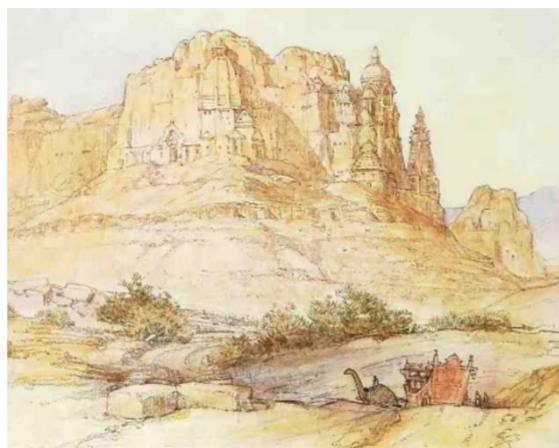
Baru

Petit village sur la rive occidentale de la Baie aux Dauphins. Il est principalement composé de petites huttes de rondins. Les pêcheurs de crustacés déposent leurs paniers dans les eaux peu profondes de la baie.

Bassin Pluvieux

Cette énorme étendue de terre fertile couvre la plus grande partie intérieure de Dinotopia. Elle est traversée par des convois armurés de dinosaures et d'humains qui se déplacent en grand nombre pour éviter les attaques des carnivores qui vivent à cet endroit. De fréquents arrêts sont nécessaires pour calmer l'appétit des prédateurs avec des anguilles fumées et des poissons cuits. La Conférence Annuelle des Habitats se tient chaque année dans les Ruines du Temple, au nord du Bassin Pluvieux.

Baz



Baz est le nom d'une ancienne ville située sur la côte nord-ouest de l'île, près du Chemin Boueux. La cité est en ruines depuis des siècles. Elle se compose de plusieurs bâtiments sculptés à même la roche sur un promontoire calcaire. On ne peut pas la rater sur la route de Pooktook. Elle compte quelques tours d'inspiration orientale. De temps en temps, Baz devient le quartier général d'une bande de hors-la-loi ou, quand ce n'est pas le cas, héberge des voyageurs de passage. Il n'y a probablement plus aucune richesse cachée dans ses tunnels.





Belluna

Petit village située sur la Grande Île, dans le delta du Polongo se déversant dans la Baie des Dauphins, près de Sauropolis. Les habitants, au nombre d'une centaine, ont noué des liens particuliers avec les dauphins et on prétend que ces derniers leur font des offrandes d'algues comestibles et de crustacés marins.

Bent Root

Ce village est situé au nord de Dinotopia, près d'Arbreville et du Lac Profond. Il est construit sur les premiers contreforts de la Grande Dorsale. L'endroit est principalement connu pour être le lieu de préparation du fameux thé Trilobite. L'eau qui s'écoule d'une source voisine donne un goût particulier à ce breuvage.

Bilgewater

Ce village, construit au sud-ouest de Dinotopia près de l'embouchure du Polongo dans la Baie des Dauphins, est étrangement composé des restes de trois navires échoués sur l'île, coupés en deux et dressés vers le ciel où ils sont rejoints par une grande toile tendue en forme de pyramide. Ces bateaux faisaient autrefois partie de la flotte britannique, et cherchaient à fuir l'Armada espagnole en 1638. L'endroit vaut assurément le détour pour admirer la prouesse architecturale. La forêt de Splendine s'étend à proximité.

Le maire du village est un original du nom de Goldworthy Marlinspike. Il collectionne les instruments de navigation retrouvés sur l'île au fil des siècles et s'en fait parfois fabriquer de nouveaux et d'inédits. Il pense pouvoir un jour faire voler des bateaux de la taille de galions et pense être en devoir de les diriger dans l'espace vers la ceinture d'Orion. Personne ne sait exactement d'où lui vient sa douce lubie, mais les habitants du village tiennent beaucoup à lui et cèdent à beaucoup de ses caprices.

Bima Kyun

Bima Kyun est l'une des trois îles mouillant dans la Baie des Chaleurs, entre Dinotopia et l'Île du Large. Elle dispose d'un relief important et est recouverte d'une jungle épaisse.

Blarney

Il s'agit d'un petit village sur la route entre Sauropolis et le Moulin de Scuto. Il ne compte qu'une trentaine d'habitants et se spécialise dans la culture de céréales au goût douteux mais relativement nourrissantes.

Bodu Kyun

Une petite île mouillant dans la Baie des Chaleurs, aux côtés des îles de Bima Kyun et de Ko Veng.

Bois Noir (les Basses Terres du)

C'est le nom donné à des prairies au sud de Sauropolis. Les visiteurs qui s'y rendent se plaignent des piqûres d'insectes, des serpents venimeux et des sauriens carnivores, en ce compris les terribles allosaures, qui nidifient à cet endroit, ainsi que les tyrannosaures à tête rouge, de redoutables prédateurs. Il semble toutefois qu'il soit possible à des explorateurs prudents d'y survivre sous un bon camouflage et avec un pas rapide.

Bonabba



Un village sur pilotis à l'extrémité occidentale du Bassin Pluvieux. Il est connu pour ses cultures de plantes rares. On y accède par un pont-levis et l'endroit marque la fin du Sentier





du Bassin. Parmi ses habitants, on compte un maître herboriste connu sous le nom d'Homme Vert. On y trouve aussi un diseur de bonne aventure assez folklorique qu'on appelle l'oncle Doodle.

Bonne Fortune (pont de)

Ce pont à Waterfall City enjambe le canal de l'Ichtyosaure. Il est large et solide et offre une assez belle vue sur la cité.

Booraza Café

C'est l'un des endroits agréables de Waterfall City où l'on peut siroter une boisson tout en admirant l'activité fébrile de la grande ville. Le café se situe à l'extrémité de l'Avenue de la Fontaine. Juste en face se trouve un bassin public appelé la Pataugeoire dans lequel les enfants peuvent s'amuser sous le regard émerveillé de leurs parents.

Bourdonville

Un gros village ou une petite ville sur la côte occidentale de Dinotopia. C'est un port de faible importance pour les pêcheurs et les plaisanciers. Il tient son nom de ses nombreux apiculteurs qui fabriquent le meilleur miel de Dinotopia.

Bumford

C'est un petit village situé sur la rive du Polongo, à faible distance de Waterfall City. Ses quelques maisons de pierre et de bois accueillent une population réfractaire à la vie dans la grande cité mais profitant toutefois de sa proximité pour vendre divers services aux voyageurs.

Camaraton

Un village situé au nord-ouest de Dinotopi, situé entre les Plaines du Nord et le Cap Crevasse, le long d'un petit cours d'eau du même nom.

Le Canal des Barges

Il s'agit d'un canal long de 150 kilomètres et en grande partie souterrain. Il s'étend de la

Baie de Saphir aux Tours Cachées dans le Bassin Pluvieux. Il fut creusé en partie par des machines posédoniennes mais exploite également quantité de cavernes naturelles. Par endroit, il débouche à ciel ouvert. De nos jours, il permet d'acheminer des marchandises sur de courtes distances, personne n'osant braver les interdits entourant le Monde de l'Obscur pour s'aventurer dans ses parties les plus couvertes. Parfois, les barges qui le parcourent sont déchargées dans des chariots tirés par des brachiosaures. La marchandise est ensuite à nouveau chargée dans d'autres barques plus loin sur le canal, là où il court à l'air libre.

Canyon City



Cette ville impressionnante est creusée dans les parois d'une gorge de plus de 1700 mètres de profondeur au-dessus du fleuve Amu. Ptéros, le base d'opération des Skybax, se trouve un peu en amont et ces animaux sont très fréquents à Canyon City. Non loin de là se trouve aussi une entrée du Monde de l'Obscur. On cultive le coton, les poivrons et la courge sur ses étroits plateaux dénivelés. Les habitations sont soit creusées directement dans la falaise ou édifiées sur des plateaux. Les fenêtres sont faites de papier plutôt que de verre, pour éviter les reflets qui pourraient gêner les Skybax. Les fresques et les bas-reliefs ornent de nombreux murs de la cité.

Le Canal de l'Ichtyosaure

C'est l'une des trois principales voies fluviales de Waterfall City, avec le Canal du Plésiosaure et celui du Pliosauure. Il prend sa source à Port-





Mosasaure et se jette dans les Chutes de la Dent de Sabre.

Le Canal du Plésiosaure

C'est l'un des trois grands canaux qui traversent Waterfall City, avec le Canal du Pliosauure et celui de l'Ichtyosaure. Il s'écoule du Globe Terrestre à l'Aquastade.

Le Canal du Pliosauure

Aussi connu sous le nom du Canal du Kronosaure, c'est l'un des trois grands canaux qui traversent Waterfall City, avec le Canal du Plésiosaure et celui de l'Ichtyosaure. Il s'écoule de Port-Mosasaure au Hall de la Table Ronde.

Cap Banamba

C'est le nom donné à la pointe septentrionale de l'Île du Large, la petite île à l'est de Dinotopia.

Cap Crevasse

C'est le nom donné à la péninsule au nord-est de Dinotopia, situé au nord de l'Île du Large et de Prospérine. C'est aussi le point le plus à l'est de la grande île.

Cap Tortue

C'est à la fois le nom de la pointe la plus au sud de Dinotopia et celui de la péninsule qui borde les Basses Terres du Bois Noir par le sud.

Carnassus

Il s'agit d'une sorte de lieu de pèlerinage pour les carnosauures, construit par les membres du Culte des Carnosauures au sud-ouest du Bassin Pluvieux, aux alentours du septième siècle. Le temple arbore de nombreuses statues de terribles dinosaures carnivores et se trouve aujourd'hui à l'abandon.

Chaleurs (Baie des)

Située à l'est du fleuve Amu, au sud de Prospérine, à l'ouest de Culébra et au sud-ouest de la Baie des Saphirs, la Baie des Eaux

Chaudes est la plus large des baies de Dinotopia. Elle sépare également l'île principale de l'Île du Large.

Chandara

Chandara est la capitale de l'empire du même nom et l'une des plus grandes villes de Dinotopia. Bien qu'elle soit toujours habitée, elle entretient peu de contacts avec le monde extérieur. Les dirigeants de Sauropolis ont à regret fermé la route caravanière de la Ceinture, en raison du peu de cas fait de la démocratie sur place et condamnant de ce fait des villages comme Ruhmsburg qui se retrouvent coupés du flot des denrées extérieures. Des humains montant de grands oiseaux appelés gastornis patrouillent les alentours pour détourner les étrangers en approche.



Les origines de la ville remontent à 3855 avant notre ère, lorsqu'une tribu locale édifiâ la première palissade au-dessus du fleuve Zhengtao. Des siècles plus tard, un peuple de bâtisseurs édifiâ de nombreux monuments magnifiques, comme le Temple de Ballakaloosh ou les Portes de Dengahari, imaginées par l'architecte saurien Djhuty, qui réussit ensuite à quitter Dinotopia pour trouver exil en Egypte, où il fut connu sous le nom de Thoth. A plusieurs reprises dans l'histoire de Chandara, des envahisseurs se sont attaqués à ses richesses, mais chaque groupe finit par se faire adopter par la magie





de la cité. Une faction composée de guerriers-moines carnivores géants vit dans un monastère sur les îles de Pungdok et Shaoling.

Entre ses murs, Chandara compte la population d'humains et de sauriens la plus élevée de Dinotopia, ainsi que d'une espèce d'oiseaux de taille humaine appelés les Caudiptéryx. Des canaux concentriques et de larges avenues s'étendent autour du Palais Impérial. Les extérieurs de ce remarquable édifice sont plaqués de marbre blanc et ses murs intérieurs regorgent de peintures décrivant des scènes mythologiques et des formes exotiques de calligraphie. C'est là que vit luxueusement un Empereur vénéré par ses citoyens.

La Chute du Cargo

Il s'agit d'un aqueduc étroit et tortueux aux eaux rapides qui descend du Canal du Plésiosaure à Waterfall City avant de se déverser dans les Chutes de Bas Tonnerre. Il procure un moyen de transport rapide pour les barques vers le fleuve Polongo et offre des sensations fortes aux amateurs de vitesse. Les marchandises et les passagers doivent être bien accrochés.

La Chute de la Dent de Sabre

C'est le nom donné, à Waterfall City, à une cascade et aux deux statues de smilodons qui l'entourent. Les statues sont faites de granit rouge et sont l'œuvre du sculpteur chandarien Elmanazzar. Elles rendent hommage aux tigres aux dents de sabre qui occupaient l'île rocheuse sur laquelle est désormais bâtie Waterfall City.

La Chute du Voile Blanc

C'est l'une des principales cascades de Waterfall City.

Cimetière des Galions

De nombreux récits dinotopiens évoquent un endroit, sous les eaux bordant l'île, où auraient coulé de nombreux navires abîmés

par le Récif de l'Effroi. Par plusieurs centaines de mètres de fond, des épaves foisonneraient, offrant leurs richesses oubliées aux pilleurs téméraires. Certains prétendent que c'est précisément le site exploité par les pilotes de submersibles de la taverne du Poisson Noir, mais d'autres voix s'élèvent pour dire que le Cimetière ne se trouverait pas dans la Baie des Dauphins.

La Cité du Ciel

C'est le nom d'une ville située dans les Montagnes Interdites, entre le Mât du Ciel et Thermala.

Le Comptoir des Muses

Ce château situé à Waterfall City a été construit et entretenu par un mécène anonyme qui voulait offrir aux poètes et aux artistes de tout genre un havre où exercer leur art en toute quiétude. Avant la construction du Pont des Vents, il n'était accessible que par la voie des airs. De nos jours, s'il offre encore le gîte aux artistes, il loue aussi ses chambres aux voyageurs de passage (il faut démontrer son talent dans un art reconnu pour se voir offrir la chambre et le couvert).

Son unique tour est appelée la Tour de l'Inspiration.

Cornucopia

Il s'agit d'un campement situé au nord de Dinotopia, à proximité d'Arbreville et du Lac Profond, dans la Grande Dorsale. C'est là que se tiennent annuellement les Jeux Olympiques Sauriens, une grande fête sportive qui suscite l'enthousiasme de tous les Dinotopiens.

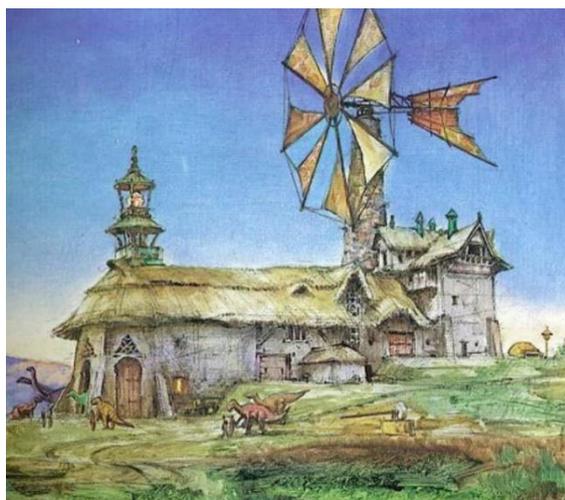
La Côte de la Libellule

C'est le nom de la partie de la côte occidentale de Dinotopia située entre la Baie des Dauphins et le Cap Tortue. La plage de sable fin est rapidement mangée par une forêt clairsemée livrant accès aux Basses Terres du Bois Noir.





La Couveuse de Romano



Il s'agit d'une couveuse d'œufs de dinosaures comme il en existe des centaines sur Dinotopia. Celle-ci est située sur la côte nord-ouest de l'île et est gérée par la famille Romano : Giorgio, Maria et leur fille Sylvia. Elle est également habitée par de nombreux autres humains qui y travaillent de manière saisonnière. Elle possède sa propre roche solaire et un moulin à vent pour moudre son propre grain.

Culebra

C'est le nom d'une petite ville située sur l'île du Large, en face de la côte est de Dinotopia.

Dauphins (Baie des)

L'estuaire du fleuve Polongo se jette dans la Baie des Dauphins, sur la côte sud-ouest de l'île principale de Dinotopia. Les eaux y sont relativement calmes et l'endroit est peuplé de dauphins, d'où son nom. C'est un port naturel pour les navires mouillant à Sauropolis, la capitale de Dinotopia.

Diploville

C'est le nom d'une ville complexe, fondée par des diplodocus et située dans les Plaines du Nord. L'endroit est principalement habité par des dinosaures. Toutes les rues de la cité sont construites pour que les grands herbivores s'y sentent à l'aise. Les bâtiments possèdent de grandes arches d'entrée et leurs plafonds

sont particulièrement hauts pour les mêmes raisons.

On y trouve également l'Académie de l'Harmonie, un lieu où l'on étudie l'histoire des cultures humaines et sauriennes de Dinotopia.

Ebulon



C'est le nom donné à un gigantesque monument de pierre représentant une créature assise mi-homme, mi-tricératops, dans le style des colosses égyptiens. A l'arrière de la tête se trouve un bâtiment de pierre qui fut autrefois le repaire de brigands, de mystiques, de fermiers mais qui est aujourd'hui revendiqué par les pilotes de Skybax. Le géant borde le fleuve Amu et est entouré de palmiers.

On prétend qu'il fut commandé par le roi Ogthar en guise de cadeau pour son épouse, la reine Almestra, durant le Cinquième Royaume de la civilisation chandarienne.

Fontaine (Avenue de la)

C'est l'un des grands axes de Waterfall City et elle est bordée par de nombreux bâtiments intéressants et par les principales institutions de la ville (comme le Hall des Troodons, les Merveilles Mécaniques et les Bains Chauds). Elle court de Port-Mosasaure à la Grande Promenade.

Fort Angwat

Il ne reste de cette ancienne fortification qu'une sorte de plate-forme de pierre située à l'extérieur de la Porte de Gorgonia. C'est un endroit fréquenté par les grands carnivores. Il





sert d'ailleurs aujourd'hui de site de rencontre entre les humains et les carnivores du Bassin Pluvieux. On y trouve de gigantesques statues grimaçantes qui représentent diverses espèces de dinosaures carnivores vivant dans la région. Ces statues semblent observer les quatre points cardinaux. Généralement, des restes de repas et des ossements gisent à travers la plateforme.

La Gardienne des Voies Aériennes

C'est le nom donné à une grande statue recouverte de feuille d'or située sur un petit square à Waterfall City. Elle représente une figure angélique de femme ailée, habillée d'une grande robe, les mains croisées sur le ventre. On y accède par quatre escaliers marquant les points cardinaux.

Les Gardiens des Voies Aquatiques

Ces deux statues massives, recouvertes de feuilles d'or, encadrent l'entrée du Port-Mosasaure, le port principal de Waterfall City. Elles sont juchées sur des piliers d'enceinte du port. Elles représentent un homme et une femme se faisant face, le bras gauche levé pour l'homme et le bras droit levé pour la femme.

Le Globe Terrestre



Il s'agit de l'un des monuments les plus connus de Waterfall City. Il s'agit d'un globe terrestre représentant en or et en argent la position des continents il y a 120 millions d'années, à l'époque de certains dinosaures. Les continents étaient alors reliés entre eux et les Dinotopiens y voient un symbole d'unité. A l'intérieur se trouve un mécanisme

d'horlogerie complexe affichant le temps qui passe pour tous les passants.

Gorge des Nuages

Il s'agit d'un gouffre très profond situé juste à l'extérieur de Waterfall City, séparant les chutes du Bas-Tonnerre des chutes du Voile Blanc.

Gorgonia

C'est l'un des trois sites bâtis de pierres dans le Bassin Pluvieux (les deux autres étant le Hall de Réunion et le Palais des Rois). C'est aussi le nom d'un village entouré d'une palissade de pierre de six mètres de hauteur protégeant ses habitants des terribles tyrannosaures.

Grand Canal

Ce cours d'eau est le principal axe fluvial de Waterfall City. Il quitte le Polongo le temps de traverser la ville pour s'y déverser ensuite, sous les chutes d'eau. Il est arpenté par des embarcations tout du long. Il est vidé en moyenne une fois par siècle pour permettre des travaux sur les parois de la cité.

Grand Désert



Cette étendue aride court depuis Chandara au sud à Ptéros au nord. Le Grand Désert longe également les Montagnes Interdites qui freinent sa progression. Le canyon du fleuve Amu coupe le désert en deux. L'étendue sablonneuse occupe près d'un quart du territoire de Dinotopia.

Grande Bibliothèque de Waterfall City





Appelée aussi Bibliothèque Centrale, cette construction massive dominant le reste de la ville abrite plus de dix millions d'années de sagesse saurienne. Ses couloirs sont dotés d'étagères alvéolaires content différents parchemins et chaque salle est dotée d'un âtre.

Grande Dorsale

Cette grande chaîne de montagne court d'est en ouest dans la partie septentrionale de Dinotopia, formant la frontière nord du Bassin Pluvieux et qui a pour extrémité Crackshell Point. Dans les jours anciens, c'est là que se tenait le siège de l'Empire Armakian.

La Grande Dorsale est également l'habitat de larges espèces de mammifères comme les mammoths et les glyptodons. C'est également à son sommet que l'on trouve le Mât du Ciel.

La Grotte aux Cristaux

C'est le nom d'une petite ville située près de l'extrémité septentrionale de Dinotopia, près de la Pointe du Vent. C'est l'une des entrées connues du Monde de l'Obscur, via une grotte qui a donné son nom à la ville. L'entrée et les premiers mètres en sont ornés de magnifiques cristaux dont les habitants font de forts jolis souvenirs. Mais peu de gens osent braver les mystères de ses profondeurs.

Halcyon

Ce village peuplé uniquement de troodons et situé dans les Plaines du Nord vit isolé de toute influence extérieure depuis des siècles. Nul ne sait exactement ce qui s'y passe.

Hall de la Table Ronde

C'est le centre décisionnel de la ville de Waterfall City. C'est là que sont discutées les matières politiques et commerciales par les Très Estimés Membres de la Table Ronde. Ces humains et ces dinosaures pensent vraiment qu'un bon débat vaut mieux que toute force de persuasion ou que toute loi. Selon leur

adage préféré, « un idiot s'occupe mieux de ses affaires qu'un sage de celles des autres ».

Le bâtiment n'est pas si grand mais il comporte trois étages et peut accueillir de grands dinosaures dans sa salle centrale, autour d'une vraie table ronde. Depuis ses fenêtres au sud, on peut observer le Globe Terrestre.

Hall de la vie microscopique

C'est une vénérable institution située à Waterfall City où les visiteurs peuvent observer les mondes du phytoplancton et du zooplancton à l'aide de quatre antiques « voyasopes », de grands microscopes équipés de sièges.

Le Hall des Troodons

Un immeuble d'appartements à Waterfall City. A sa base se trouve une petite épicerie fine.

L'Île du Large

C'est l'île située à l'est de Dinotopia, par-delà la Baie des Chaleurs. On y trouve notamment la ville de Culébra.

Les Jardins aux Mille Cachettes

C'est le nom donné à un parc de Waterfall City, situé juste à l'extérieur de la Grande Bibliothèque. Son nom lui vient du fait que les enfants aiment à y jouer à cache-cache. Il est vrai que les arbres et haies du parc offrent mille opportunités pour se faire discret. C'est aussi devenu le lieu de rendez-vous idéal pour les amoureux en quête d'un endroit à l'abri des regards.

Jorotongo

Jorotongo est un village de nomades qui ne reste jamais plus de quelques années au même endroit. Le village est alors totalement démonté pour être déplacé ailleurs. Ses habitants sont des puritains dont le navire, le *Sunflower*, faisait voile aux côtés du *Mayflower*. Parti d'Angleterre en 1620, il fut considéré comme perdu corps et biens.





Jubila

Le fleuve qui porte ce nom prend sa source dans les Montagnes Interdites et se déverse dans la Baie des Dauphins.

Kangduk



Ce gros village est situé dans les Montagnes Interdites et marque le terminus des caravanes de paracérathériums. C'est souvent depuis cet endroit que partent les Galets du Ciel, les dirigeables gonflés à l'hélium qui approvisionnent les villages inaccessibles par la terre situés plus haut dans les montagnes, comme Thermala ou le monastère du Mât du Ciel.

Khasra

Ancienne cité fortifiée du désert, située au croisement de plusieurs routes de caravanes. Elle est connue pour la qualité et la fraîcheur de ses eaux, puisées dans le Subamu qui court sous les nombreuses cavernes dans les profondeurs. C'est dans cette cité que l'on trouve les meilleurs mathématiciens ainsi que les meilleurs carreleurs. On y trouve également une célèbre boulangerie tenue par des kentrosaures connue pour ses délicieux pains en forme de tore. Ses marchés sont réputés pour la finesse du travail de ses artisans, la richesse des goûts de ses épices et la profondeur des fragrances de ses vernis utilisés dans les ateliers d'instruments de musique. On y trouve aussi de délicieuses oranges.

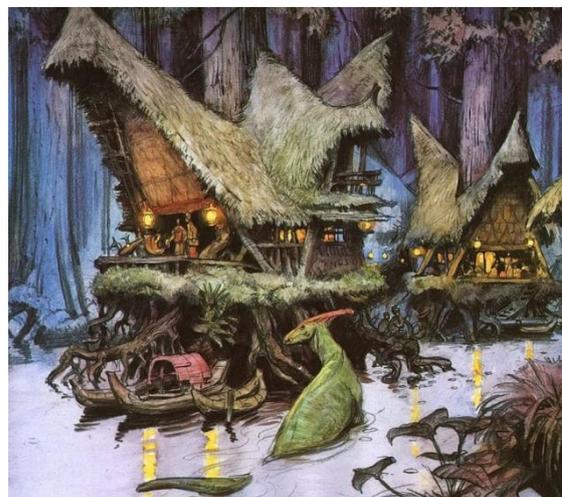
Ko Veng

C'est l'une des îles situées dans la Baie des Chaleurs. A l'époque de Poséidos, des dinosaures captifs y étaient retenus. Une révolte menée par les premiers pilotes de Skybox permit une évasion massive. De nos jours, il reste quelques murs de pierre évoquant les anciennes prisons et baraquements des gardiens.

Maison des Fleurs Rares

Cet établissement situé à Waterfall City abrite l'une des plus belles collections de plantes de Dinotopia, dont certaines possèdent des propriétés particulières, curatives notamment. Toutes les plantes ne sont pas en vente libre et certaines, particulièrement rares ou dangereuses, sont conservées à l'état de graines ou de feuilles séchées dans des coffres solides. L'essentiel du bâtiment est composé d'une grande serre où la température et l'humidité sont constantes.

Marais de Hadro



Ce large marais s'étend entre la ville de Volcanéum et Waterfall City, sur la rive occidentale du Polongo. Le marais est l'habitat de nombreux hadrosaures, d'où son nom, comme le corythosaure ou le parasaurolophus. Des humains y vivent aussi, dans des huttes de bois et de paille construites au pied de très grands arbres. On s'y déplace principalement en barque, ou à dos d'hadrosaure. Le marais est si grand qu'on y dénombre plusieurs villages.





Marais des Tourbières

Ce nom charmant cache un village situé au cœur du Bassin Pluvieux, au croisement du Sentier du Bassin et du Sentier Nord-Sud. L'endroit est protégé par une haute palissade et constitue un arrêt sécurisé pour les caravanes qui traversent la région infestée de carnivores.

Le Mât du Ciel



C'est le nom donné à un monastère d'inspiration tibétaine dans les Montagnes Interdites. Très difficile d'accès, l'endroit offre à ses occupants l'isolement qu'ils recherchent. La nuit venue, des cloches sonnent pour marquer « le plantage de la tente noire ». Les sauriens ont estimé que certains nouveaux venus à Dinotopia avaient besoin d'un endroit où se retirer et repenser à tout ce qu'ils avaient perdu. C'est à cette fin que le monastère fut construit et bien qu'il ne s'y passe rien de religieux, il a conservé ce nom à travers les âges. Ses habitants oublient un instant les différences entre l'île et le Monde Extérieur et se préparent à affronter leur nouvelle vie à Dinotopia.

Comme aucun chemin n'est tracé pour arriver au sommet sur lequel s'élève le Mât, les denrées et les visiteurs sont acheminés par un ingénieux système de ballons appelées les Galets du Ciel. Le Mât du Ciel compte aussi une salle des cartes. C'est là que seraient conservées les cartes les plus précises et les plus anciennes de Dinotopia, y compris celles décrivant le Monde de l'Obscur.

Le Monde de l'Obscur

C'est un endroit légendaire situé dans les profondeurs de Dinotopia et s'étendant dans toutes les directions sous l'océan. C'est un réseau très étendu de cavernes abritant différentes merveilles géologiques et minéralogiques dans lequel les dinosaures ont pu survivre pendant des millions d'années avant de retrouver le chemin de la surface. C'est notamment de là que proviennent les pierres solaires, ces curieuses pierres lumineuses contenant une énergie puissante qui sert à éclairer les villes de Dinotopia et à éloigner les carnivores. L'endroit est considéré comme faisant partie du domaine des carnivores désormais et il est strictement interdit d'essayer de s'y aventurer.

Le Monde Extérieur

C'est ainsi que les Dinotopiens appellent le reste du monde, celui qui s'étend par-delà l'océan et d'où proviennent encore, de plus en plus rarement, de nouveaux naufragés. La plupart des Dinotopiens sont effrayés par les récits que leur ont fait les précédents naufragés, des récits de guerre, de découvertes scientifiques terrifiantes et d'une course effrénée vers le pouvoir et la célébrité.

Les Montagnes Interdites

Il s'agit de la plus haute chaîne de montagnes de Dinotopia. On y trouve assez peu de dinosaures terrestres, mais une quantité impressionnante de grands mammifères comme les mammoths laineux et les smilodons. Elles font partie du royaume d'Armakia. C'est là que se trouve le Mât du Ciel.

Le Musée des Horloges et des Cadrons Solaires

C'est un musée situé à Waterfall City, tout près du Globe Terrestre, qui détient une impressionnante collection d'objets mesurant l'écoulement du temps. Clepsydras, montres à gousset, horloges et





même, comme son nom l'indique, divers modèles de cadrans solaires.

Le Musée du Jouet

L'un des nombreux musées de Waterfall City. Celui-ci est consacré aux jouets ou à des objets dont on n'a pas encore vraiment compris l'utilité. Ses collections proposent notamment des modèles expérimentaux de phonographes datant du XVIIe siècle.

L'œil de la Volute

Ce débit de boisson cossu est situé à Sauropolis. Le nectar de grenade est l'une de ses spécialités.

Le Palais Impérial

Construit au croisement des rivières Jikong et Zhengtau, le Palais Impérial est le joyau de Chandara. Le complexe est bâti sur le flanc d'une montagne qu'il encadre totalement. En son centre s'élève le Trône Arboré. Le palais compte plusieurs théâtres, des chambres d'meneur de jeux, de vastes allées, des monuments et des places fleuries. C'est assurément l'un des centres administratifs les plus influents de Dinotopia, et presque à coup sûr le plus beau. On peut y accéder depuis le quartier Dengahari de la ville ou encore par voie fluviale depuis le Temple de Ballakaloosh.

Pelledrine

Sous ce nom se cache l'un des quatre royaumes qui existèrent autrefois sur Dinotopia, durant l'Âge des Héros. C'était une confédération tribale d'humains et de dinosaures qui occupaient les terres de l'ouest bordant les Montagnes Interdites. Ses habitants vivaient alors dans des forteresses arboricoles ou dans des villages entourés de pieux dans le Bassin Pluvieux. Le plus grand centre urbain de Pelledrine était la Forteresse des Cascades, qui donna son nom à Waterfall City.

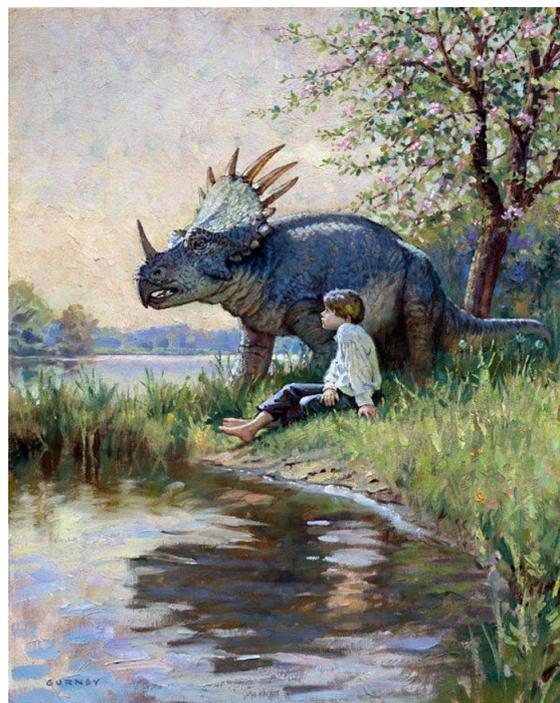
Les Plaines du Nord

Cette étendue septentrionale s'étend de la Pointe du Vent à Cap Crevasse et sépare Lac Profond de l'océan. Ce sont des plaines présentant peu de relief, entrecoupées de quelques cours d'eau et particulièrement accueillantes pour les gros herbivores.

La Pointe du Vent

C'est le cap le plus septentrional de tout Dinotopia. La ville la plus proche en est la Grotte aux Cristaux.

Polongo



Le Polongo est un grand fleuve à l'ouest de Dinotopia. Il prend sa source dans le Bassin Pluvieux et court de nord en sud sur la partie occidentale de l'île. Il baigne les cités de Sauropolis et de Waterfall City, ainsi que plusieurs petits villages de moindre importance. Il se déverse dans la Baie des Dauphins où il se jette dans la mer.

Le Pont de la Sérénade

C'est l'un des nombreux ponts de Waterfall City. Celui-ci enjambe le canal de l'Ichtyosaure.

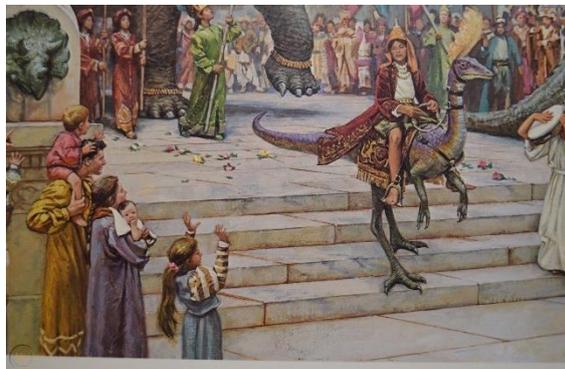
Le Pont des Vents





Cet édifice surplombe les Chutes du Portail et relie le Comptoir des Muses au reste de la cité, à Waterfall City. Avant sa construction en 1382, le Comptoir n'était accessible que par les airs.

Pooktook



C'est une cité majeure située près de la côte nord-ouest de Dinotopia. C'est une métropole riche en activités, ses avenues chargées d'humains et de dinosaures, de marchés plus ou moins officiels, de théâtres de plein air... La cité compte de nombreuses fontaines et cafés et certains l'ont comparée au Paris du XIXe siècle. Les spécialités gastronomiques locales sont les plats au curry et le cidre de pomme.

Portail (la chute du)

L'une des célèbres cascades de Waterfall City. Elle côtoie les chutes du Haut et du Bas-Tonnerre ainsi que les chutes du Voile Blanc.

Le Port Extérieur

C'est le plus petit des deux ports de Waterfall City, bien plus petit que Port-Mosasaure. Il se situe entre la Pyramide du Nord-Ouest et la Petite Pyramide. La plupart des visiteurs débarquent à Waterfall City par Port-Mosasaure.

Port-Mosasaure

C'est le nom donné au plus grand port de Waterfall City, bien plus important que le Port Extérieur bien que situé au cœur même de la ville. Les visiteurs venus du nord arrivent souvent en ville en passant le lac d'Eaudouce,

sur une barge transportant des denrées diverses. De nombreux canaux partent du port près de la Place du Jongleur.

Poséidos

Poséidos était une cité technologiquement avancée ayant connu son heure de gloire il y a très longtemps. Elle était située sur une petite île dans la Baie des Saphirs, entre l'île principale de l'île du Large. L'Empire de Poséidos était l'un de quatre grands empires de Dinotopia à l'Âge des Héros, il y a plus de 4.000 ans.

Les Poséidoniens utilisaient la chaleur générée par les pierres solaires pour activer des machines à vapeur servant de véhicules ou d'outils de génie civil. Parmi les véhicules, on trouvait fréquemment des « marcheurs » ou des « planeurs », remplaçant les dinosaures en matière de transport. Le dernier dirigeant de Poséidos, Ogthar, a finalement chassé les dinosaures de la ville. De nouvelles machines voyaient le jour quotidiennement, couvrant diverses activités de la construction à la guerre.

Durant l'Âge des Héros, l'empire de Poséidos sous le règne d'Ogthar, a remis en question toutes les valeurs chères à Dinotopia. Le roi lança l'invasion de l'île principale, jetant les humains et les dinosaures sur les routes. Les Poséidoniens chassaient alors les dinosaures pour les réduire en esclavage ou les manger. Mais en raison des nombreuses galeries minières creusées sous l'île et la cité de Poséidos, la ville tout entière s'écroula dans la mer sous son propre poids, marquant la fin de l'Âge des Héros, portant un coup final à cet empire.

Un millénaire après la chute de Poséidos, la cité est devenue un mythe, une légende, beaucoup pensant qu'elle n'avait jamais vraiment existé. Mais des chercheurs de trésors ont pu ramener quantité d'objets étonnants à la surface, prouvant qu'il y avait un fond de vérité aux histoires racontées à ce sujet.





La Promenade du Matin Rose

Cette grande avenue située à Waterfall City surplombe les remparts extérieurs de la ville à l'est. La lumière, le matin, y est vraiment rose une bonne partie de l'année et beaucoup de Dinotopiens aiment à s'y promener de bonne heure en contemplant le spectacle des chutes en contrebas.



Prospérine

C'est un village situé sur la côte nord-est de Dinotopia, entre la Baie des Chaleurs et la Baie des Saphirs. C'est le principal port reliant l'Île du Large et les petites îles de la Baie des Chaleurs à l'île principale.

Ptéros

C'est un village situé au nord de Canyon City, surplombant le fleuve Amu. Il sert de base arrière aux Skybax dans les Vieilles Gorges, dans le Grand Désert.

La Pyramide de la Lune

Cet édifice situé à Waterfall City est l'une des nombreuses pyramides de la cité aux cascades, bâtie au nord-ouest de la ville, non loin de la Pyramide du Soleil.

Tout comme son imposante voisine, la Pyramide de la Lune combine le style architectural de plusieurs cultures en ce compris l'égyptien, le maya et le javanais. Elle célèbre la connaissance du soleil et les mystères de la lune. Les pyramides, construites en 862, sont les plus anciennes structures de la cité. La petite tour construite à son sommet porte le nom d'Autel des Mystères.

La Pyramide du Soleil

C'est l'une des nombreuses pyramides de Waterfall City, sise au nord-ouest de la ville des cascades. Plus grande que sa voisine lunaire, elle fait partie des plus anciens édifices de la cité. On retrace son origine à 862 de notre ère. Elle épouse le style architectural de plusieurs cultures, dont l'égyptienne, la maya et la javanaise. A l'intérieur de la pyramide a été construit un labyrinthe en trois dimensions. A son sommet se dressent deux tours, celle de la Raison et celle de la Paix. Une autre tour abrite de grandes statues connues sous le nom de Gardiens de la Sagesse. Tout au sommet se trouve le Dôme Céleste. C'est là, aussi, que l'on peut lire le bloc gravé du Code de Dinotopia.

Raptortown

C'est un village situé dans le Bassin Pluvieux, connu pour sa grande population de droméosaures et en particulier de deinonychus.

Le Récif de l'Effroi

Cet endroit inspire la peur à tous les Dinotopiens. A raison la plupart du temps. C'est le nom donné à la fois à une sorte de couronne rocheuse, coupante comme des rasoirs, qui entoure Dinotopia et qui déchire la coque de tous les navires qui tentent de la traverser. C'est aussi le nom donné à la tempête électromagnétique permanente qui obscurcit l'horizon tout autour de l'île et dont les vents violents et les éclairs terrifiants interdisent toute traversée aérienne.

Il ne faut pas être grand mage pour comprendre que cette tempête est surnaturelle, ou à tout le moins le fruit d'une étrange équation météorologique, maritime et géologique.

Selon la légende, il existerait un moyen de traverser le Récif de l'Effroi par voie maritime, avec un bateau léger et en suivant un cap





déterminé, mais personne n'a encore réussi de mémoire de dinosaure.

La Rue Trempée

C'est l'une des rues de Waterfall City, où l'on trouve notamment l'Auberge des Musiciens. Légèrement en pente, elle est parfois traversée par des écoulements d'eau en provenances canaux, d'où son nom.

Ruhmsburg

Autrefois le joyau de la Route de la Ceinture, Ruhmsburg n'est plus qu'une ruine qui a souffert de la perte de ses contacts commerciaux et qui fut victime de nombreux tremblements de terre qui ont ruiné sa pourtant magnifique architecture. Le Pont de Ruhmsburg est la dernière construction à demeurer intacte. L'endroit est désormais occupé par des hors-la-loi.

Les Ruines du Temple

Ces ruines majestueuses se trouvent au pied de la Grande Dorsale, dans le Bassin Pluvieux. C'est là que se tient la Conférence Annuelle des Habitats. L'endroit est sacré pour les sauriens.

La Taverne du Poisson Noir

Ce débit de boisson est construit sur la côte orientale de la Baie des Dauphins et arbore fièrement le nom de bouge, au vu de sa clientèle constituée de malandrins qui plongent pour fouiller les épaves des navires ayant coulé dans la baie. L'établissement est tenu par un couple de kentrosaures, Crâne et Duperie.

L'endroit est également connu pour être une base de sous-marins capables de plonger dans les eaux de la baie. L'air autour de la taverne est embué par les fumées de charbon et les eaux sont troublées à force de voir les submersibles retourner les fonds marins. Cette activité fait remonter à la surface des algues odorantes que certains dinosaures apprécient particulièrement. Comme toute taverne, il est possible d'y recueillir des

informations sur des activités illégales ou de louer un submersible.

La Salle de Bal du Brouillard Bleu

L'endroit est devenu légendaire auprès des habitants de Waterfall City. Il s'agissait d'un haut lieu des fêtes locales, une salle magnifique, construite en suspension au-dessus de la Gorge des Nuages. Un soir de 1744, l'établissement s'est effondré dans la gorge, heureusement sans faire la moindre victime. Depuis cette époque, un décret interdit la construction dans Waterfall City de tout bâtiment qui ne repose pas en majorité sur le sol.

La Salle de Banquet

C'est le nom donné au réfectoire du Comptoir des Muses, à Waterfall City. Elle fut édiflée par l'architecte aviaire Miltweeber en 1645. L'endroit est connu pour abriter des arbres d'intérieur et de très nombreuses espèces d'oiseaux colorés. De grandes réceptions s'y tiennent de temps à autre.

Sauropolis



Sauropolis est l'antique capitale de Pelledrine, à l'ouest de Dinotopia. Elle est située sur la rive orientale de la Baie des Dauphins. Sauropolis fut construite et pensée par et pour les dinosaures, qui ont un goût prononcé pour l'architecture romaine, ce qui se remarque dans ses larges avenues, ses arches monumentales, l'usage courant du marbre et ses grands monuments un peu prétentieux. Chaque bâtiment principal





compte une entrée assez haute pour accueillir un dinosaure de bonne taille.

La ville abrite un port qui fait penser à celui de Carthage, un nichoir de Skybax, des théâtres et un système de canaux parcourus par des ferries. Elle est dirigée par un Conseil des Anciens, mais les débats sont plus philosophiques que réellement politiques et portent sur différents aspects de la vie saurienne.

Le Sentier du Bison

C'est l'un des sentiers étroits qui serpente à travers les Montagnes Interdites depuis les profondeurs de la montagne à l'est aux prairies où paissent les mammifères à l'ouest. Il croise le Sentier du Mammouth et le Sentier de la Passe Diurne.

Le Solénoïde Fumant

C'est le nom d'un restaurant situé dans la capitale de Chandara.

Téléost

C'est l'un des « villages aux moulins » situé dans une région de fermes terrassières dans les collines proches de Chandara. Une brise légère souffle dans la vallée et active les pales des moulins opérant une série d'activités mécaniques. La région fournit une bonne partie de Dinotopia en riz et en lentilles, notamment.

Thermala

L'un des villages des sommets enneigés des Montagnes Interdites, Thermala bénéficie d'un système de dirigeables gonflés à l'hélium, les Galets du Ciel, pour son approvisionnement et ses visites. Le village est situé plus haut que Kangduk, le terminus des caravanes de paracérathériums. Ses habitants ont pour tradition de quitter le village lorsqu'ils atteignent 17 ans, et de s'aventurer dans les terres basses de Dinotopia.

Les Tours du Temps

Cette formation géologique située au nord de Sauropolis présente deux pics jumeaux, parfaitement identiques, mais également naturels. L'origine du nom divise les penseurs dinotopiens. Certains prétendent qu'il est bon de s'y rendre et de les observer pendant un certain temps afin de prendre conscience de la puissance de l'écorce terrestre.

Le Tunnel des Arcades

Niché entre deux immeubles d'habitations, le Tunnel des Arcades est une rue commerçante couverte de Waterfall City. On y retrouve des commerces huppés mais aussi de petites échoppes où l'on vend jus de fruit et repas à emporter.

Les Vieilles Gorges

Il s'agit d'une succession de gorges rocheuses creusées par le fleuve Amu au sud-ouest de Canyon City. Elles semblent vouloir rejoindre les Montagnes Interdites à l'ouest. Elles sont le terrain de chasse privilégié des ptéranodons et sont réputées dangereuses.

Le Vieux Pont

Ce pont majestueux à Waterfall City surplombe le Canal du Pliosau. Son montant occidental est composé de diverses bâtisses et de deux grandes arches permettant le passage des chariots. Lors du Festival des Eaux, des hommes et des dinosaures habillés en poisson effectuent une procession dans les rues de la ville et finissent par se jeter du pont dans les eaux du canal, où des dauphins les ramènent à la rive en toute sécurité.

Volcanéum





Volcanéum est une ville industrielle située à proximité du Polongo, à l'ouest de Dinotopia. Elle fut construite à l'intérieur du cratère d'un volcan en activité. Des bâtiments issus du style massif typiquement dinotopien entourent la couronne du volcan et descendent sur ses versants depuis le sommet. Des forges et des entrepôts où des maîtres forgerons exercent leur art constituent les principaux centres d'intérêt de l'endroit, en plus des salles de vente ou des différents ateliers où les matériaux sont raffinés ou décorés. La ville propose également un nichoir pour les Skybax et un service de courrier. Volcanéum produit des objets métallurgiques de toutes sortes, des objets usuels comme les poignées ou les couverts aux choses plus rares comme les bijoux pour stégosaures.

Waterfall City



Située à mi-parcours du Polongo, Waterfall City est un centre culturel et d'enseignement de première importance pour Dinotopia. Elle a perdu un peu de sa gloire passée en raison de la fermeture des routes commerciales vers Chandara. C'est toujours le lieu de rendez-vous des artistes de tout poil (et écaille) en raison de la prépondérance d'institutions telles la Bibliothèque, l'Auberge des Musiciens, la Salle de Concert ainsi que les nombreux musées et galeries qu'offre la ville à ses habitants et aux gens de passage. Le

bruit et le climat généré par les cascades participent à l'ambiance inégalable de la cité.

Au printemps, la masse des eaux qui traverse la ville avoisine 16.992 mètres cubes par seconde, soit approximativement quatre fois celles des chutes du Niagara.

Le Monde de l'Obscur



A lui seul, le Monde de l'Obscur démontre la fragilité du mode de vie dinotopien et sa contradictoire solidité... C'est en trouvant refuge dans ces immenses cavernes que les dinosaures et d'autres espèces animales ont pu survivre au cataclysme qui a ravagé la planète il y a des dizaines de millions d'années. C'est là que ces animaux ont développé leur intelligence et ont fondé les bases d'une civilisation qui a traversé les ères. Mais il est de nos jours considéré comme un endroit interdit, victime de préjugés et de tabous passibles de peines sévères.

C'est dans les tréfonds de la terre que se sont formées les étranges pierres solaires, qui offrent à Dinotopia sa miraculeuse source d'énergie et qui éloignent les carnivores sauvages des zones habitées.

Le Monde de l'Obscur est vaste, étendu, tortueux, grandiose de bien des points de vue, varié aussi. Il allie un environnement naturel à de vastes domaines artificiels, sculptés par la griffe du saurien et par la main de l'homme, taillés dans la pierre. On y retrouve des salles majestueuses, baignées de lumière ou plongées dans la pénombre, des couloirs et des halls à couper le souffle par leur grandeur et leur beauté. Des lacs souterrains aux eaux sombres, des cascades





antédiluviennes où survivent des espèces oubliées...

Il y a dans les profondeurs insulaires de quoi nourrir l'imagination de plusieurs générations d'explorateurs, de chercheurs de trésors et d'archéologues.

Le Monde de l'Obscur, dans une campagne de Dinotopia, ne doit pas être un but en soi. Il doit rester nimbé d'une aura de mystère et d'interdit, tout en attirant les convoitises. Il est toujours dans la tête des Dinotopiens, ne serait-ce que parce que l'on en extrait les précieuses pierres solaires lorsque les réserves de Waterfall City, où elles sont stockées, viennent à se vider. Il est préférable d'y mener des incursions ponctuelles plutôt que de centrer l'aventure sur son exploration systématique.

Il existe un très grand nombre d'accès à cet univers souterrain, depuis des réseaux de grottes naturelles qui ne peuvent tous être répertoriés à des temples anciens, perdus en territoire carnivore en passant par des entrées connues et surveillées par lesquelles les récolteurs de pierres solaires se faufilent. Il n'est pas impossible que, dans ses profondeurs, des créatures improbables aient survécu, isolées de la surface, ou que des insulaires cherchant à s'isoler aient cherché à s'en approprier les richesses perdues.

Les factions dinotopiennes

Rares sont les pays du monde à pouvoir faire remonter leur histoire à plusieurs dizaines de millions d'années. Au fil de cette aventure riche en rebondissements, plusieurs factions ont pu voir le jour et s'éteindre sans que le monde extérieur en ait conscience.

De nos jours, les choses se sont quelque peu simplifiées sur Dinotopia. Quantité de factions ou de civilisations issues du passé ont sombré dans l'oubli ou ont été refoulées au rang de légendes et de mythes. Mais il en demeure toutefois quelques-unes qui

peuvent encore jouer de leur influence sur l'île.

En voici une brève description.

Les Adjudicateurs

La société dinotopienne compte assez peu de criminels, mais des conflits peuvent éclater entre des voisins pour une contestation de propriété, pour gérer les querelles entre époux ou pour départager les rivaux dans diverses circonstances. Lorsque le besoin s'en fait sentir, une sorte de tribunal de fortune peut être installé dans un village ou dans une ville et l'on fait appel à un Adjudicateur. Ce sont des citoyens, généralement des notables, ayant passé avec succès une sorte d'examen de droit dinotopien. On en compte une petite vingtaine sur toute l'île et leur mandat peut être renouvelé tous les dix ans. Les Adjudicateurs ne sont pas rémunérés et leur impartialité ne peut être mise en cause, bien que des garde-fous de base sont instaurés (le juge ne peut être lié par l'amitié ou les liens du sang à l'un des plaignants et ne peut être habitant du même village).

Généralement, le jugement de ces experts n'est pas contesté et les décisions qu'ils prennent sont directement exécutoires. Chacun a sa propre méthode. Certains vont étudier l'affaire pendant plusieurs jours. D'autres vont entendre les différentes parties et se prononcer dans l'heure. Aussi incroyable que cela puisse paraître, le système fonctionne plutôt bien. Il faut dire qu'il n'est pas dans la nature des Dinotopiens de contester un jugement.

Les Ambassadeurs des Ailes

Sous ce nom pompeux se cache une sorte de guildes gérant les transports artificiels aériens de Dinotopia. Loin de disposer d'une flotte aérienne, l'île a toutefois vu se développer quelques lignes de véhicules aéroportés qui ressemblent à des ptéranodons de toile et de bois. On appelle ces engins des « ailes » ou des « planeurs ». Ils sont principalement utilisés dans et autour de Waterfall City, bien





que quelques autres villes comptent un ou deux véhicules principalement pour les sortir lors de grandes occasions. Dans la cité des cascades, toutefois, leur rôle est prépondérant. En effet, la ville, juchée en hauteur avec ses hautes tours et ses remparts, n'est pas de tout repos pour les piétons. Il est parfois agréable de se laisser glisser au fil de l'air depuis les contreforts voisins jusqu'au sommet d'une tour ou jusqu'à un perchoir prévu à cet effet. La traversée est généralement gratuite, mais il est de coutume de verser une modique pièce au pilote, pour le remercier en cas de vol sans encombre.

Les Carnivores

Même les grands tyrannosaures du Bassin Pluvieux ont développé, sur Dinotopia, une intelligence qui les éloigne de la simple bête féroce. Il existe quantité de carnivores très intelligents parmi les sauriens de l'île, mais la plupart sont de taille humaine. Les plus grands éprouvent encore des difficultés à se considérer comme une société ou même comme des individus doués de penser. Leur comportement instinctif de prédateur prend systématiquement le dessus lorsqu'ils sont mis en présence d'une proie potentielle. Mais certaines attitudes laissent à penser qu'ils ont tout de même évolué du simple statut de bête féroce à celui d'êtres sensibles. Les tyrannosaures, par exemple, ont de la religion. Ils se réunissent parfois près de certains temples édifiés pour eux, semblent accepter les offrandes des caravaniers en épargnant les très alléchants brachiosaures et à plusieurs reprises, des témoins affirment avoir été sauvés d'un danger mortel par un carnivore en maraude.

Mais malheureusement, les « accidents » sont encore très nombreux et un nombre toujours croissant de Dinotopiens en viennent à se demander s'il ne faudrait pas éradiquer certaines espèces trop agressives. Le débat revient régulièrement sur le devant de la scène, mais la règle s'applique à tout être

vivant sur Dinotopia. Les carnivores ne font, selon cette philosophie, que remplir leur rôle en dévorant les herbivores. C'est ce pour quoi ils sont là et ils ne peuvent être tenus pour responsables de leur comportement. C'est aux herbivores, en particulier aux espèces les plus intelligentes, de trouver la parade en portant des armures, en présentant des offrandes et en évitant de croiser le chemin des géants aux dents acérées.

Les Défenseurs du Progrès

La société dinotopienne voit le progrès d'un œil méfiant. Les avancées technologiques suscitent la curiosité mais sont très vite perçues comme des menaces pour le mode de vie local, en particulier celles qui font appel à des machines bruyantes, odorantes et tentant de se substituer à une façon de faire ancestrale.

Pour autant, au fil du temps, sont arrivés sur Dinotopia quantité d'inventeurs ou d'ingénieurs qui chérissent la science et ses progrès plus que tout au monde. Confrontés au conformisme des indigènes, certains ont décidé de se regrouper en secret pour continuer de développer et de comparer leurs idées. Parfois, cet élan créatif débouche sur une invention qui, de l'avis des Défenseurs du Progrès, pourrait s'insérer dans le mode de vie dinotopien. Elle est alors présentée à un cercle restreint d'indigènes à l'esprit particulièrement ouvert et, si cela se révèle concluant, à un cercle élargi, et ainsi de suite.

Les Défenseurs du Progrès ont ainsi pu améliorer, patiemment et discrètement, les techniques de construction, la confection de pièces d'armure pour les sauriens, les récoltes, la fertilité des sols, et ainsi de suite. Bien entendu, toutes ces inventions vont dans le sens de la vie dinotopienne, mais il n'est pas exclu qu'un beau jour, une nouveauté bruyante et odorante se révèle particulièrement séduisante pour quelques dinotopiens et que l'on se retrouve confronté à une nouvelle crise majeure.





Il faut dire que les Dinotopiens conservent un bien mauvais souvenir de l'empire de Poséidos et de ses machines fonctionnant aux pierres solaires et ayant causé l'engloutissement d'une île complète...

Les Dinotopiens

Ce n'est pas une faction à proprement parler, mais c'est sans doute le groupe le plus influent sur l'île de Dinotopia. Ils regroupent toutes les personnes, humains comme dinosaures, qui vivent selon les préceptes et les valeurs typiques de l'île. Ils prônent une parfaite égalité entre les différents êtres vivants carnés de l'île : humains, sauriens, mammifères de toutes tailles et même les poissons. Ils pratiquent donc tous le végétarisme absolu car il leur est intolérable de manger de la viande, de la volaille ou du poisson. Fort heureusement, l'île de Dinotopia offre quantité de fruits et de végétaux comestibles qui compensent facilement les manques nutritifs des différentes espèces. Pour autant, ils respectent aussi les modes de vie ancestraux comme ceux des grands carnivores comme les tyrannosaures, et se refusent à les chasser ou à les contraindre à changer de régime alimentaire. Cela va même plus loin : ils acceptent de sacrifier certaines espèces comme les anguilles et certains poissons pour servir d'offrandes aux carnivores lors de leurs traversées des régions occupées par une majorité d'entre eux.

Les Dinotopiens chérissent les Code de Dinotopia et tentent de l'adopter dans tous les aspects de leur existence. Ils acceptent également les contradictions de ce mode de vie mais tentent de les justifier en prenant de la distance avec les faits et en considérant qu'ils ne sont pas supposés tout connaître, que l'avenir leur donnera raison et qu'un mode de vie qui a traversé des millions d'années ne peut être totalement à côté de la plaque.

L'Empire de Chandara

La partie située au sud-est de Dinotopia, autour de la ville de Chandara, est le siège d'un vieil empire datant de l'Âge des Héros. Autrefois un rival en force et en puissance du terrible empire de Poséidos, Chandara possède une tradition mystique très importante. Certaines espèces intelligentes sont endémiques de cet endroit, comme les caudiptéryx et les microraptors. Chandara s'étend aussi sur les îles de Pungdok et de Shaoling où vivent des moines-guerriers carnivores.

Comme les Dinotopiens, les Chandariens favorisent la mixité entre humains et sauriens et considèrent toute vie comme sacrée, mais le régime alimentaire est moins strict que sur le reste de l'île et laisse la place aux poissons, crustacés et insectes.

Chandara passe pour moins démocratique que le reste de Dinotopia, car l'empire est dirigé par une seule personne, entourée de conseillers, et n'a pas opté pour le régime de « table ronde » qui semble profiter aux Dinotopiens. L'empire a fermé les principales routes commerciales qui mènent à son territoire et les échanges entre les deux communautés se font donc rares.

Pour autant, il n'existe pas de conflit déclaré entre Dinotopiens et Chandariens.

Les Gardes Sauriens

Cette faction de soldats hadrosaures est héritée de l'Âge des Héros, lorsque de véritables conflits armés menaçaient la tranquillité de Dinotopia. De nos jours, les Gardes Sauriens sont limités à une garnison d'une centaine de hadrosaures pour l'ensemble de Dinotopia. Autant dire qu'ils ne forment qu'une escouade d'apparat. A Waterfall City, ils gardent les entrées des monuments officiels et parfois les entrées de la ville, mais ils ont assez peu de travail. Parfois, ils encadrent des caravanes sur des parcours où de fréquentes attaques ont été rapportées. On les brandit parfois comme





menace pour calmer les ardeurs, mais cela tourne souvent à la plaisanterie.

Attention, les Gardes Sauriens ne sont pas des incapables. Ils suivent un entraînement rigoureux et sont parfaitement capables de manier la pique qu'ils portent en fonction. Ils sont casernés à Waterfall City mais peuvent parfois partir en manœuvres en différents endroits de l'île. Certains ont soulevé la question, au fil des années : pourquoi la Garde Saurienne n'est-elle composée que de hadrosaures ? Aucune réponse satisfaisante n'ayant pu être apportée, les autorités se sont toujours retranchées derrière la tradition.

Les Gardiens de l'Obscur

Il s'agit d'une société secrète ayant décidé que le Monde de l'Obscur devait être reconquis par Dinotopia. Bravant les interdits concernant ce monde souterrain, ses membres ont lancé en grand secret plusieurs expéditions visant à explorer, étudier et cartographier les immenses cavernes qui le composent.

Les membres des Gardiens comptent des personnalités influentes qui chercheront à aborder le sujet du Monde de l'Obscur dans les débats de la vie quotidienne de Dinotopia, comme lorsque l'île a commencé à manquer de pierres solaires et qu'il semblait évident qu'une expédition vers le Monde de l'Obscur était la seule piste pour réapprovisionner les stocks. Ils comptent aussi dans leurs rangs des baroudeurs et des explorateurs bien décidés à percer les secrets les plus enfouis et à comprendre comment autant de dinosaures ont pu échapper à l'extinction dans les profondeurs de la terre. Certains, bien entendu, ne sont mus que par l'appât du gain.

Les Hors-la-loi

Il existe plusieurs groupes de hors-la-loi sur Dinotopia, et tous ne se connaissent pas entre eux ou ne partagent pas toujours la même vision du monde. Ce qui semble

caractériser l'ensemble des hors-la-loi, c'est leur volonté de ne pas se conformer aux standards dinotopiens. Certains cherchent l'appât du gain, d'autres veulent éviter de croiser ceux qu'ils appellent « les écailleux », à savoir les dinosaures. Les derniers veulent tout simplement prendre du bon temps et ne cherchent pas même à nuire à quiconque. La vision dinotopienne des choses, il faut le dire, considère comme hors-la-loi une personne qui ne ferait aucun effort pour s'intégrer à la société locale.

Certains groupes de hors-la-loi se contentent donc de vivre en-dehors des sentiers battus, cherchant peut-être à s'échapper de l'île ou à tirer profit des faiblesses de la société dinotopienne. Ils occupent alors des ruines, un village caché ou des camps de fortunes dans les bois et font de leur mieux pour vivre selon leurs aspirations. Mais d'autres peuvent réellement être considérés comme des nuisibles. Ils attaquent les caravanes, pillent les villages reculés, tuent des sauriens et parfois des humains. Ils pratiquent le braconnage pour se nourrir et pêchent régulièrement du poisson. Parfois, ils dirigent leur haine contre les carnivores, souvent parce qu'ils ont perdu un proche sous les crocs de ces redoutables géants.

Mais les Dinotopiens prennent leur existence avec philosophie, et ne leur donnent généralement pas la charge. Ils ne cherchent pas même à les débusquer, et redoublent seulement de vigilance sur les parcours où des attaques ont été signalées, comme ils le font pour les carnivores. Selon eux, les hors-la-loi sont plus à plaindre que les victimes de leurs larcins. Ils refusent le luxe et le calme d'une vie dinotopienne, s'excluent des villes éclairées et approvisionnées et s'exposent aux dangers d'une vie dans un environnement hostile.

Les Perruches Postales

Quantité d'animaux ont évolué sur Dinotopia différemment qu'ils ont pu le faire sur le reste de la planète. Ainsi, ces perruches ont-elles





acquis une intelligence remarquable, la parole et un sens relativement pointu des affaires. Les perruches postales sont un ordre d'oiseaux colorés spécialisés dans l'acheminement de messages oraux ou, éventuellement, écrits et soigneusement roulés (mais cela coûte plus cher). Le message peut comporter un certain nombre de caractères ou de mots, en fonction de la perruche et de ses capacités mémorielles. Un message doit être adressé à un individu précis ou, par défaut, en un lieu précis (où il sera prononcé même s'il n'y a personne pour l'entendre). Plus il est délivré loin, plus il coûtera cher. Le service des perruches est connu de tous les Dinotopiens et nombreux sont ceux qui y ont recours. Aux heures de forte affluence, les oiseaux colorés volent partout dans les rues des grandes villes où il est aisé d'en héler un au passage.

Les Pilotes de Skybax

Les Skybax sont des ptérosaures assez proches des ptéranodons. Ils ont été sélectionnés au fil des millénaires comme les plus à même d'être montés et de former une paire avec un pilote humain. Depuis les débuts de cette faction, les pilotes de Skybax occupent plusieurs bases sur Dinotopia dont la principale se situe à Canyon City. Ils disposent de « nichoirs » dans toutes les grandes villes et dans certains villages, jusque dans les hauteurs de la Grande Dorsale.

Le rôle des pilotes de Skybax est de patrouiller l'île pour surveiller les routes de caravane, effectuer du repérage des groupes de carnivores et effectuer des recherches en cas de disparitions inquiétantes. Ils sont ce qui se rapproche le plus d'une armée ou de secouristes sur Dinotopia. On les reconnaît à leur uniforme de tissu rouge doublé de boudins de cuirs leur offrant une position confortable sur le dos de leur monture.

Un pilote ne peut généralement monter qu'un seul Skybax. L'appairage est une cérémonie cruciale pour les pilotes. Au terme d'un premier entraînement théorique et sur

des simulateurs à vapeur, les candidats pilotes doivent essayer d'appeler un Skybax pour en faire leur monture. La chose est rare, mais si aucune monture ne répond, le candidat pilote est évincé du programme et ne peut se représenter avant l'année suivante.



Une fois la paire formée, le pilote et sa monture forment une sorte de couple et il est rare que ce couple se scinde. Si l'un des deux venait à mourir, l'autre serait généralement mis à la retraite.

Le rôle des Skybax n'est jamais d'attaquer, mais le vol agile et rapide de ces chevaliers du ciel permet de détourner l'attention des ennemis assez longtemps pour permettre aux individus menacés de s'enfuir.

Les Pirates

Parmi les nombreuses personnes échouées sur l'île, on a pu au fil des siècles dénombrer quelques pirates. La plupart sont cependant rentrés dans le moule de la société dinotopienne et se sont intégrés, laissant derrière eux une vie de violences et de méfaits. Certains ont cependant continué à vouloir protéger leur indépendance, leur mode de vie et ont alimenté la colère qui brûlait en eux. Ce qui distingue les Pirates des autres Hors-la-loi, c'est principalement le fait qu'ils attaquent en mer, sur de frêles embarcations, les rares coquilles de noix qui cabotent le long des côtes de l'île.

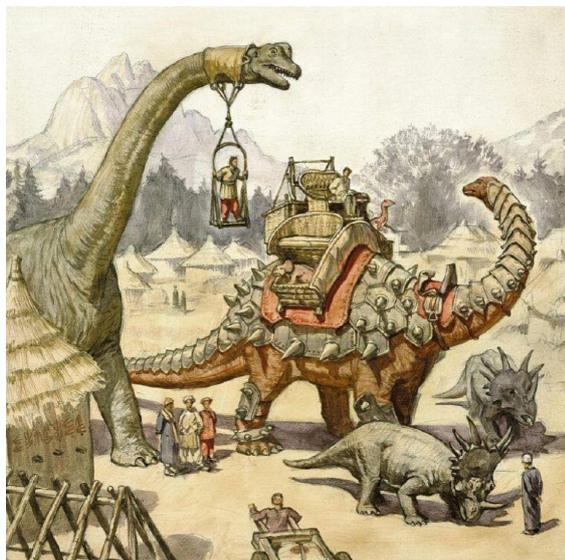
Les Pirates sont peu nombreux, quelques dizaines, et ont plusieurs fois disparu avant qu'un nouveau chef se révèle et rassemble quelques Hors-la-loi ou débauche quelques





citoyens dinotopiens lassés de leur mode de vie morne et répétitif. Ils se choisissent alors une caverne ou un village côtier pour base et fabriquent des barques pour fondre sur les autres embarcations. Généralement, ils épousent ce mode de vie pour une durée limitée, le temps de se constituer un joli butin ou de se faire capturer par les Skybax ou par la Garde Saurienne. Mais le plus souvent, ils disparaissent comme ils sont apparus : mystérieusement et sans laisser de traces.

La Société des Brachs



La plupart des caravanes qui traversent Dinotopia sont composées de brachiosaures transportant des personnes sur des selles aménagées ou des denrées, voir tirent des chariots. Une seule société engage les brachiosaures dans une telle entreprise, la Société des Brachs. Au fil des années, elle s'est considérablement imposée et de nos jours, toutes les caravanes officielles recourent à ses services. Son rôle est d'assurer la protection des brachiosaures en finançant, par la vente des tickets et des frais de transport, l'achat des lourdes pièces d'armure qui protègent le cou de sauriens géants et l'entretien des étables dans lesquelles ils se reposent sur les différentes étapes de leur parcours.

En de très rares occasions, la Société des Brachs est entrée en grève. Cela peut se

produire si des attaques répétées de carnivores ou de hors-la-loi ont rendu certaines routes impraticables ou si les coûts de la nourriture ou des pièces d'armure augmentent trop.

Les Très Eminents Membres de la Table Ronde

Bien qu'ils ne soient pas élus, ces sages, ces notables et ces érudits de Waterfall City représentent les citoyens de la ville et conservent leur titre jusqu'à leur mort, où ils sont remplacés. Ils sont choisis par leurs pairs lors d'un vote interne. Le nombre actuel de membres de la Table Ronde est de douze, mais rien n'empêche d'en adopter quelques-uns de plus ou de se contenter de quelques-uns de moins.

Ils se réunissent dans le Hall de la Table Ronde, à Waterfall City, revêtent une robe à capuche (ou son équivalent pour les sauriens) et portent un lourd collier d'or et de bijoux. Le rythme des réunions varie. En règle générale, ils se voient une ou deux fois par an, mais des réunions peuvent être provoquées par les événements. Les sujets de discussion de cette assemblée touchent finalement peu à la politique. Ils traitent plus de questions philosophiques ayant un rapport avec le mode de vie dinotopien.

Bien qu'ils ne s'entourent pas réellement de secret, peu de gens savent qui sont les Très Eminents Membres de la Table Ronde. Ils ne font guère de publicité de leur rang et si des décisions sont prises, elles sont le plus souvent transmises au maire de la cité qui les assume pleinement (il n'est pas rare que le maire fasse partie de la Table Ronde).

Des personnages très variés

L'univers de Dinotopia permet de jouer une palette assez étendue de personnages, tous plus hauts en couleurs les uns que les autres, en fonction des désirs de chacun et des idées du meneur de jeu. Voici quelques idées qui





seront bien entendu développées au chapitre sur la création des personnages.

Dinotopien de souche

Incarner un habitant de l'île semble une évidence, mais ce n'est pourtant pas le rôle le plus simple qui soit. En effet, Dinotopia nous apparaît à nous, humains qui lisons ces lignes, comme exotique et étrange, alors qu'elle est une norme solide et idéale pour ses ressortissants insulaires. Les Dinotopiens ne voient pas les choses comme nous les voyons et peu d'entre eux ont l'esprit vraiment tourné vers l'aventure. Pour eux, cohabiter avec des dinosaures est une évidence, ils rechignent à employer la manière forte et vénèrent la vie à un tel point que l'idée même de se battre pour la sienne leur est étrangère. Pourtant, ils représenteront la très grande majorité des personnages rencontrés par ceux des joueurs et il serait donc opportun, de temps en temps, de permettre à un joueur, justement, d'en incarner un, pour se familiariser avec le *modus vivendi* des insulaires.

Dinosaure herbivore

Jouer un dinosaure peut sembler alléchant, mais les herbivores sont des créatures plutôt placides, un peu lentes, parlant peu et rarement dans une langue humaine, alors, cela peut présenter certaines difficultés pour un joueur lambda en matière de « *roleplay* ». La grande majorité des herbivores sont des quadrupèdes de lourd tonnage comme des tricératops, des stégosaures, des ankylosaures ou des brachiosaures... Ces créatures ne peuvent s'asseoir sur des chaises, ne peuvent se saisir d'un objet autrement qu'avec le bec ou les dents, ne pratiquent presque aucun artisanat et ont besoin de matériel adapté pour toute tâche non naturelle.

Heureusement, il existe des herbivores plus faciles à jouer, comme le troodon Zipeau dans la série télévisée. Bipède, de taille humaine, très intelligent et parlant plusieurs langues

humaines, ce saurien est un parfait exemple de personnage-joueur à écailles. Il peut se servir de ses longs doigts pour saisir des objets et même écrire ou dessiner. Quand un de vos joueurs vous fera part de son désir d'incarner un dinosaure herbivore, essayez de lui faire prendre conscience des difficultés et parlez-lui des troodons. Ils proposent un excellent compromis. A vous de voir, cependant, en tant que meneur de jeu, si vous autorisez de grosses créatures puissantes et massives à votre table (ce sont vos chaises après tout).

Dinosaure carnivore

Les carnivores ne sont pas, sur Dinotopia, des personnages idéaux pour les joueurs. Tout d'abord parce qu'ils ont une intelligence moins développée que leurs confrères herbivores à écailles. Ensuite parce qu'ils sont généralement cantonnés aux rôles de « méchants » de circonstance pour les héros des histoires.

De la même manière que pour les herbivores, les carnivores proposent des gabarits très variés dont les plus gros peuvent ne pas vraiment coller à l'idée que l'on se fait d'un personnage de jeu de rôle. Jouer un tyrannosaure, par exemple, serait plutôt déséquilibré, d'autant plus que ce légendaire dinosaure ne serait pratiquement d'aucune utilité en-dehors d'un combat de masse (et encore, uniquement en extérieur), ce qui n'est pas vraiment la philosophie du jeu.

Comme pour les herbivores, donc, il est possible de se choisir un dinosaure de taille plus modeste, comme les déinonychus. A la manière des troodons, ils ont développé une intelligence de niveau humain et peuvent se servir de leurs mains.

Nouveau venu

Pour tirer le meilleur parti de l'univers de Dinotopia et de ses secrets à dévoiler progressivement, le mieux est encore de jouer des nouveaux venus, échoués sur une plage de l'île après un naufrage en bateau ou





un crash en avion (par exemple). Cela donnera l'occasion aux joueurs de s'émerveiller de la richesse d'un monde où les dinosaures ont survécu.

Bien entendu, cela ne fonctionnera pas à chaque fois. Vos joueurs n'accepteront pas de devoir faire comme s'ils ne savaient rien plusieurs fois de suite. Mais si vous jouez en campagne, c'est-à-dire sur une assez longue période, les nouveaux venus pourront devenir de vrais Dinotopiens ou épouser l'une des nombreuses causes des factions présentes sur l'île.

Groupes mixtes

Une expérience intéressante pourrait être de mêler nouveaux venus et Dinotopiens de souche, voir autoriser un ou deux dinosaures dans le groupe. De cette façon, vous vous délestez en tant que meneur de jeu de votre devoir de faire comprendre la situation aux joueurs. Ils tenteront de le faire par eux-mêmes, les Dinotopiens accueillant les nouveaux-venus après que vous ayez exposé les causes de leur arrivée sur l'île. Mais dans ce cas de figure, il faut que les habitants de l'île soient bien informés et maîtrisent leur sujet, du moins autant que tout insulaire.

C'est l'idéal si vous disposez autour de votre table de joueurs novices (qui incarneront les nouveaux venus) et expérimentés (qui joueront les Dinotopiens de souche ou les dinosaures).

Des aventures hautes en couleurs

A quoi peut ressembler une aventure sur l'île de Dinotopia ? Les livres, les films et autres médias existants devraient vous donner des idées, mais la richesse de l'univers est telle qu'en réalité, les possibilités sont infinies.

Quelques exemples vous sont ici proposés.

Le naufrage

Les personnages viennent de s'échouer sur l'île. Ils ne savent rien de l'endroit où ils se trouvent et vont être confrontés à la réalité

de Dinotopia, voir leurs premiers dinosaures et comprendre que toute tentative de s'échapper de l'île est (probablement) vaine.

Le sauvetage

Un ami des personnages, ou un quidam, n'est pas revenu d'un voyage à un autre endroit de l'île. Les personnages décident d'aller le chercher et de découvrir ce qui lui est arrivé. Il peut s'être égaré, avoir été dévoré par des carnivores, être retenu en otage par des hors-la-loi ou avoir décidé de disparaître pour une obscure raison.

La caravane

Des caravanes sont systématiquement attaquées par les carnivores ou par des hors-la-loi. Les personnages doivent en emprunter une pour se rendre à un certain endroit, ou sont engagés pour en assurer la protection. Ils devront prendre des mesures pour résister aux attaques et tenter de comprendre le pourquoi de cette violence soudaine.

Le trésor

Une vieille carte ou un vieux manuscrit mène les personnages sur la piste d'un trésor légendaire caché sur l'île. D'indice en indice, ils devront retrouver la trace du trésor en espérant être les premiers à le trouver. D'autres pourraient être sur la même piste. Reste aussi à déterminer la nature du trésor. S'agit-il de pièces d'or ou d'un bien d'une toute autre nature ?

L'exploration

Bien que cela puisse être difficile à croire, il existe encore des zones sur la carte de Dinotopia qui n'ont pas été complètement explorées. Les lois en vigueur, comme le respect des territoires des carnivores, par exemple, poussent en effet les voyageurs à rester sur des sentiers battus et à ne pas s'aventurer dans des régions sauvages. Les personnages peuvent donc être amenés à cartographier ou à explorer une zone peu





connue de l'île, afin d'y trouver quelque-chose, quelqu'un ou juste « pour la science ».

Le Monde de l'Obscur

Si l'île en surface ne vous suffit plus, souvenez-vous qu'en-dessous de la surface s'étend un monde plus vaste encore et recelant bien des secrets : le Monde de l'Obscur. C'est là que les dinosaures ont pu se cacher des millions d'années durant pour échapper au cataclysme qui a éradiqué leur espèce. La raison la plus évidente de s'y aventurer est de récupérer des pierres solaires, qui garantissent l'apport en énergie des cités et qui repoussent les carnivores. Mais il peut aussi s'agir d'une mission de sauvetage d'une expédition en péril ou encore une exploration à vocation scientifique.

L'évasion

C'est un scénario à sens unique, en théorie. Vos personnages entendent parler d'une manière risquée mais potentiellement réalisable de quitter l'île et de revenir à leur vie d'avant. Ils vont devoir jouer serré, car les Dinotopiens ne voudront pas qu'ils s'en aillent de peur de révéler l'existence de l'île au Monde Extérieur. Mais ce n'est pas sans danger pour les personnages eux-mêmes.

La mode dinotopienne

Sur Dinotopia, un nouveau venu pourrait considérer qu'il vient d'effectuer une plongée dans le temps et l'espace. La mode vestimentaire affichée par les humains rappelle le XVIII^e siècle, avec des tenues plus proches du moyen âge dans les campagnes. Les tenues sont colorées, amples, chatoyantes, brodées et décorées de pierres semi-précieuses ou de boutons ouvragés. Les couvre-chefs sont courants et vont d'un bonnet de style phrygien à des hauts-de-forme colorés aux formes improbables. Les femmes comme les hommes semblent attacher une importance capitale à leur apparence et à leur tenue, même s'ils

acceptent de porter des vêtements fonctionnels le temps d'exercer leur profession. Mais même les uniformes ou les tenues de travail semblent avoir été conçues par des designers renommés.

Il faut dire que les Dinotopiens sont des gens fiers, quel que soit leur statut social. Ils sont fiers d'exercer un métier, de sortir, de contribuer à la société à leur manière, et ils aiment surtout l'afficher.

Les dinosaures ne sont pas en reste. Bien qu'ils ne portent pas de vêtements à proprement parler, ils aiment se parer de bijoux finement ouvragés, de clochettes tintinnabulantes, d'embouts dorés rendant leurs cornes ou leurs piques moins pointues ou, parfois, de pièces d'armure lorsqu'ils doivent sortir des villes et s'aventurer dans les territoires des carnivores.



La technologie dinotopienne

Le progrès n'a pas très bonne presse sur Dinotopia. Il y a à cela plusieurs raisons. La première est que les machines, inhérentes à toute progression humaine, rendent d'une certaine manière les dinosaures et leur force impressionnante obsolètes. Or, pour beaucoup d'entre eux, tirer ou lever de lourdes charges est à peu près tout ce qu'ils peuvent apporter à la société, et ils en sont très fiers. Ensuite, les machines polluent, ne serait-ce que par l'exploitation des ressources nécessaires à leur construction ou à leur





apport énergétique – même si les pierres solaires peuvent fournir une énergie relativement propre, elles sont rares et précieuses et leur exploitation massive demanderait de s'aventurer dans des zones inexplorées du Monde de l'Obscur. Enfin, des machines ou des véhicules peuvent offrir de nouvelles façons aux habitants de quitter l'île et toute personne qui réussirait à rallier une autre terre représenterait un danger pour le mode de vie insulaire si particulier de Dinotopia.

De plus, l'exemple néfaste et de sinistre mémoire de l'empire de Poséïdos montre à quel point l'usage massif de technologies peut altérer le monde tel que nous le connaissons. Pour rappel, l'île où se tenait le siège de ce pouvoir belliqueux a sombré sous le poids de ses nombreuses machines infernales. Du moins est-ce ce que les Dinotopiens aiment à raconter.

Dès lors, la société insulaire de Dinotopia progresse peu et semble se complaire dans un entre-deux temporel qui n'est pas sans rappeler l'époque préindustrielle, avec toutefois quelques exceptions. En effet, si les Dinotopiens ne sont pas convaincus par le progrès à tout prix, ils sont curieux et avides de découvertes. Si l'on fait abstraction des machines, les indigènes peuvent apprécier les progrès d'une science douce et respectueuse de l'environnement, de leurs traditions et de leur rythme de vie paisible.

Voici présentées quelques-unes des particularités techniques, mécaniques ou tout simplement incroyables de la vie dinotopienne.

Les pierres solaires

Ces pierres ressemblent à des diamants dont émanerait une vive lueur blanche, digne de l'éclat du soleil, d'où leur nom. Elles contiennent une énergie qui peut alimenter certains appareils spécialement conçus pour l'utiliser. Elles ont probablement été formées lors de la chute d'une météorite venue d'une

autre galaxie, bien avant que les dinosaures ne trouvent refuge dans les cavernes qui allaient plus tard porter le nom de Monde de l'Obscur.

Sous terre, elles ont tout d'abord offert une source de lumière aux sauriens et aux mammifères qui s'étaient aventurés dans les profondeurs pour échapper à l'extinction. Ce n'est que plus tard que les herbivores constatèrent que les pierres agissaient comme de véritables répulsifs à l'encontre des carnivores, en raison d'une sorte d'onde qui s'attaque aux cerveaux particulièrement actifs de ces mangeurs de viande. En la présence de pierres solaires en activité, ces derniers ressentent une vive douleur cervicale et sont contraints de faire demi-tour et de prendre la fuite.

Une fois revenus à la surface, les herbivores et les premiers humains de l'île utilisèrent les pierres ramenées dans leurs fontes pour protéger les villages et les campements. De nos jours, chaque implantation dinotopienne est dotée d'une pierre solaire (et idéalement d'une petite réserve de pierres de rechange) pour éloigner les carnivores.



Mais les pierres solaires ont, une fois ramenées à la surface, une durée de vie limitée qui peut toutefois être prolongée par des soins délicats. Correctement frottée, nettoyée et déplacée, une pierre peut émettre sa vive lueur et conserver ses effets répulsifs pendant une période courant de cent à cent cinquante ans. Sans ces soins, elle





ne sera efficace que pour une durée de six à huit années.

Au vu de la longévité de la civilisation dinotopienne, on peut facilement déduire que la consommation des pierres solaires sur l'île est conséquente. Fort heureusement, le Monde de l'Obscur semble regorger de ces minéraux fantastiques, même si, de temps à autre, il faut s'aventurer un peu plus profondément dans ses tunnels et ses salles mystérieuses pour ramener de nouvelles cargaisons de pierres. Dans le même ordre d'idée, l'Ordre des Frotteurs de Pierres, une guilde dont la principale mission est d'accroître par des soins minutieux la longévité des pierres solaires, continue de parfaire son art.

Mais les pierres ont également un autre usage, comme évoqué ci-dessus. Elles permettent, par leur rayonnement ou en les ajoutant à une mécanique précise, de fournir une énergie semblable à de l'électricité. Certains engins datant de l'époque de l'empire de Poséidos fonctionnaient avec des pierres solaires. Les bathyscaphes utilisés par les pilleurs d'épaves sont notamment alimentés par de telles pierres, souvent volées dans des réserves officielles. Une pierre assez grosse, placée en hauteur dans une agglomération, permet en outre d'alimenter des pierres plus petites dont on peut se servir comme lampes. Ces petites pierres ne sont d'ailleurs pas des pierres solaires mais le plus souvent des « pierres de résonance », qui relaient le signal des véritables pierres solaires de loin en loin. Les pierres de résonance sont très faciles à trouver et de nombreuses carrières existent en surface un peu partout sur Dinotopia.

Les Coprocars

Dans la plupart des villes et villages de Dinotopia, de curieuses petites charrettes faisant penser à des chars de guerre romains sillonnent les rues et avenues, tirées par des dinosaures et flanquées de deux ouvriers humains dotés de pelles larges. Leur rôle est

de ramasser la fiente de dinosaure pour l'acheminer vers des ateliers où elle est recyclée en briquettes permettant de nourrir les feux ouverts de toutes les habitations de Dinotopia sans couper de bois. L'odeur n'est, rassurez-vous, pas si désagréable, et rappelle celle du feu de bois ou des herbes sèches. Bien entendu, le fumier sert aussi à fertiliser les sols des fermes des environs.



Les hommes qui ramassent le crottin s'appellent entre eux « collecteurs d'étrons » et affirment appartenir à une noble lignée. Ils portent d'ailleurs un uniforme fort seyant : une salopette bleue sur chemise blanche, la salopette étant ornée d'un soleil rieur couleur or. Ils portent aussi un chapeau pointu à larges bords orné du même soleil, quoique plus modeste.

La charrette est conçue pour être tirée par des humains également, afin de desservir les ruelles étroites des grandes cités.

Les Bathyscaphes

L'héritage de Poséidos. Ces appareils ressemblent à de curieux poissons métalliques, dotés d'yeux globuleux pour hublots et permettant à des passagers de taille humaine d'effectuer des voyages sous l'eau. Parfaitement étanches (s'ils ne sont pas endommagés), ils peuvent descendre à des profondeurs de plusieurs centaines de mètres sous la surface et sont parfois équipés de bras hydrauliques permettant de saisir des objets. C'est de ces sous-marins que se servent généralement les pilleurs d'épaves pour effectuer leur basse besogne. Ils sont le plus souvent alimentés par des pierres solaires,



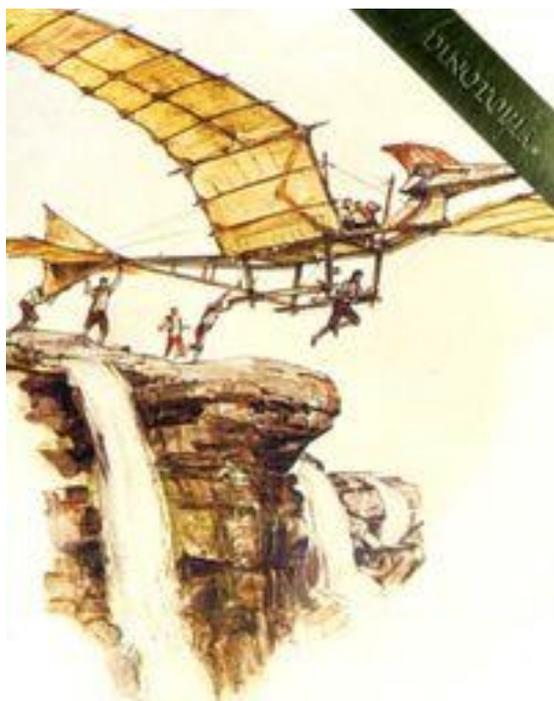


mais comme l'activité de pillage n'est pas officiellement reconnue par les « autorités » dinotopiennes, les pierres utilisées sont souvent volées dans les réserves officielles.



Les Ailes

En-dehors des Skybax, véritables maîtres des airs sur Dinotopia, il existe une flotte de quelques véhicules aéroportés que l'on appelle les Ailes. Savants montages de toile et de bois, ils peuvent porter jusqu'à six personnes en profitant des courants ascendants et descendants autour de certaines villes au relief propice, comme Waterfall City pour ne pas la citer. Leur forme générale rappelle celle du ptéranodon, et certains vont même jusqu'à fabriquer une fausse tête de ptérosaure pour que l'illusion soit totale.



Ces engins ne possèdent aucune propulsion. Ils ne font que planer en profitant des courants. Ils sont relativement solides mais ne sortent jamais en cas de vent trop fort ou de tempête. La guilda qui se charge de les faire voler se fait appeler les Ambassadeurs des Ailes et chaque pilote porte le grade de capitaine. Les capitaines connaissent les reliefs et les courants locaux par cœur et ils maîtrisent parfaitement leur appareil. Souvent, ils ont servi dans le corps des Skybax avant d'être poussés vers la retraite, mais ce n'est pas une règle absolue.

Les Galets du Ciel

Dans les Montagnes Interdites, certains lieux d'habitation sont situés volontairement hors des sentiers battus et se révèlent difficiles d'accès. Au fil du temps, un ingénieux système de ballons a été mis en place pour acheminer visiteurs et denrées : les galets du ciel. Ces gros dirigeables montent et descendent le long d'une corde en portant de lourdes charges et peuvent être fixés grâce à de solides anneaux le temps nécessaire à leur déchargement. On en rencontre notamment au Mât du Ciel, le monastère bien connu des Dinotopiens.

Les Phares de Cristal

Vestige d'un antique canal de communication datant de l'Âge des Héros, les Phares de Cristal sont de hautes tours érigées en des points stratégiques de Dinotopia et surmontées d'une coupole sous laquelle se trouve un énorme cristal jaune aux reflets verts. Grâce à une pierre solaire correctement traitée et orientée, il est possible de transmettre une lumière à travers le cristal qui sera reprise par les plus proches cristaux à portée de vue et qui peut ainsi, presque instantanément, franchir de grandes distances. Un code de langage semblable au morse était autrefois utilisé pour coder et décoder les messages à base de signaux lumineux, mais pour d'obscures raisons, le système est tombé en désuétude et, de nos jours, les Dinotopiens préfèrent recourir au



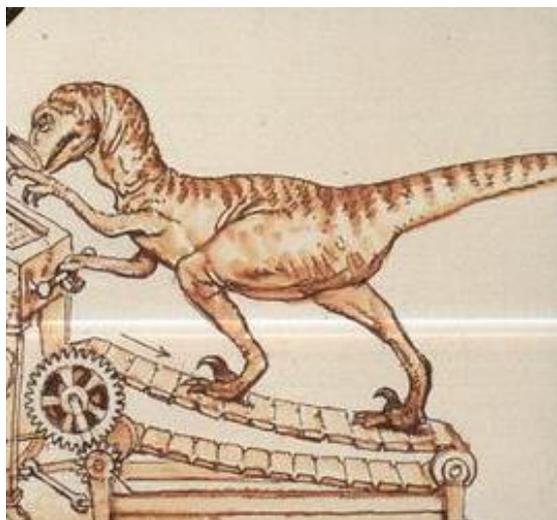


service des perruches postales, bien qu'il soit plus lent (par la force des choses).

Les bateaux à corne de dragon

C'est l'une des inventions qui témoigne le mieux de l'esprit de Waterfall City. On trouve ces embarcations un peu partout en ville, mais surtout dans Port-Mosasaure. Elles ressemblent à des barques égyptiennes, avec en proue une sorte de longue corne qui permet de tendre une voile, mais c'est leur mât central qui en constitue le principal intérêt. Savamment percé en son milieu, ce tronc taillé laisse filtrer un peu d'air et donne l'impression que l'embarcation siffle un air de musique. Les habitants de Waterfall City sont très friands de cette mélodie qui s'ajoute aux bruits du port et de son activité incessante, aux mugissements des dinosaures et aux claquements des voiles, des gréements et des outils métalliques.

Les lecteurs de rouleaux



Le saviez-vous ? Les dinosaures réfléchissent mieux lorsque leur corps est en mouvement. A l'arrêt, ils ont tendance à ralentir leur rythme et à somnoler. Lorsqu'ils ressentent le besoin de lire (et c'est le cas de nombreux dinosaures herbivores éduqués), ils ont le plus souvent recours à des « lecteurs de rouleaux ». Il s'agit de tapis roulants sur lesquels les dinosaures peuvent marcher, reliés à un pupitre dans lequel un rouleau de parchemin aura été préalablement inséré. Le

rouleau sera déroulé au rythme du pas du dinosaure. On peut fixer des loupes de différentes sortes au pupitre pour les dinosaures dont la vue serait déficiente.

L'alphabet des empreintes

Les dinosaures de l'île, du moins les herbivores, comprennent les langues humaines, mais peu les parlent et encore moins sont capables de les écrire. Il faut dire que tous les dinosaures ne possèdent pas de doigts assez agiles pour tenir un stylo, une plume ou quelque outil que ce soit.

C'est pourquoi fut inventé, il y a des siècles de cela, l'alphabet des empreintes de pas, ou alphabet des empreintes. Il s'agit d'un code visant à associer à toute lettre de l'alphabet classique et aux chiffres de 0 à 9 un symbole constitué de une ou deux empreintes de pas de saurien (à trois doigts) orientée(s) d'une façon précise.

La plupart des écriteaux publics de l'île sont rédigés à l'aide de cet alphabet, afin que les dinosaures puissent les lire. Attention, il ne s'agit bel et bien que d'un alphabet, pas d'une langue. Une fois décodé, le message doit encore être compris dans la langue dans laquelle il fut rédigé.

Festivités Dinotopiennes

Toute civilisation dispose de ses dates-clés et de ses moments festifs pour célébrer ses valeurs ou son Histoire. Dinotopia ne fait, bien sûr, par exception à la règle.

Le Festival des Moissons

Se déroulant chaque année vers la mi-mai sur l'ensemble du territoire de l'île (à l'exception de Chandara et du Bassin Pluvieux), le Festival des Moissons est l'une des plus grosses fêtes de Dinotopia. Il célèbre la date où l'activité agricole culmine avec les récoltes dans les champs et le remplissage des greniers. L'activité en elle-même court sur plusieurs mois, mais la fête est censée donner du





courage aux gens de la terre pour le labour qui les attend.

Il se déroule de façon ritualisée et identique chaque année, avec une parade dans les grandes villes où dinosaures et humains déambulent revêtus de blanc et distribuant graines et fruits aux passants. Dans les villages et les campagnes, on se rassemble autour de festins préparés pour l'occasion et on danse jusque très tard dans la nuit au son des grandes pattes des brachiosaures qui retombent lourdement sur le sol.



Souvent, c'est l'occasion pour les Dinotopiens de déroger à quelques règles de bonne conduite et de consommer plus d'alcool que de raison. De nombreuses situations cocasses s'en suivent généralement qui se règlent dans l'embarras général le lendemain matin.

La date officielle du festival est décrétée quelques semaines plus tôt par les autorités réunies en table ronde à Waterfall City, en fonction des prévisions météorologiques.

La Cérémonie de la Terre

Organisée à la fin de l'été dans les lieux agricoles comme les fermes et les couveuses, la Cérémonie de la Terre est l'occasion d'une communion spirituelle et mystique avec les différents habitats de Dinotopia. Les dinosaures frappent le sol de leurs pattes et de leur queue, les humains font sonner des trompettes ou des tambours mais la plupart s'accroupissent et ferment les yeux pour essayer d'entendre le battement de cœur de la terre. S'ils y parviennent, ils s'estiment alors en parfaite synchronisation avec leur monde et cela les remplit de joie. S'ils n'y parviennent pas, ils réfléchissent alors à ce qu'ils doivent corriger dans leur comportement pour pouvoir de nouveau entrer en résonance avec l'île. C'est une très ancienne tradition dinotopienne.

C'est généralement à cette occasion que les jeunes humains se voient attribuer une sorte de service civil : ils sont associés à un dinosaure, leur âme-sœur, et doivent étudier, pour une durée allant de six mois à un an, un habitat précis (la terre, les airs, l'eau) en se mettant au service de la communauté.

Les Jeux Olympiques

Les Olympiades sont, à la base, l'expression d'un sentiment qui voudrait que les jeunes soient moins pantouflards et s'adonnent à des activités physiques régulières. Les Jeux Olympiques de Dinotopia s'adressent donc aux jeunes humains et sauriens et se tiennent chaque année dans l'enceinte de Cornucopia, un petit village situé non-loin d'Arbreville.

Différentes épreuves sont proposées aux participants, mettant tantôt en avant l'adresse des uns, la vitesse ou la force des autres, mais le clou du spectacle (car une foule nombreuse se masse dans les gradins pour y assister) n'est autre que la Course des Anneaux. Il s'agit d'attraper le plus grand nombre possible d'anneaux de la bonne couleur. Les bannières accrochées à travers la poste représentent chacun des quatre secteurs de l'île. Les anneaux sont attachés



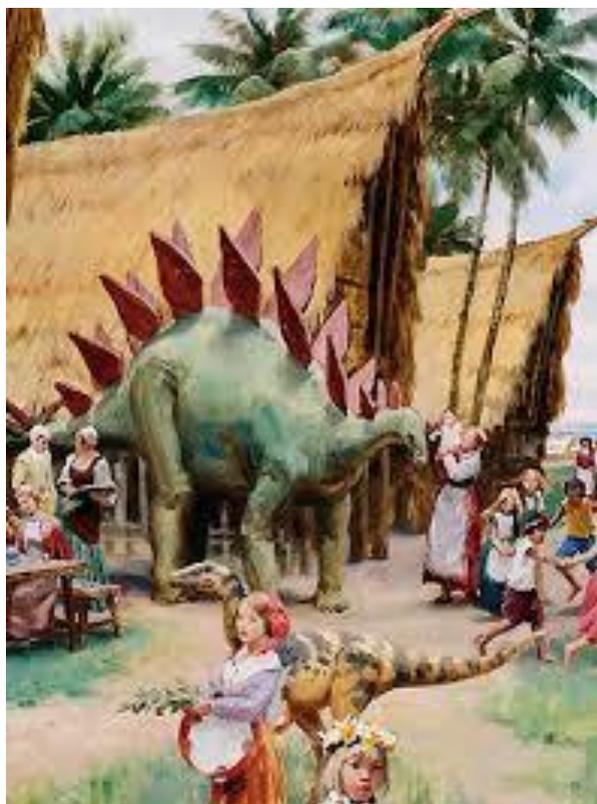


de façon relativement lâche avec des bandes de papier.



Les selles sont faites pour deux cavaliers : une jeune femme à l'avant, qui conduit le deinocheirus qui sert de monture et un jeune homme debout à l'arrière, armé d'une lance, qui doit placer la pointe de son arme dans les anneaux pour les empiler au bas de la hampe. L'épreuve est perçue comme un excellent exercice pour le trio.

La date officielle des Olympiades est le premier samedi du mois de février. Les épreuves se jouent sur une semaine mais les candidats se préparent pendant une période de six à huit semaines au préalable.



Création des personnages

Avant de vous lancer à l'aventure, vous devrez prendre le temps de créer les personnages qu'incarneront les joueurs. A la lecture de ce qui précède, vous aurez sans doute pu vous faire une idée – au moins une amorce – du style de héros ou d'héroïne que vous pourrez incarner.

Vous pouvez opter pour un humain ou pour un dinosaure, pour un insulaire ou un nouveau venu, pour un herbivore ou un carnivore. Mais ce ne sont là que des choix de base. Vous allez pouvoir construire votre héros ou votre héroïne pas à pas.

1. **Concept de groupe :** déterminez, avec le meneur de jeu et les autres joueurs, le genre de groupe de personnages que vous souhaitez incarner.
2. **Concept de personnage :** définissez en quelques lignes le genre de personnage que vous souhaitez jouer.
3. **Nouveau venu ou Dinotopien :** optez pour un insulaire ou un récent naufragé.
4. **Humain ou saurien :** si vous êtes sur Dinotopia depuis un certain temps, vous êtes peut-être un dinosaure !
5. **Les caractéristiques :** déterminez vos scores de base dans vos six caractéristiques.
6. **Les compétences :** investissez des points dans vos compétences de prédilection.
7. **PV, SBC, PS, ST :** déterminez vos totaux initiaux de points de vie et de points de stress et calculez vos seuils de blessure critique et de trauma.
8. **Chance :** vous disposez d'un point de chance.
9. **Défaut :** tirez un défaut au dé pour donner de la profondeur à votre personnage.
10. **Équipement :** définissez avec le meneur de jeu l'équipement de base





de votre personnage, au moment de débiter l'aventure.

Concept de groupe

La manière la plus efficace de créer un personnage consiste à l'intégrer dans un groupe, autrement dit, de créer les personnages des différents joueurs lors d'une même séance où les choix seront débattus, afin de développer les prémisses d'une histoire cohérente et profitable. Le rôle du meneur de jeu est également important, lors de cette phase. Il proposera aux joueurs les grandes lignes de la campagne qu'il souhaite créer et leur donnera les clés pour créer le groupe le plus adapté possible. Si le meneur de jeu propose une campagne où les personnages sont des nouveaux venus fraîchement échoués sur Dinotopia, alors il devra imposer certaines restrictions, comme le fait que personne ne peut jouer de dinosaure, par exemple. De même, les joueurs entre eux peuvent se répartir certains rôles au sein du groupe. Ils peuvent, par exemple, imaginer qu'ils étaient à bord d'un bateau d'études scientifiques et qu'ils sont donc soit des experts dans un domaine très pointu, des hommes d'équipage, des journalistes ou des professionnels de la survie en milieu hostile. Bref, ils se répartiront des rôles pour poser les bases d'une structure de groupe et pour éviter, si possible, que les personnages soient trop similaires. Un joueur pourra, par exemple, endosser le rôle de l'intello, un autre jouera le va-t-en-guerre, un dernier choisira un touche-à-tout, etc.

Concept de personnage

Une fois les bases de la campagne et du groupe définies, le joueur va pouvoir entrer dans le détail du personnage qu'il souhaite créer. Les règles sont conçues pour vous guider, vous cadrer, mais aussi pour vous laisser poser les bases de votre alter ego ludique.

Essayez de vous imaginer votre personnage. Quel genre d'homme ou de dinosaure est-il ?

Sera-t-il un homme d'action ou un érudit ? Sera-t-il du genre à rire face au danger ou à se cacher sous la table le temps que ça passe ? Il n'y a pas nécessairement de bon ou de mauvais choix. C'est à vous qu'il revient de créer un personnage qui vous donne du plaisir en cours de jeu. Comme vous devrez répartir des points pour créer les points forts de ce personnage, essayez déjà de savoir ce que vous voulez vraiment.



Nouveau venu ou Dinotopien

Un premier choix crucial qu'il convient de réaliser revient à déterminer si votre personnage est un insulaire, un habitant de Dinotopia de longue date ou même un natif de l'endroit ou s'il est fraîchement arrivé (ou en passe de le faire au début de la campagne). Le meneur de jeu vous présentera les options liées à sa campagne. S'il prévoit de faire jouer un groupe de nouveaux venus, vous n'aurez bien entendu pas trop le choix. Si vous pouvez jouer des Dinotopiens, alors vous pourrez choisir entre un insulaire humain ou saurien. Plusieurs dinosaures vous seront alors proposés, tout en sachant que seuls les sauriens de proportions humaines et bipèdes seront autorisés, pour des raisons évidentes d'échelle.

Certaines compétences seront réservées aux nouveaux venus, car elles correspondent à une technologie ou à des habitudes propres au Monde Extérieur (comme l'informatique





ou les armes à feu, par exemple). D'autres seront l'apanage des Dinotopiens, car elles ne sont développées que sur cette île à l'écart du monde.

Pour le reste, aucune différence notable ne sera imposée en fonction de ce choix, du moins pour ce qui touche au profil du personnage.

Humain ou saurien

Le personnage peut être un humain ou un dinosaure. Ces derniers ont évolué depuis des dizaines de millions d'années et ont acquis une intelligence digne de celle des humains que nous sommes. Certains ont acquis la capacité de se servir de leurs bras et de leurs doigts pour saisir des objets et les utiliser comme nous le ferions. Sur Dinotopia, les carnivores sont pour la plupart restés sauvages et peu enclins à la civilisation, même s'ils ne sont plus nécessairement toujours les monstres décérébrés du passé. Rares seront donc les carnivores jouables. Plusieurs espèces seront proposées aux joueurs mais toutes seront bipèdes et de taille relativement comparable à celle des humains. En effet, jouer des dinosaures de trop grande taille comme des brachiosaures ou des tyrannosaures serait particulièrement problématique (ils ne peuvent entrer dans la plupart des bâtiments et sont beaucoup plus forts).

Les humains



On ne va pas vous faire l'insulte de vous présenter l'espèce humaine. Sur Dinotopia comme dans le Monde Extérieur, les humains peuvent afficher une grande diversité d'ethnies et peuvent être issus de tous les coins du monde. Sur Dinotopia, un certain métissage a eu lieu et les différences ethniques se sont sans doute quelque peu lissées, mais on trouve potentiellement des hommes et des femmes originaires de toute la planète au sein de sa population. Quant à ceux qui sont issus du Monde Extérieur, bien entendu et par définition, ils peuvent être originaires de tous les pays.

Les humains, dans ce jeu, ne bénéficient d'aucun bonus de caractéristique.

Les deinonychus



Le nom de ces bipèdes provient de leur terrible griffe rattachée à leurs pattes arrière. Parmi les carnivores, ce sont sans doute ceux qui se sont le mieux adaptés à la philosophie dinotopienne et la plupart sont devenus des végétariens, même s'ils conservent une humeur plus sanguine que, par exemple, les troodonts. Ils se distinguent de la plupart des





dinosaures de l'île par la présence de plumes sur leurs avant-bras, un peu comme s'ils étaient dotés d'ailes, alors qu'ils ne volent pas, et d'un fin duvet sur le reste de leur corps. Ils ne sont pas très nombreux dans les grandes villes, préférant les grands espaces et la vie à la campagne. Leur pelage leur permet de supporter plus efficacement les températures froides et ils sont donc logiquement envoyés dans les montagnes comme la Grande Dorsale ou les Montagnes Interdites. Leur taille avoisine les deux mètres de haut et leur longueur est proche des trois mètres quarante.

Les caractéristiques des deinonychus sont modifiées comme suit : FOR+2, DEX-2.

Les gallimimus



Ces grands herbivores théropodes sont dotés d'une sorte de bec allongé proche de celui du canard. Leur nom signifie « celui qui imite la poule ». Ils possèdent quelques plumes sur leurs avant-bras mais possèdent encore une peau écailleuse. Leurs grandes pattes arrière leur permet de courir relativement vite. Ils mesurent un peu plus de deux mètres de haut pour une longueur du bec à la pointe de la queue de près de trois mètres. Ils vivent plutôt à la campagne et font d'excellents ouvriers agricoles. Leurs longs avant-bras ne leur permettent pas de marcher à quatre pattes mais ils font de très bons planteurs ou cueilleurs.

Les caractéristiques des gallimimus sont modifiées comme suit : CON+2, DEX-2.

Les parasaurolophus



Ces herbivores taciturnes sont facilement indifférents à leur corne rousse et légèrement recourbée qui orne leur crâne. Cette corne est creuse et ne sert pas au combat mais plutôt comme d'un instrument de vocalisation leur permettant d'être entendus à forte distance, un peu comme une corne de brume. Sur Dinotopia, ils sont connus pour être la seule espèce acceptée au sein de la Garde Saurienne, la seule force armée officielle de l'île. Légèrement plus grands que les autres théropodes jouables, ils peuvent accepter d'être montés par des humains et de porter une selle appropriée. On les considère souvent comme les moins intelligents des théropodes civilisés, mais c'est plus un préjugé qu'une vérité scientifique. Ils mesurent un peu plus de trois mètres de haut s'ils se redressent vraiment et leur longueur avoisine les quatre mètres du museau à la pointe de la queue.

Les caractéristiques des parasaurolophus sont modifiées comme suit : FOR+2, DEX-2.

Les troodons

Ces dinosaures bipèdes tirent leur nom de leurs dents particulièrement pointues. Déjà lors du règne des dinosaures, ils faisaient figure d'exception en raison de leur cerveau particulièrement développé. Ce n'est donc pas sans raison que les troodons forment le





gros des populations sauriennes urbaines. Omnivores par nature, ils ont rapidement adopté le régime végétarien par philosophie. Ils possèdent la faculté de parler n'importe quelle langue humaine et leurs longs doigts leur offrent une dextérité presque humaine. Leur peau écailleuse peut présenter des motifs tigrés et propose des teintes allant du vert au gris avec assez peu de couleurs vives. Ils mesurent en moyenne un mètre soixante de haut pour une longueur, de la tête au bout de la queue, de près de deux mètres.

Les caractéristiques des troodons sont modifiées comme suit : INT+2, DEX-2.



Les caractéristiques

Un personnage est défini par six caractéristiques dont les valeurs s'échelonnent habituellement de 8 à 18. Les valeurs de 1 à 7 indiquent des caractéristiques très faibles, voire handicapantes à l'échelle humaine. De 8 à 11, on a des caractéristiques moyennes. De 12 à 15, elles sont bonnes, de 16 à 19 exceptionnelles et à partir de 20, elles sont clairement surhumaines.

Les caractéristiques représentent des valeurs générales qui donnent un aperçu de quels sont les domaines de prédilection du personnage.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance.

- La **Dextérité (DEX)** évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- La **Perception (PER)** représente l'acuité des cinq sens, ainsi que le sixième sens ou l'intuition du personnage.
- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- Le **Charisme (CHA)** traduit une forte personnalité, la force de persuasion ou de séduction mais aussi la volonté.

Pour déterminer les caractéristiques de votre personnage, lancez 2D6 et ajoutez +6 au résultat. Effectuez cette opération six fois de manière à obtenir six valeurs comprises entre 8 et 18. Une fois les six valeurs calculées, attribuez-en une à chacune des six caractéristiques.

N'oubliez pas, si vous jouez un saurien, de modifier les caractéristiques en fonction de l'espèce choisie pour en déterminer la valeur finale. Les valeurs des caractéristiques évolueront peu en cours de jeu.

En jeu, ces valeurs seront rarement utilisées. On emploiera plus souvent les Modificateurs (Mod.) qui leur sont associés. Les correspondances entre valeurs de caractéristiques et Mod. se trouvent dans le tableau ci-dessous.

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Reportez soigneusement la valeur et le Mod. de chaque caractéristique sur votre feuille de personnage. Ces valeurs sont centrales aussi

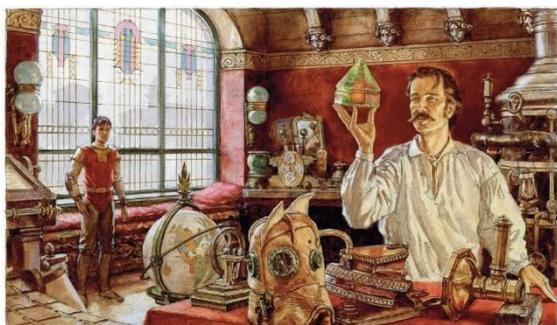




bien lors de la création du personnage qu'au cours de sa vie aventureuse.

Traditions	INT
Vol	DEX

Les compétences



Les caractéristiques couvrent des domaines assez larges, mais on a parfois besoin d'un peu plus de précision pour déterminer si un personnage est doué pour telle ou telle chose. C'est là qu'interviennent les compétences. Chaque compétence décrite ci-après dépend d'une caractéristique dont elle adoptera le Mod. pour valeur de base. Mais le joueur pourra ensuite allouer un certain nombre de points pour améliorer ses scores de compétence. Entre parenthèses après le nom de la compétence, vous trouverez l'abréviation de la caractéristique associée.

Compétence	Caractéristique
Acrobaties	DEX
Art	DEX
Artisanat	DEX
Bagarre	FOR
Bluff	CHA
Discrétion	DEX
Dressage	CHA
Esquive	DEX
Fouille	PER
Histoire	INT
Mécanique	DEX
Médecine	INT
Mêlée	FOR
Métabolisme	CON
Monte	DEX
Natation	FOR
Premiers soins	INT
Sciences	INT
Séduction	CHA
Survie	INT
Tir	PER

- **Acrobaties (DEX)** : le personnage est-il doué pour effectuer des mouvements complexes, périlleux ou spectaculaires comme les sauts, l'escalade, des roulades et autres ?
- **Art (DEX)** : le personnage est-il doué pour un art donné comme la musique, le dessin, la calligraphie, la peinture, la sculpture ? Notez que si l'art fait appel à la réflexion plus qu'à l'adresse, on peut lui appliquer le Mod. d'INT en lieu et place du Mod. de DEX. comme pour la littérature ou la poésie, par exemple.
- **Artisanat (DEX)** : le personnage est-il doué de ses mains pour des travaux manuels de précision, pour fabriquer des choses, pour décorer de petits objets ou pour effectuer de menues réparations ?
- **Bagarre (FOR)** : comment se défend le personnage en cas de combat sans arme ou au moyen d'armes improvisées comme des tabourets, des bouteilles, etc. ?
- **Bluff (CHA)** : le personnage inspire-t-il la confiance ? Le croit-on sur parole ? Est-il doué pour mentir ou dissimuler la vérité ?
- **Discrétion (DEX)** : le personnage est-il furtif ? Sait-il passer inaperçu ou se fondre dans les ombres ? Sait-il se camoufler sous un tas de feuilles ou derrière une colonne ? Sait-il se déplacer silencieusement ?
- **Dressage (CHA)** : le personnage s'en sort-il bien avec les animaux ? Sait-il se faire comprendre d'eux ou le fuient-ils lorsqu'il approche ? Est-il capable de leur apprendre des tours ou de les calmer ?
- **Esquive (DEX)** : le personnage évite-t-il facilement les coups ? Est-il difficile à toucher en combat ?





- **Fouille (PER)** : le personnage a-t-il les yeux en face des trous ? Sait-il où chercher ? Est-il méthodique dans sa recherche ? Retrouve-t-il parfois une aiguille dans une botte de foin ?
- **Histoire (INT)** : que sait le personnage du passé de son monde ? Que sait-il des grandes civilisations qui l'ont précédé ? Connaît-il les grandes dates qui ont marqué la ligne du temps ?
- **Mécanique (DEX)** : le personnage est-il à l'aise avec les machines ? En comprend-t-il les rouages ? Sait-il fabriquer une machine de A à Z ou réparer un mécanisme complexe ?
- **Médecine (INT)** : le personnage peut-il diagnostiquer une maladie et trouver le remède approprié ? Peut-il recoudre une plaie, réduire une fracture, sauver des vies ?
- **Mêlée (FOR)** : le personnage sait-il se servir d'une épée, d'une lance, d'une hache en combat ? Comment se débrouille-t-il avec une arme blanche ?
- **Métabolisme (CON)** : le personnage jouit-il d'une bonne santé ? Est-il endurant à la fatigue, résistant aux maladies ou aux empoisonnements ?
- **Monte (DEX)** : le personnage est-il à l'aise sur une selle ? Peut-il diriger une monture terrestre ?
- **Natation (FOR)** : le personnage sait-il nager ? Plonger ? Remonter à la surface ? Ou se laisse-t-il emporter par le courant et noyer en moins de deux ?
- **Sciences (INT)** : que sait le personnage des lois de la nature, de la physique, de la composition des choses ou de la manière dont fonctionne le monde ?
- **Séduction (CHA)** : le personnage sait-il se vendre, se mettre en avant ? Est-il doué pour se faire des amis ou plus si affinités ?
- **Survie (INT)** : que sait le personnage de la vie en milieu hostile ? Est-il capable de trouver un point d'eau dans le désert ou une plante comestible dans une jungle ?
- **Tir (PER)** : le personnage est-il doué pour atteindre une cible à distance ? Sait-il se servir d'un arc, d'une arme à feu, d'une arbalète ou encore lancer avec précision ?
- **Traditions (INT)** : que sait le personnage des traditions, du folklore, des religions, des croyances, des grandes philosophies ?
- **Vol (DEX)** : le personnage est-il capable de diriger une monture volante ou de piloter un engin fendant les airs ?

Chaque joueur reçoit à la création une somme de points qu'il peut dépenser dans les compétences de son personnage. Cette somme dépend en partie de l'Intelligence du personnage. Plus un individu est intelligent, plus il apprend de choses ou, du moins, mieux il les apprend.

Pour connaître le total des points à allouer aux compétences du personnage, ajoutez 20 à son Mod. d'INT. Si le Mod. est négatif, soustrayez-le.

Pour dépenser des points dans une compétence, il faut suivre le tableau des coûts suivants. Si le premier point investi coûte un point, il faut ensuite dépenser un nombre de points égal au score désiré, étape par étape. Ainsi, si un joueur veut arriver à +3 dans une compétence, il doit dépenser 1, 2 puis 3 points (soit un total de 6 points).

Les points qui ne seront pas dépensés peuvent être conservés pour un usage ultérieur.

Rassurez-vous, les personnages recevront régulièrement de nouveaux points à dépenser pour représenter l'expérience accumulée et les nouvelles choses qu'ils apprennent en cours de jeu.





Score	Coût
+1	1
+2	3
+3	6
+4	10
+5	15
+6	21
+7	28
+8	36
+9	45
+10	55

Notez bien que dans le tableau ci-dessus, le coût indiqué vaut à partir de zéro. Si vous souhaitez augmenter de 1 un score acquis, vous ne devez dépenser que la valeur souhaitée (par exemple, si vous possédez un score de +5 dans une compétence, il vous coûtera 6 points pour obtenir un +6).

Les points de vie (PV)

L'état de santé physique d'un personnage est représenté par sa jauge de points de vie (PV). Si cette jauge est pleine, le personnage est en pleine forme. S'il est blessé, empoisonné, épuisé physiquement, il va perdre des PV. Si la jauge tombe à zéro, le personnage est mort.

Pour connaître le total de points de vie d'un personnage, on ajoute 20 à son Mod. de CON. Si ce Mod. est négatif, alors on le soustrait à 20.

Le seuil de blessure critique (SBC)

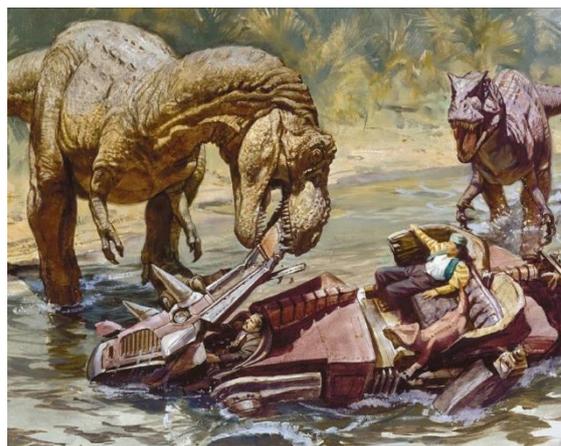
Divisez par deux et arrondissez à l'unité inférieure le total des points de vie d'un personnage. Ce score représente le seuil de blessure critique du personnage (SBC). Si un personnage, quel qu'il soit, perd en une fois un nombre de PV égal ou supérieur à son SBC, il subit une blessure grave. Reportez-vous au chapitre sur le combat pour de plus amples informations.

Les points de stress (PS)

Un personnage peut être atteint autrement que par les armes et les crocs. Il peut aussi

subir des blessures morales. A la manière des points de vie, les points de stress (PS) montrent l'état de santé psychologique du personnage. Si cette jauge est à son maximum, le personnage est en pleine possession de ses moyens. Si cette jauge baisse, c'est le moral du personnage qui en prend un coup. Si elle tombe à zéro, le personnage perd alors la raison, au moins momentanément. Il n'est plus « jouable » et c'est le meneur de jeu qui décide de ses actions (le plus souvent, il perdra conscience ou prendra la fuite, ou agira à l'encontre de son propre intérêt).

Pour connaître le total de points de stress d'un personnage, on ajoute 20 à son Mod. de CHA. Si ce Mod. est négatif, on le soustrait à 20.



Le seuil de trauma (ST)

Divisez par deux et arrondissez à l'inférieur le total des points de stress d'un personnage. Ce score représente le seuil de trauma du personnage. S'il perd en une fois un nombre de points de stress égal ou supérieur à son ST, le personnage subit un traumatisme psychologique que le meneur de jeu devra définir et qui devra impérativement avoir un rapport avec la cause de la perte de PS.

Les points de chance

Parfois (surtout dans un jeu qui utilise les dés et donc une certaine part de hasard), les héros ont besoin d'un petit coup de pouce pour réussir des exploits. C'est pourquoi on





leur accorde des points de chance (PC). Ces points pourront être dépensés pour relancer un dé dont le résultat ne conviendrait pas au joueur. On ne peut dépenser qu'un seul PC par dé lancé (on ne peut pas relancer deux fois le même dé, autrement dit).

Au début de chaque séance de jeu, chaque joueur reçoit un PC, point qui sera perdu au terme de chaque séance (autrement dit, on démarre toujours une séance de jeu avec UN SEUL point de chance).

Si les deux joueurs sont d'accord, il est possible de céder son PC à un autre joueur pour qu'il s'en serve pour tirer son personnage d'un mauvais pas.

Défaut

Personne n'est parfait. Autrement dit, tout le monde a un défaut (au moins). Les personnages de Dinotopia, le jeu de rôle ne font pas exception à cette règle. Le défaut ne peut pas être choisi. Il doit être tiré au sort dans la liste suivante.

2D6	Défaut
2	Analphabète
3	Crédule
4	Cupide
5	Distrait
6	Endetté
7	Handicapé
8	Gros
9	Maladroit
10	Malchanceux
11	Phobique
12	Téméraire

- **Analphabète** : le personnage ne sait ni lire, ni écrire. Il peut apprendre, si le meneur de jeu l'accepte, mais cela va lui prendre du temps. Il peut aussi être dyslexique de façon irréversible.
- **Crédule** : le personnage a tendance à prendre pour argent comptant tout ce qu'on lui dit. Il doit réussir à chaque fois un test en INT d'une difficulté

estimée par le meneur de jeu s'il veut réussir à faire la part des choses.

- **Cupide** : le personnage est attiré par l'argent facilement gagné, l'appât du gain. Il est prêt à tout pour s'enrichir, y compris à laisser de côté certains principes.
- **Distrait** : le personnage se laisse facilement distraire par tout ce qui se présente à lui. Il a du mal à rester concentré sur une tâche donnée.
- **Endetté** : le personnage a une dette envers un autre personnage ou un PNJ. Cette dette doit être remboursée, qu'elle soit financière ou morale. Et cela ne peut se faire sans mal ou rapidement. A déterminer avec le meneur de jeu.
- **Handicapé** : le personnage souffre d'un handicap physique à déterminer avec le meneur de jeu. Il peut avoir perdu un œil, avoir une jambe plus courte que l'autre, avoir une ouïe déficiente... Ne choisissez pas un handicap qui rende votre personnage trop dur à jouer.
- **Gros** : le personnage souffre d'embonpoint, quel que soit son régime alimentaire. Il est rapidement essoufflé et court moins vite que ses congénères.
- **Maladroit** : le personnage a deux mains gauches (ou deux mains droites s'il est gaucher). Il se déplace comme un brachiosaure dans un magasin de porcelaine et a du mal à coordonner ses dix doigts.
- **Malchanceux** : le personnage n'a vraiment pas de chance. Une fois par séance de jeu, le meneur de jeu peut lui faire relancer un dé qui a donné un bon résultat. On conservera le résultat le moins avantageux.
- **Phobique** : le personnage souffre d'une phobie, une peur irrationnelle qu'il faut définir avec le meneur de jeu. Cette phobie peut le tétaniser ou





le faire agir bêtement. Il peut par exemple avoir peur des araignées, du noir, des chats, etc.

- **Téméraire :** le personnage n'a pas le sens du danger. Il se lance toujours tête baissée dans les pires traquenards et tente des choses a priori impossibles. Il n'en est pas nécessairement à risquer sa vie tous les jours, mais il finira bien par se casser quelque-chose.

Les défauts permettent de donner de la profondeur aux personnages. Le joueur peut décider de se servir de ce défaut pour mieux jouer son personnage, mais il revient au meneur de jeu de contraindre le joueur à s'en servir s'il a tendance à l'ignorer. Cela ne veut pas dire que le défaut doit toujours être activé. Même quelqu'un de téméraire, par exemple, peut réfléchir de temps en temps.

L'équipement

Un personnage débutera sa vie d'aventures sur Dinotopia en possession d'une série de choses. Même s'il vient d'être victime d'un naufrage, dans le cas de nouveaux venus, il possède au moins des vêtements et peut-être un ou deux objets facilement transportables et dont il ne se sépare jamais. Bien entendu, ces objets ne seront pas nécessairement très utiles. Il est rare qu'un naufragé se réveille avec un couteau militaire et un rouleau de corde autour de la taille.

Dans le cas d'un naufragé, en plus des vêtements, tirez sur la table suivante jusqu'à deux fois pour déterminer les objets que transporte votre personnage.

3D6	Défaut
3	Boussole*
4	Téléphone portable*
5	Canif
6	Pendentif avec photo
7	Portefeuille
8	Montre à aiguilles*
9	Chronomètre*
10	Trousseau de clés

11	Boîte de médicaments
12	Barre chocolatée
13	Stylo de marque
14	Briquet de marque*
15	Trousse à maquillage
16	Sifflet
17	Livre au choix
18	Console portative et un jeu*

(*) : pour tous ces objets, le risque est grand qu'ils aient été endommagés lors du naufrage et du bref séjour dans l'eau salée. Lancez 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à 4, l'objet est endommagé. Dans tous les cas, l'île de Dinotopia n'a pas d'antenne relais et il n'y a donc pas de réseau pour les téléphones ou internet.



Pour les habitants de Dinotopia, évidemment, la situation est bien différente. Il faut faire la différence entre ce que possède le personnage et ce qu'il porte avec lui lorsqu'il part à l'aventure. La grande majorité des insulaires ont un toit, même si ce n'est qu'une chambre en ville. Ils possèdent les menus objets de la vie quotidienne comme des meubles, de la vaisselle, des couverts, des vêtements de rechange, etc. Voyez avec le meneur de jeu quels sont les objets réellement utiles qui mériteraient d'être mentionnés sur votre feuille de personnage.

Si le meneur de jeu l'exige, il faudra peut-être justifier certains objets par le placement de points dans certaines compétences (inutile de demander une arme – elles sont assez rares sur Dinotopia – si vous n'avez investi





aucun point dans une compétence permettant de les utiliser).



Les règles du jeu

Tout jeu a des règles. Dans un jeu de rôle, ces dernières sont faites pour soutenir la narration, le travail du meneur de jeu. Elles servent à savoir si ce qu'entreprennent les personnages est possible ou pas, si leurs actions sont couronnées de succès ou se soldent par un échec, si l'assaillant touche sa cible ou si cette dernière peut prendre la fuite...

Il serait possible de se passer de règles et de laisser faire le meneur de jeu, mais il serait difficile de conserver une parfaite équité entre les joueurs et d'être toujours cohérent. Et puis, il faut bien avouer que, dans la plupart des cas, les règles offrent un défi ludique intéressant, une certaine dose d'imprévu à la partie, notamment par l'emploi du hasard, autrement dit, des dés.

Dans Dinotopia, le jeu de rôle, les règles se veulent simples et relativement universelles. Le principe en sera souvent le même : on lance 1D20, on y ajoute un bonus (ou plusieurs) et on confronte le total à un seuil de difficulté ou à un total adverse. Celui qui obtient le total le plus élevé l'emporte.

Voyons ceci dans le détail.



Réaliser un test

Qu'est-ce qu'un test ? Un test survient quand un personnage tente une action qui peut éventuellement échouer et qui présente un intérêt dans le cadre du jeu. Par exemple, si un personnage tente de retrouver la piste d'un dinosaure en pleine forêt, l'action peut échouer (il faut pouvoir repérer les traces dans le chaos végétal) et présente un intérêt (le dinosaure en question est soupçonné du vol d'une pierre solaire) : on peut donc procéder à un test. Mettons que le dinosaure soit parti en rase campagne et soit encore visible à moyenne distance, l'action ne pourrait pas échouer, même si elle présente un intérêt. Cela ne donne donc pas lieu à un test. De même, si l'action peut échouer mais que le dinosaure ne peut en rien être soupçonné du vol, c'est au meneur de jeu de voir s'il est vraiment impératif de demander un test.

Le test fait appel à deux composantes : la capacité du personnage à réussir (ses caractéristiques, ses compétences) et la difficulté de l'action (qu'elle soit intrinsèque ou liée à des conditions extérieures). A cela, il faut ajouter une pointe de hasard qui rend les choses incertaines.

Quand un test se présente, le meneur de jeu choisira la compétence ou, par défaut, la caractéristique qui sera utilisée. On n'utilisera la caractéristique que si aucune compétence ne convient.

Une fois ce choix posé, le meneur de jeu doit avoir en tête une difficulté. Une difficulté est un seuil à égaler ou dépasser pour réussir une action donnée. Elle dépend à la fois de la difficulté de l'action elle-même (il est plus facile de sauter par-dessus un muret de cinquante centimètres de haut que par-dessus une barrière haute d'un mètre cinquante) et des éléments extérieurs (il fait sombre, il pleut, le sol est glissant...). Pour vous aider, nous avons choisi cinq seuils standards de difficulté : Très facile, Facile,





Moyen, Difficile, Très difficile. Le tableau ci-dessous vous indique quelle valeur aura chaque seuil. Libre à vous, toutefois, de choisir des valeurs intermédiaires pour mieux coller à l'idée que vous vous faites de la difficulté de l'action.

Difficulté	Seuil
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25

Prenons pour exemple un dinosaure qui veut défoncer une porte. Le meneur de jeu estime que la porte est de bonne facture, assez récente et bénéficie de gonds et de charnières métalliques plutôt solides. Il estime donc que la difficulté de l'action sera Très difficile (25).

Autre exemple, un humain cherche à convaincre un tenancier de taverne de lui révéler un secret. Le tenancier a pour règle que les secrets des clients sont ses secrets à lui, mais il est à moitié ivre et l'humain en face de lui a déjà rendu service plusieurs fois. Le meneur de jeu estime donc que l'action est de difficulté Moyenne (15).

Enfin, un humain veut s'emparer de la clé se trouvant dans la poche d'un garde endormi. Le garde a picolé toute la soirée et ronfle bruyamment. Le meneur de jeu estime que la difficulté sera Très facile (5).

Lorsque la compétence (la caractéristique) et la difficulté sont connues, il ne reste plus qu'à lancer le dé. Le joueur (ou le meneur) lance 1D20, y ajoute son score de compétence (ou de caractéristique) et compare le total obtenu au seuil de difficulté. S'il est égal ou supérieur au seuil, l'action est couronnée de succès. S'il est strictement inférieur, alors c'est un échec.

Réussites et échecs critiques

Il y a deux résultats exceptionnels qui peuvent survenir lors d'un test. Si le dé donne « 1 », l'action se solde par un « échec critique ». Si le dé donne « 20 », c'est une « réussite critique ».

Un échec critique implique que l'action échoue (même si le total égale ou dépasse le seuil de difficulté) et entraîne au moins une conséquence fâcheuse pour le personnage. Dans les trois exemples cités ci-dessus, le dinosaure n'ouvre pas la porte et se démet l'épaule, l'humain au bar se fait jeter hors de la taverne et ne pourra plus y mettre les pieds avant que le tavernier soit calmé et pour le voleur de clé, le garde se réveille en sursaut et sonne l'alarme.

Une réussite critique signifie que l'action réussit au-delà des espoirs du personnage (même si le total est strictement inférieur au seuil de difficulté). Dans les trois exemples cités ci-dessus, le dinosaure ouvre la porte sans un bruit et n'attire donc pas l'attention des sentinelles postées plus loin, l'humain au bar obtient le renseignement demandé et le tavernier lui offre à boire et enfin, le voleur de clé obtient la clé et un joli médaillon en or qu'il pourra revendre au marché plus tard.

La description des échecs et des réussites critiques est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. S'il n'a pas d'idée, ou s'il a peur de se répéter, il peut toujours demander au joueur de décrire la scène à sa façon, tout en conservant le droit de l'arrêter s'il va trop loin. Même si les échecs et réussites critiques sont automatiques, ils ne peuvent en aucun cas rendre une action impossible possible. Si un humain veut soulever une maison à mains nues, même un « 20 » ne suffirait pas. De même, une action qui ne peut en aucun cas échouer n'est pas soumise au test et ne peut donc échouer de façon « critique » non plus.

Quantifier la réussite ou l'échec

Parfois, le meneur de jeu ou les joueurs seront en demande de précision quant à la nature ou l'ampleur du succès ou de l'échec d'une





action, sans pour autant avoir obtenu un « critique » au dé. On peut se servir de la marge de réussite ou d'échec pour donner une meilleure idée du résultat d'une action. En gros, plus le résultat obtenu est éloigné du seuil de difficulté, plus l'ampleur de la réussite ou de l'échec est grande.

Quelqu'un qui devait obtenir 15 et se retrouve avec un total de 19 réussit mieux son action que celui qui n'a obtenu que 16. Quelqu'un qui devait obtenir 10 et totalise finalement un score de 7 rate de façon moins spectaculaire que quelqu'un qui obtient 3.

Les actions en opposition

Parfois, le seuil de difficulté peut être remplacé par la performance d'un adversaire. C'est le cas lorsque deux personnages s'opposent sur une même action, ou sur des actions opposées. Le système de combat reposera sur cette règle, lui aussi. Mais on peut s'opposer autrement que l'arme à la main. Quelqu'un qui se cache s'oppose à la personne qui le cherche. Deux personnes qui font la course s'opposent pour gagner, etc.

Dans ce cas de figure, le meneur de jeu demandera autant de tests qu'il y a de protagonistes à l'action (ou résumera les tests de l'opposition à un seul s'il le désire). Celui qui obtient le score le plus élevé l'emporte donc. En cas d'égalité, si cette égalité ne peut être transcrite en matière de narration, le score de compétence, puis de caractéristique, puis du dé serviront à départager les opposants. Si l'égalité subsiste, alors relancez les dés.

Aider un allié

Parfois, il est possible de prêter main forte à un allié dans l'accomplissement d'une action. C'est le meneur de jeu qui doit déterminer si une aide peut être apportée au personnage qui réalise l'action. Cela dépend à la fois de l'action en elle-même et des conditions extérieures. On peut aider quelqu'un à soulever quelque-chose, par exemple, sauf si

c'est dans un tunnel très étroit, genre boyau de caverne où l'on se déplace en rampant. Il faut encore, bien sûr, que la personne qui veut aider son prochain soit en mesure de le faire efficacement (si elle est trop éloignée, entravée... elle ne peut résolument venir à son aide).

Bref, si le meneur de jeu l'accepte, chaque protagoniste qui veut aider un personnage à réussir une action et se trouve en mesure de le faire permet au joueur du personnage qui réalise le test d'ajouter +1 à son total (si trois personnes aident, cela fera +3).

Prendre son temps

En raison du rythme de la partie et du danger parfois présent, les personnages ont tendance à faire les choses vite. Parfois trop vite. Ils ne pensent pas toujours à prendre leur temps (ou ne l'ont pas toujours). Mais si un joueur précise que son personnage prend le temps de bien faire les choses et que, dans les faits, il a bel et bien du temps devant lui, peut-il modifier ses chances de succès ?

La réponse est oui. En fonction du temps disponible et de l'attitude posée et réfléchie du personnage, le meneur de jeu peut diminuer la difficulté d'une action. Par exemple, si un personnage fouille une pièce à la recherche d'un document caché, il effectuera un test normal. Mais si le joueur indique : « j'y passe la nuit s'il le faut et je regarde absolument partout », il y a peu de chances que le document lui échappe. Si le meneur de jeu estime que c'est possible, il peut donc augmenter les chances de succès de l'action en baissant sa difficulté, voire annuler le test.

Le hic, c'est que le joueur n'est pas toujours conscient de l'importance du temps qui passe. Il peut penser avoir toute la nuit devant lui pour retrouver le document caché, mais le meneur de jeu peut avoir prévu un timing serré, la visite d'un voisin attiré par le bruit ou le passage d'autres personnes cherchant le même document... Tenez





compte de cette possibilité pendant que le personnage cherche...



Les règles du combat

Un combat survient quand au moins un protagoniste cherche à porter un coup à un adversaire. Qu'il s'agisse d'une vulgaire rixe de taverne, d'un duel au pistolet ou d'une bataille opposant plusieurs adversaires, les règles resteront globalement les mêmes.

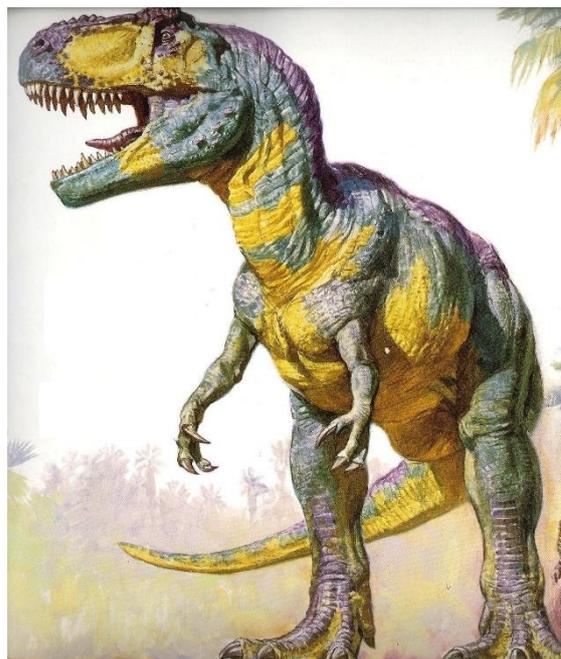
Au préalable, il faut tout de même rappeler que le combat n'est pas monnaie courante sur Dinotopia. Même s'il arrive que deux rivaux s'opposent pour une raison ou pour une autre, il est rare qu'ils en viennent aux mains. Alors, évoquer un pugilat dans les règles de l'art ou pire, une grossière bagarre de rue, cela passerait pour de la folie au sein de la civilisation locale. Pourtant, le monde de Dinotopia n'est pas sans danger. Entre les hors-la-loi qui attaquent les convois ou les fermes isolées et les grands carnivores qui sévissent dans les zones interdites, la mort n'est jamais loin. Et ce n'est pas parce que la civilisation dinotopienne proscriit toute forme de violence que les esprits ne peuvent s'échauffer ou dérailler.

La surprise

Il est possible de surprendre son adversaire pour le frapper avant qu'il réalise qu'il est pris pour cible. Le moyen le plus courant pour y arriver, c'est de tendre une embuscade. On peut se cacher au coin de la rue et bondir quand son rival passe ou se terrer dans les bois, couvert par un buisson, et décocher un carreau assassin sur sa cible...

Pour savoir s'il y a surprise, le meneur de jeu devra sans doute demander aux embusqués des tests pour s'assurer de leur discrétion. Si toutes les conditions sont réunies pour que l'embuscade soit un succès, alors les assaillants bénéficient d'un tour de combat gratuit sans que les cibles puissent se défendre efficacement (elles sont considérées comme étant sans défense).

Dès le tour suivant, toutefois, le combat s'engage selon les règles habituelles.



Le tour de combat

Parfois, la différence entre la vie et la mort en combat vient du fait qu'on a été le plus rapide à agir. Pour déterminer l'ordre dans lequel les différents protagonistes vont agir durant le tour de combat, on détermine tout d'abord leur nature.

Les premiers à agir seront les créatures volantes (ptérosaures, oiseaux de proie, pilotes de planeurs...) ou situées en hauteur (les archers derrière des remparts, le duelliste au sommet des escaliers).

Viennent ensuite les humains au sol.

On termine par les dinosaures au sol. Souvent plus massifs et en tous les cas moins habiles





de leurs mains, ils agissent toujours en dernier.

Pour départager les protagonistes de même nature, on compare leurs scores de DEX. Les scores les plus élevés agissent en premier. En cas d'égalité, lancez un dé identique entre chaque ex-aequo et le plus élevé commence (relancez si nécessaire).

Par exemple : un duo d'explorateurs composé d'un humain et d'un troodon est assailli par un ptéranodon belliqueux. Le ptéranodon, créature volante, agira en premier. L'humain agira en deuxième et le troodon en dernier.

Que peut-on faire durant un tour de combat ? Globalement, deux choses. Agir et se déplacer.

Agir, cela peut vouloir dire attaquer. Mais pas seulement. On peut aussi réaliser une action normale lors d'un tour de combat, comme ouvrir une porte, activer un mécanisme, chercher quelque-chose dans son sac...

Se déplacer, cela signifie parcourir une distance égale à la moitié de sa DEX en mètres. Un personnage possédant une DEX de 15 peut se déplacer de 7,5 mètres.

S'il le veut, un personnage peut aussi se déplacer deux fois (en courant) et ne pas agir du tout. Il peut aussi agir deux fois et ne pas se déplacer.

Attaque et défense

A son tour, un personnage qui souhaite attaquer doit décrire un minimum son action. Va-t-il attaquer à mains nues, avec une arme de mêlée comme une épée, un couteau, un bâton ou avec une arme de tir comme une arbalète ou un vieux fusil ? De ce choix dépendra la compétence utilisée (Bagarre pour les attaques à mains nues ou avec des armes improvisées, Mêlée pour les attaques à l'arme blanche et Tir pour les attaques à distance ou pour les lancers d'objets). Le meneur de jeu doit s'assurer que le

personnage est bien en mesure d'effectuer cette attaque : est-il au contact de son adversaire, possède-t-il l'arme requise, a-t-il eu la présence d'esprit de dégainer, etc.

Si c'est le cas, alors le joueur de l'assaillant doit effectuer un test sous la compétence requise, qu'il opposera à un test du défenseur en Esquive. Si le défenseur est considéré comme « sans défense », alors il ne peut effectuer de test en Esquive et le test de l'assaillant est alors opposé à un seuil de difficulté « Très facile » de 5.

Si le test de l'assaillant est un succès, on considère qu'il touche son adversaire et peut lui infliger des dégâts. Si c'est un échec, alors il aura manqué sa cible.

Réussite et échec critique en combat

Comme pour les tests normaux, les « 1 » et les « 20 » sur le D20 donnent lieu à des résultats spéciaux. En combat, leurs effets peuvent prendre une dimension nettement plus dramatique.

L'échec critique en combat survient quand l'assaillant obtient un « 1 » sur son dé. La réussite critique en combat se produit quand l'assaillant obtient un « 20 » sur son dé. Les résultats du défenseur sur son test en Esquive ne sont jamais soumis aux échecs et réussites critiques.

Un échec critique en combat permet directement au défenseur soit :

- D'attaquer son assaillant si c'est possible, avec un bonus de +5 sur le jet d'attaque, sous la forme d'une action gratuite.
- De se mettre hors de portée si c'est possible en mettant assez de distance ou en se mettant à couvert, sous la forme d'une action gratuite.
- De bénéficier d'un bonus de +10 sur sa prochaine défense contre ce même adversaire.





Une réussite critique en combat permet directement à l'assaillant soit :

- De doubler les dégâts de son attaque.
- De réussir une « prouesse » en combat.
- De « prendre l'ascendant » sur sa cible.

Les prouesses en combat

Les prouesses en combat sont des manœuvres permettant à l'assaillant d'obtenir certains effets utiles. Ils ne se déclenchent que si l'assaillant obtient un 20 sur son dé et choisit cette option de réussite critique.

- **Assommer son adversaire :** la cible de l'attaque doit réussir un test de Métabolisme opposé au total d'attaque de l'assaillant. En cas d'échec, il tombe inconscient pour une durée de 2D6 tours.
- **Désarmer son adversaire :** la cible de l'attaque doit réussir un test de Mêlée opposé au total d'attaque de l'assaillant. En cas d'échec, elle lâche son arme (ou ce qu'elle tenait).
- **Briser l'armure de son adversaire :** l'armure de la cible (si elle en porte une) est rendue inutilisable par la frappe de l'assaillant. Une sangle s'est brisée, le matériau est fendu ou cabossé...
- **Faire tomber son adversaire :** la cible de l'attaque doit réussir un test d'Acrobaties opposé au total d'attaque de l'assaillant. En cas d'échec, elle est projetée au sol et devra dépenser son action de déplacement pour se relever.
- **Immobiliser son adversaire :** la cible de l'attaque doit réussir un test en Bagarre opposé au total d'attaque de l'assaillant. En cas d'échec, elle est immobilisée par l'adversaire (qui la saisit fermement, la plaque au sol, l'empêchant de bouger).

Prendre l'ascendant

Si un assaillant obtient une réussite critique, il peut décider de « prendre l'ascendant » sur son adversaire. Cela signifie qu'il a impressionné sa cible à tel point que celle-ci commence à craindre le pire pour l'issue du combat. A partir de là, et tant que l'assaillant ne change pas de cible, il bénéficie d'un bonus de +5 sur chacune de ses attaques contre la cible. On ne peut prendre l'ascendant que sur une cible à la fois et on ne peut le faire que dans le cadre d'une bagarre ou d'une mêlée, pas d'un tir ou d'un lancer.

Prendre la fuite

Certains protagonistes ne veulent peut-être pas combattre. Peut-être n'en ont-ils pas les moyens. Peut-être veulent-ils seulement fuir pour sauver leur vie. Prendre la fuite n'est pas chose aisée quand un assaillant au moins vous a pris pour cible et les situations peuvent évoluer en cours de combat, en fonction des circonstances. C'est au meneur de jeu qu'il revient de définir si la fuite est possible et quelles sont les conditions requises. On peut imaginer que la cible doit se faire discrète ou profiter du terrain pour disparaître aux yeux de son assaillant.

La taille compte

Dans un jeu où les humains vivent aux côtés des dinosaures, on peut dire que la taille compte. Certains dinosaures sont aussi grands que des maisons, aussi longs que des bus scolaires... Il va de soi que certaines règles doivent être repensées quand un dinosaure de cette taille entre en jeu. Par exemple, il n'est pas concevable qu'un personnage armé d'un bâton fasse tomber ou immobilise un tyrannosaure. Pas, du moins, rien qu'en lui portant un coup. Ces règles ne s'appliquent qu'entre des adversaires de taille comparable. Le meneur de jeu tiendra toujours compte de la taille et de l'échelle relative des combattants lorsqu'il appliquera





les règles ou autorisera certaines manœuvres.

Causer des dégâts

Généralement, le but d'un coup porté en combat est de blesser l'adversaire, de le mettre hors de combat. Les armes font mal. Les coups portés à mains nues ou avec des armes naturelles (cros, cornes, pointes...) aussi. Si l'assaillant réussit son coup, il va causer des dégâts à sa cible. Ces dégâts dépendent de deux facteurs : la force de frappe ou la précision du coup et la nature de l'arme.

Les attaques à mains nues ou avec des armes blanches ajoutent le Mod. de FOR de l'assaillant aux dégâts de l'arme, tandis que les attaques à distance ajoutent le Mod. de PER de l'assaillant à ces mêmes dégâts.

Le tableau ci-dessous présentera les différentes armes et leurs dégâts.

Arme blanche	Dégâts
Pied/poing	1D3
Croc	1D4
Dague, couteau	1D4
Bâton, gourdin	1D4
Epée, sabre, fleuret	1D6
Hachette	1D6
Epée longue	1D10
Grande hache	1D10
Hallebarde	1D12
Lance	1D8
Lance de cavalerie	1D12

Arme à distance	Dégâts
Arbalète	1D8
Arc court	1D6
Arc long	1D8
Arme à poudre	1D6
Fusil de chasse	1D10
Pistolet	1D8
Fronde	1D4
Lance-pierre	1D3

Dégâts des grandes créatures

Dans les tableaux ci-dessus, les dégâts exprimés pour les armes naturelles comme les cros sont valables pour des créatures de taille modeste (humaine tout au plus). Vous trouverez les dégâts des créatures de plus grande taille dans le chapitre consacré au bestiaire de Dinotopia.

Dégâts des armes improvisées

Lorsqu'on utilise des armes improvisées (des objets qui ne sont pas destinés à être utilisés comme armes), le meneur de jeu devra faire preuve de créativité en fonction des choix des joueurs. Pour vous donner une idée, essayez de comparer l'objet en question à une arme existante et descendez d'un dé ses dégâts. Par exemple, une bouteille cassée est coupante comme un couteau. Au lieu d'1D4 lié au couteau, octroyez 1D3 à la bouteille cassée.

Les armures

Si le meilleur moyen de ne pas se faire mal est de se tenir loin des combats ou en tout cas d'éviter les coups, il existe un moyen de réduire les dégâts occasionnés par les attaques adverses : les armures.

Les armures sont plutôt rares sur Dinotopia, sauf celles qui recouvrent le dos et le cou des brachiosaures appelés à traverser des terres infestées de carnivores. Mais il est possible de s'en faire fabriquer sur mesure par des artisans si on s'en donne les moyens.

Dans le jeu, une armure réduira les dommages de façon aléatoire, en fonction du matériau qui la compose. Une armure de métal, par exemple, réduira les dégâts d'1D10 alors qu'une armure de cuir renforcé les réduira seulement d'1D4. Comme le système de jeu de Dinotopia, le jeu de rôle, ne tient pas compte de la localisation des coups (on ne choisit pas si on frappe son adversaire à la jambe ou à la tête), on part du principe que l'armure recouvre potentiellement tout le corps, et le côté aléatoire du dé de protection





implique que certaines zones sont moins couvertes de d'autres.

Le tableau ci-dessous vous donnera le dé de protection de chaque matériau dont on peut se faire une armure.

Matériau	Dé de protection
Fourrure	1D3
Cuir renforcé	1D4
Cuir clouté	1D6
Mailles	1D8
Acier	1D10
Cuirasse saurienne	3D10

Note : la cuirasse saurienne est une armure massive faite de plusieurs couches d'acier que l'on pose sur le dos et le cou des dinosaures servant à transporter biens et personnes dans les territoires des carnivores.

Subir des dégâts

Les dégâts qui ne sont pas annulés par l'éventuelle armure de la cible doivent être soustraits aux points de vie de cette dernière. Comme vous le savez déjà, les points de vie sont une jauge qui représente l'état de santé d'un personnage. Lorsqu'elle tombe à zéro, le personnage meurt. Si un personnage perd en une fois un nombre de PV égal ou supérieur à son seuil de blessure critique (SBC), il subit une blessure grave.

La blessure grave

Si un personnage est gravement blessé, il perd de façon permanente un point de CON. Une seule fois dans sa vie d'aventures, il peut décider de perdre un point de CHA à la place d'un point de CON, mais la cicatrice sera alors visible et plutôt effrayante (il peut avoir perdu un œil, une oreille, quelques doigts, boîter...).

Une blessure grave a aussi des effets sur les performances du personnage qui en souffre. Tous les tests du personnage sont frappés d'un malus de -5 jusqu'à ce qu'il soit soigné. Un soin implique un test réussi en Médecine. La réussite du test annule le malus aux tests,

mais ne rend pas nécessairement les points de vie perdus.

Lorsqu'un test en Médecine est réalisé sur un blessé ou une personne ayant subi une perte de points de vie, le résultat dépend du score obtenu. Référez-vous au tableau ci-dessous.

Total du test	Effet
1 au dé	Le médecin fait pire que mieux. Il occasionne la perte d'1D4 PV supplémentaire.
Moins de 10	Aucun effet
11-12	La cible récupère 1 PV
13-14	La cible récupère 1D4 PV
15-16	La cible récupère 1D6 PV
17-18	La cible récupère 1D8 PV
19-20	La cible récupère 1D10 PV
21-22	La cible récupère 1D12 PV
23-24	La cible récupère 1D20 PV
25 et +	La cible récupère 3D10 PV



La mort

Un personnage qui perd tous ses PV est mort, mais il est possible, durant une très brève période, de le ramener à la vie en faisant repartir son cœur. Un test en Médecine de difficulté 25 est alors nécessaire et doit être pratiqué dans les 5 tours au plus tard après l'arrêt cardiaque. En cas d'échec ou d'impossibilité d'effectuer le test dans les temps, le personnage décède de façon irréversible. Le joueur peut alors se créer un nouveau personnage, en accord avec le meneur de jeu.

Les plantes médicinales





L'île de Dinotopia ne vaut pas que pour ses dinosaures géants dont certains peuvent parler. Elle possède en outre une flore très particulière, héritée en partie d'une époque révolue mais également cultivée et améliorée par les savants herboristes de l'île.

Voici quelques plantes médicinales que l'on trouve sur Dinotopia ainsi que leurs effets.



L'Arctium culpepperus

Cette plante ressemble à l'Arctium longevus mais ne possède aucune de ses propriétés médicinales. En réalité, elle sert de remède à l'indigestion, un mal relativement rare à Dinotopia. Elle doit son nom au professeur Barnaby Culpepper, un naufragé qui souffrait de problèmes digestifs et qui en transportait en quantité. Plus tard, d'autres savants indigènes découvrirent que le pollen de cette plante était un poison pour l'Arctium longevus. Une campagne d'extermination à grande échelle fut lancée sur l'île pour faire disparaître cette plante invasive. Il doit cependant en rester quelques spécimens dans les lieux infestés de carnivores. Le culpepperus est plus petit que le longevus et ses feuilles ont une forme légèrement différente.

Les personnages qui souffrent d'indigestion peuvent mâcher les feuilles du culpepperus avant de tester leur Métabolisme contre une difficulté de 10. En cas de succès, le mal disparaît instantanément.

L'Arctium longevus

Il s'agit d'une sorte de chardon qui ne pousse que sur Dinotopia. On l'appelle également le Trilobur. C'est un peu la plante miraculeuse de l'île. Quiconque en boit régulièrement en infusion peut prolonger son espérance de vie. Un humain peut ainsi atteindre 250 ans.

Chaque village en cultive un peu, pas seulement pour ses propriétés médicinales mais aussi pour fabriquer le thé Trilobite. La racine de longevus est récoltée juste avant que la plante ne produise des graines et est séchée, écrasée et mélangée à de l'eau de source de Bent Root. La plante n'arrête pas le vieillissement, mais le ralentit de façon spectaculaire. On ne sert le thé qu'aux adultes de 24 ans au moins. On se sert également de cette plante dans d'autres décoctions médicinales. On s'en sert aussi pour rendre les ailes des ptérosaures plus résistantes.

La plante peut atteindre plus de deux mètres en hauteur et possède des fleurs pourpres aux feuilles biseautées.

En potion concentrée (rare), le longevus permet de récupérer 1D4 PV perdus. Seule la première dose quotidienne est efficace. Existe aussi en baume à appliquer sur les plaies.

La Bardane

La bardane n'est pas une plante indigène de Dinotopia. Elle a été importée. Elle n'a aucun effet notable sur les humains, mais elle attire irrésistiblement les dinosaures. Un saurien qui passe à côté d'un bouquet de bardane doit réussir un test de Métabolisme de difficulté 15 sous peine de vouloir se rouler dedans pendant quelques minutes. Bien entendu, même si l'envie est forte, aucun dinosaure ne se laisserait aller à ce coupable plaisir si un danger immédiat se présente.

La Calamite





C'est une sorte de fougère de la taille d'un arbre dont les feuilles possèdent des propriétés curatives de premier plan. Petit souci, elles ne poussent que dans le Bassin Pluvieux, le principal territoire des carnivores. Concassées et concentrées avec une eau de source, ses feuilles permettent, en potion, de récupérer 2D6 PV perdus. Seule la première dose quotidienne est efficace.



Le repos

Outre l'expertise des médecins et les particularités des plantes, l'un des meilleurs remèdes qui soient reste le repos. Bien entendu, il faut parfois donner un petit coup de pouce à la nature. De façon générale, un personnage récupère chaque jour un nombre de PV égal à 1D6+Mod. de CON. Du moins, s'il peut se reposer (et n'est pas contraint à une marche forcée ou privé d'eau ou de nourriture...). Les PV sont récupérés au réveil le lendemain matin. Sur un test de Métabolisme de difficulté 15 réussi au réveil, on peut ajouter 1D6 PV supplémentaires.

Le stress et les traumatismes

Parfois, ce n'est pas la chair qui est touchée, mais l'esprit. Et les blessures peuvent être aussi douloureuses dans un cas que dans l'autre.

Un personnage dispose d'une jauge de points de stress qui, lorsqu'elle est pleine, témoigne d'une santé mentale à son faite. Quand le

personnage encaisse des traumatismes, lorsqu'il est témoin de scènes choquantes, lorsqu'il est confronté à la peur, il peut perdre des points dans cette jauge.

Le meneur de jeu devra estimer quels sont les moments où cette perte aura lieu et si le personnage peut s'en prémunir ou pas (et de quelle manière). Le plus souvent, la perte sera immédiate et semi-aléatoire. Imaginons qu'un personnage découvre dans une clairière les restes de plusieurs bébés stégosaures à moitié dévorés. Il va être choqué par cette vision et perdre 1D6 points de stress. Le tableau ci-dessous vous permettra d'évaluer le montant de points à perdre, mais n'hésitez pas à revoir ces évaluations pour mieux coller au ton de votre partie.

Situation	Perte
Une fatigue mentale	1D4
Travailler sous pression	1D6
Un très gros stress	1D6
Une grosse frayeur	1D8
Un danger de mort	1D10
Encaisser une blessure grave	1D12
Voir un ami mourir	2D10
Assister à un massacre	2D12

Si le personnage subit un trauma, en perdant en une fois un nombre de points supérieur ou égal à son seuil de trauma (ST), le meneur de jeu doit lui imposer un traumatisme en rapport avec le dommage subi. S'il vient de voir un ami mourir devant lui, il peut désormais avoir très peur du type de créature ou de mal qui a causé la mort de cet ami. Ou de quelque-chose qui lui rappellera cette mort. Imaginons qu'un personnage voit mourir un ami sous la patte d'un tyrannosaure, alors qu'ils fuyaient tous les deux dans une jungle, de nuit, par une pluie battante, alors que les moustiques bourdonnaient autour d'eux... Le meneur de jeu a l'embarras du choix. Le traumatisme peut être lié aux tyrannosaures, aux carnivores en général, aux jungles, aux





arbres, à la pluie (quand elle est assez forte), aux choses qui rampent dans l'ombre, aux moustiques, aux insectes en général, au sol qui tremble et qui rappelle les pas du T-rex...

A chaque fois que le personnage sera de nouveau confronté à la condition de son trauma, il devra réussir un test d'INT de difficulté 10 ou subir la perte d'1D6 points de stress.

On récupère les points de stress par le repos, le calme et la sécurité ou encore par le délasserement. Le tableau ci-dessous vous donnera une indication des meilleurs moyens de récupérer des points de stress.

Situation	Gain
Sommeil (par heure)	2
Être au calme (par heure)	1
Activité délassante	1D6
Activité préférée	1D8
Parler de son trauma à un ami, en sécurité	1D10

Un personnage qui souffre d'un traumatisme se retrouve incapable de réagir comme il faut lorsqu'il entre en crise (lorsqu'il rate son test d'INT confronté à la source de son trauma). C'est le meneur de jeu qui le fera agir. Le plus souvent, ce sera la fuite, la catatonie ou l'inconscience. Inutile d'ajouter du drame en le jetant dans la gueule du tyrannosaure...

Interactions avec la nature

La nature peut receler bien des dangers pour des aventuriers intrépides...

- **Sauter** : la difficulté du test d'Acrobaties pour un saut en longueur avec élan est égale à 3 fois la distance à franchir en mètres. Pour un saut en longueur sans élan, elle est de 6 fois la distance en mètres.
- **Chutes** : les DM de chute sont de 1D6 par tranche de 3 mètres pour un maximum de 10D6 (30 mètres). Un test d'Acrobaties difficulté 10 permet

d'ignorer les trois premiers mètres de chute.

- **Feu** : prendre feu ou traverser un incendie inflige 1D6 DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de Métabolisme d'une difficulté croissante à chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance. Difficulté : [5+2 par tour].
- **Soulever une charge** : difficulté du test de FOR pour soulever une charge au-dessus de la tête : poids/2 10, poids 15, poids x 2 20, poids x 3 25. Si le personnage souhaite porter la charge dans ses bras sur quelques mètres, il bénéficie d'un bonus de +5 à son test et s'il souhaite traîner la charge sur quelques mètres, le bonus passe à +10.
- **Poisons** : un test de Métabolisme est requis contre une difficulté qui dépend du type de poison. En cas d'échec, le poison agit. En fonction du poison, un succès peut limiter les dégâts ou les annuler complètement. Quelques exemples. **Poison affaiblissant** : difficulté 10, en cas d'échec, la cible est *affaiblie* pendant 1D6 heures. Fait effet après 1D6 tours. **Poison lent** : difficulté 10, 2D6 DM. En cas de succès, DM réduits de moitié. Fait effet après une journée. **Poison rapide** : difficulté 10, 2D6 DM. Agit immédiatement. **Poison violent** : difficulté 20, signifie la mort en cas d'échec, 2D6 DM en cas de succès. Fait effet en 2D6 minutes. **Enduire une arme de poison** : nécessite un test d'Artisanat difficulté 10. En cas d'échec, la dose est gaspillée. Un échec critique sur ce test signifie que le personnage s'empoisonne lui-même. Seule la première attaque réussie avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison.





Dommmages aux structures

Pour réussir à enfoncer une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité de l'obstacle. Vous trouverez ces valeurs dans le tableau ci-dessous. Pour briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa solidité et retranchez le score de RD (résistance aux dégâts) indiqué à tous les DM infligés à sa structure.

Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs). Les statistiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de travaux publics ont une chance de les endommager sérieusement.

Structure	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Mur de briques	25	10
Mur de pierre (30 cm)	30	20

Pièges

Un piège est un système mécanique destiné à capturer, ralentir ou tuer.

Un personnage qui risque de déclencher un piège doit faire un test de PER (s'il est inconscient du danger) ou de Fouille (s'il en est conscient et cherche activement un piège) pour le détecter. En cas de réussite, il découvre la menace à temps, sinon il tombe dans le piège !

Si un piège est détecté, le personnage peut parfois le contourner, sinon il peut essayer de le désamorcer. La difficulté dépend de la nature du piège. En cas d'échec, on considère

généralement que le piège est activé et affecte le personnage. Lorsqu'un piège est activé, certains d'entre eux autorisent un test d'Acrobaties pour ne subir que la moitié des DM en cas de réussite.

- **Piège à loup** : une grosse mâchoire de métal qui se referme sur la jambe. Détecter difficulté 15, désamorcer difficulté 5. Effet : 1 point de DM et la victime est *immobilisée*. Test de FOR difficulté 15 pour se libérer.
- **Chasse-trappe** : des étoiles métalliques qui pointent vers le haut pour se planter dans les pieds de la cible. Elles sont disposées au sol, camouflées ou non. Détecter difficulté 5 ou 15, désamorcer difficulté 5. Effet : 1 point de DM et la cible est *ralentie* jusqu'aux soins. Il faut 10 minutes pour les camoufler.
- **Fosse à pieu** : utilisée en milieu naturel pour tuer du gros gibier, il s'agit d'un trou (3 mètres) hérissé de pieux. Détecter difficulté 15, désamorcer difficulté 5. Effet : 2D6 DM, test de DEX 15 pour s'échapper.
- **Aiguille empoisonnée** : dans une serrure, ce piège se déclenche lorsque la cible force l'ouverture ou la crochète. Détecter difficulté 20, désamorcer difficulté 10. Effet : selon le poison.
- **Lasso ou filet** : destiné à capturer, le lasso enserre un pied et soulève la cible tête en bas, le filet capture une ou plusieurs créatures. Détecter difficulté 15, désamorcer difficulté 10. Effet : la victime est *immobilisée* et *renversée* le temps de couper les cordes.

Le bestiaire de Dinotopia

Dans ce chapitre, nous allons vous proposer le profil chiffré, prêt-à-jouer, de plusieurs espèces peuplant l'île de Dinotopia. Vous trouverez des « archétypes » comme des hors-la-loi, des paysans, des citoyens mais





aussi des prédateurs comme les fameux T-rex et beaucoup d'autres dinosaures ou animaux considérés comme disparus.

Chaque profil est celui d'un individu moyen de l'espèce ou d'un représentant classique de l'archétype. Il vous est possible, en tant que meneur de jeu, de modifier ces profils pour les faire correspondre à des individus spécifiques, plus ou moins forts que la moyenne, doté de tel ou tel équipement ou particularité.

Le profil sera présenté sous forme de tableau reprenant les informations utiles au meneur de jeu. Un tableau dont vous trouverez le gabarit ci-dessous.

FOR		DEX		CON	
INT		PER		CHA	
PV		SBC		PS	
Comp.					
Dégâts					

Les archétypes

Dans cette rubrique, vous trouverez des humains et des sauriens pouvant jouer un rôle dans vos aventures, comme des gardes, des marchands ou de simples paysans.

Quidam humain

Monsieur ou madame tout le monde.

FOR	10	DEX	10	CON	10
INT	10	PER	10	CHA	10
PV	10	SBC	5	PS	10
Comp.	Aucune qui soit notable.				
Dégâts	Pas d'arme.				

Quidam deinonychus

Un saurien habitant la ville ou la campagne.

FOR	12	DEX	8	CON	10
INT	10	PER	10	CHA	10
PV	10	SBC	5	PS	10
Comp.	Aucune qui soit notable.				
Dégâts	Griffe (1D6+1), Morsure (1D4+1)				

Quidam gallimimus

Sans doute un apprenti ouvrier agricole.

FOR	10	DEX	8	CON	12
INT	10	PER	10	CHA	10
PV	11	SBC	5	PS	10
Comp.	Aucune qui soit notable.				
Dégâts	Griffe (1D4), Morsure (1D4)				



Quidam parasaurolophus

Probablement un voyageur ou un porteur.

FOR	12	DEX	8	CON	12
INT	10	PER	10	CHA	10
PV	20	SBC	10	PS	10
Comp.	Aucune qui soit notable.				
Dégâts	Morsure (1D4+1)				

Quidam troodon

Probablement un petit commerçant ou un employé de bureau.

FOR	10	DEX	8	CON	10
INT	12	PER	10	CHA	10
PV	10	SBC	5	PS	10
Comp.	Aucune qui soit notable.				
Dégâts	Pas d'arme.				

Commerçant humain

Un tenancier de bar, un propriétaire de commerce, un marchand itinérant.

FOR	10	DEX	12	CON	10
INT	12	PER	12	CHA	14
PV	20	SBC	10	PS	20
Comp.	Artisanat +4, Bluff +4, Traditions +2				





Dégâts	Pas d'arme.
---------------	-------------

Erudit troodon

Un conservateur de musée, un professeur, un bibliothécaire.

FOR	10	DEX	10	CON	10		
INT	16	PER	14	CHA	12		
PV	20	SBC	10	PS	23	PT	11
Comp.	Arts +6, Artisanat +4, Histoire +10, Médecine +4, Sciences +6, Traditions +10						
Dégâts	Pas d'arme.						

Garde saurien

Un parasauropodus armé d'une lance, portant une armure partielle et membre d'un ordre respecté de gardiens de la paix sur Dinotopia.

FOR	14	DEX	10	CON	14		
INT	8	PER	12	CHA	12		
PV	22	SBC	11	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +2, Bagarre +2, Esquive +2, Mêlée +4, Métabolisme +4, Survie +2						
Dégâts	Lance (1D8+2)						
Armure	Acier (1D10)						

Hors-la-loi humain

Homme ou femme vivant chichement en-dehors des sentiers battus et capable de survivre dans un environnement hostile.

FOR	14	DEX	12	CON	14		
INT	10	PER	12	CHA	10		
PV	22	SBC	11	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +3, Artisanat +3, Bagarre +6, Bluff +3, Discrétion +4, Esquive +3, Mêlée +4, Métabolisme +3, Survie +4, Tir +3.						
Dégâts	Couteau (1D4+2), Arbalète (1D8+1, 10 carreaux).						

Ouvrier agricole gallimimus

Un travailleur des champs, dur à la tâche, portant un chapeau ample pour se protéger du soleil.

FOR	12	DEX	10	CON	12
------------	----	------------	----	------------	----

INT	10	PER	10	CHA	10		
PV	21	SBC	10	PS	20	PT	10
Comp.	Artisanat +4, Mécanique +1, Traditions +4						
Dégâts	Outil agricole (1D4+1), arme improvisée						

Maître artisan humain

Il dirige un atelier, une fabrique, une forge...

FOR	16	DEX	16	CON	14		
INT	12	PER	10	CHA	12		
PV	22	SBC	11	PS	21	ST	10
Comp.	Artisanat +10, Bluff +3, Mécanique +6, Métabolisme +4, Sciences +3, Traditions +3						
Dégâts	Pas d'arme.						

Matriarche humaine

Elle dirige une éclosérie ou une ferme.

FOR	12	DEX	14	CON	14		
INT	14	PER	12	CHA	16		
PV	21	SBC	10	PS	22	PT	11
Comp.	Arts +3, Artisanat +4, Bluff +4, Dressage +4, Histoire +6, Médecine +3, Monte +3, Sciences +3, Survie +4, Traditions +10						
Dégâts	Pas d'arme.						

Les créatures

Vous trouverez ici les profils des dinosaures moins intelligents ou moins « jouables » que ceux disponibles dans les archétypes. Il y aura aussi quelques espèces qui ne font pas partie des sauriens mais qui peuvent tout de même être rencontrés sur Dinotopia.

Petite précision. Au cas où vous seriez un paléontologue en herbe. Gardez à l'esprit que les dinosaures de cette île ont poursuivi leur évolution en soixante-cinq millions d'années et qu'ils ne ressemblent donc pas toujours aux dinosaures que vous connaissez, basés sur l'étude des fossiles retrouvés un peu partout dans le monde.

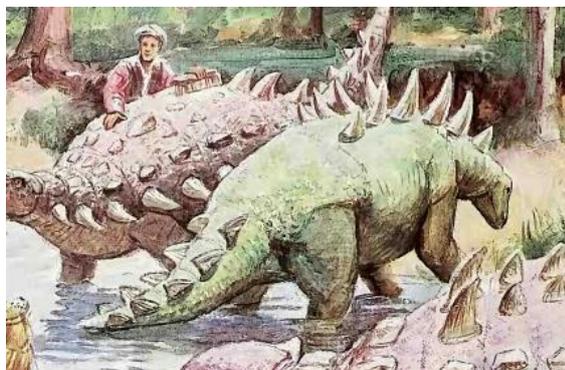
Ankylosaure

Ce paisible herbivore quadrupède possède deux atouts naturels : une cuirasse hérissée de pointes sur le dos et une queue se terminant





par un boulet osseux dont il se sert pour frapper ses ennemis. Ils ne pratiquent pas la langue des hommes et sont trop maladroits pour s'acclimater parfaitement aux grandes cités, c'est pourquoi ils préfèrent une vie campagnarde, principalement dans les fermes où leur grande force est saluée.



FOR	21	DEX	10	CON	21		
INT	10	PER	12	CHA	10		
PV	40	SBC	20	PS	20	PT	10
Comp.	Bagarre +5, Esquive +4						
Dégâts	Bec 1D4+5, Boulet de queue 3D6+5						
Armure	Sa cuirasse sur le dos lui confère une RD de 1D10.						

Brachiosaure

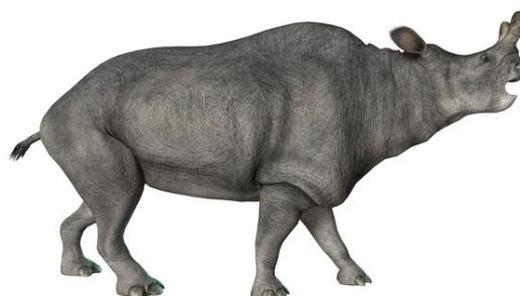


Ces géants quadrupèdes font partie des plus gros animaux de Dinotopia. Ce sont de placides herbivores dotés d'une force prodigieuse qui en fait des auxiliaires précieux pour la civilisation insulaire. Ils participent au transport de biens et de personnes, n'hésitant pas à traverser au besoin les territoires dévolus aux carnivores. Ils peuvent facilement mesurer quinze mètres de long et ils peuvent se dresser

sur leurs deux pattes arrière pour élever encore leur long cou et atteindre des feuilles dans les arbres à plus de dix mètres en hauteur. Leur peau est généralement grise avec parfois quelques taches plus sombres autour des articulations.

FOR	25	DEX	10	CON	25		
INT	10	PER	14	CHA	10		
PV	85	SBC	42	PS	20	PT	10
Comp.	Bagarre +4, Esquive +2, Métabolisme +8, Survie +6						
Dégâts	Coup de queue 2D6+7						

Brontothérium



Ces lointains ancêtres des rhinocéros vivent dans les Montagnes Interdites mais descendent souvent brouter dans les plaines herbeuses. Ils sont facilement reconnaissables à leur museau se terminant par deux cornes en V, aux extrémités arrondies. Elles leur permettent de déterrer les racines dont ils se délectent mais aussi de se défendre contre les carnivores.

FOR	24	DEX	10	CON	20		
INT	8	PER	10	CHA	8		
PV	45	SBC	22	PS	18	PT	9
Comp.	Acrobaties +3, Bagarre +6, Discrétion +2, Métabolisme +5						
Dégâts	Cornes 2D6+6						

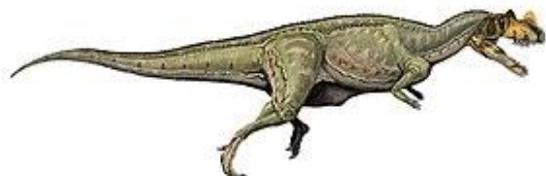
Cératosaure

Bien que carnivores et lointains cousins des tyrannosaures, les cératosaures, de taille légèrement supérieure à celles des humains, sont relativement civilisés. On les reconnaît à





leurs petites pointes osseuses sur le dos et à leurs trois cornes arrondies sur le haut du crâne.



FOR	18	DEX	10	CON	16		
INT	10	PER	12	CHA	10		
PV	23	SBC	12	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +3, Bagarre +6, Discrétion +2, Métabolisme +5						
Dégâts	Morsure 1D8+4						

Mosasaure



Pour une raison étonnante, les mosasaures de Dinotopia ressemblent plus à de gros crocodiles qu'à d'immenses monstres marins. Mais cela n'en fait pas moins de redoutables prédateurs. Ils pullulent autour des points d'eau dans les régions sauvages et attaquent tout ce qui passe à leur portée.

FOR	18	DEX	11	CON	17		
INT	8	PER	12	CHA	8		
PV	35	SBC	17	PS	16	PT	8
Comp.	Acrobaties +2, Bagarre +5, Esquive +2, Natation +8, Métabolisme +5						
Dégâts	Morsure 2D8+4						

Dauphin

Pour une raison étonnante, les dauphins vivant autour de l'île de Dinotopia ont également profité d'une évolution intellectuelle différente de celle des espèces qui ont survécu au cataclysme. On sait que les dauphins de notre monde sont très intelligents, mais il ne manque réellement à ceux dont nous parlons ici que la parole. Ils ont noué avec les insulaires une relation privilégiée, les aidant à pêcher dans les eaux profondes bordant les rivages, aidant les naufragés à trouver la plage et se donnant en spectacle à l'Aquastade de Waterfall City pratiquement sur demande.

FOR	14	DEX	14	CON	16		
INT	12	PER	14	CHA	14		
PV	23	SBC	11	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +8, Bagarre +2, Métabolisme +5, Natation +10						
Dégâts	Morsure 1D4+2						

Deinocheirus



Ces herbivores bipèdes mesurent près de trois mètres de haut et sont longs de près de cinq mètres de la tête à la queue. Ils font parties des dinosaures les plus rapides de Dinotopia et ce n'est donc pas une surprise qu'on les trouve associés aux Olympiades des Dinosaures qui ont lieu chaque année à Cornucopia, près d'Arbreville. Ils affichent des couleurs vives, du jaune au rouge avec, très souvent, des rayures sur le dos et le cou. Ils sont partiellement recouverts de plumes.





FOR	18	DEX	18	CON	14		
INT	12	PER	14	CHA	12		
PV	22	SBC	11	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +6, Bagarre +2, Métabolisme +3						
Dégâts	Morsure 1D4+4						

Ces herbivores sont conçus pour se dresser sur leurs deux pattes arrière, mais se déplacent parfois à quatre pattes lorsqu'ils veulent gagner en vitesse. Leurs deux pattes avant sont en tout cas beaucoup plus courtes et plus fines. Ils ne peuvent donc courir que sur de faibles distances. Leur teinte peut varier du gris ou du vert terne aux couleurs les plus vives.

Dimorphodon

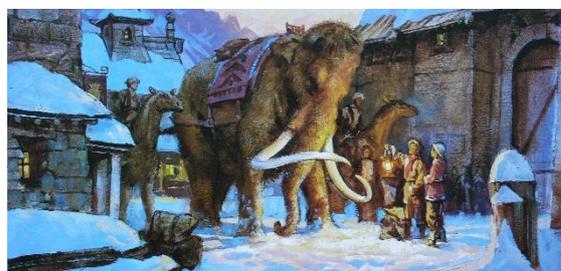


Sans doute les plus petits des ptérosaures, ces animaux semblent être de lointains ancêtres des perroquets. Ils peuvent parler les langues humaines et sont à l'origine du service actuellement assuré par les perruches postales. Joueurs, les dimorphodons avaient tendance à oublier les messages qu'on leur faisait apprendre par cœur avant de les livrer à leur destinataire. C'est pourquoi les perruches assurent désormais ce rôle au sein de la communauté dinotopienne.

FOR	8	DEX	14	CON	8		
INT	10	PER	14	CHA	10		
PV	12	SBC	6	PS	12	PT	6
Comp.	Acrobaties +5, Bagarre +2, Esquive +8, Vol +8						
Dégâts	Morsure 1D4-1						

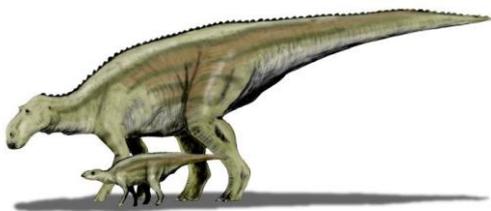
FOR	21	DEX	12	CON	21		
INT	10	PER	12	CHA	12		
PV	35	SBC	17	PS	20	PT	10
Comp.	Métabolisme +6						
Dégâts	Bec 1D4+5, Coup de queue 1D6+5						

Mammoth



Vivant uniquement dans les Montagnes Interdites, une petite communauté de mammoths comptant une vingtaine d'individus s'est frayé un chemin jusqu'à nos jours. Ils n'ont pas acquis l'intelligence d'autres espèces mais font de leur mieux pour participer à la vie collective de ces paysages montagnards et assurant le transport de biens et de personnes et le port de lourdes charges sur les chantiers, ainsi que lors du défrichage des forêts.

Maiasaure



FOR	23	DEX	12	CON	20		
INT	8	PER	12	CHA	8		
PV	45	SBC	22	PS	18	PT	9
Comp.	Bagarre +5, Métabolisme +8						
Dégâts	Défenses (2D6+6)						

Moropus

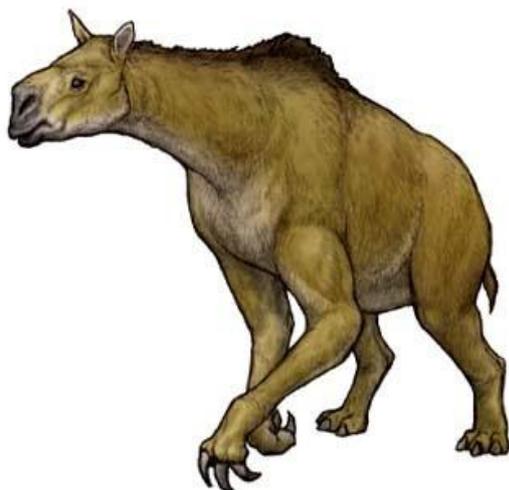
Comme les mammoths, les moropus sont de grands mammifères laineux vivant dans les Montagnes Interdites. Leurs quatre pattes sont dotées de griffes et ils culminent à près de





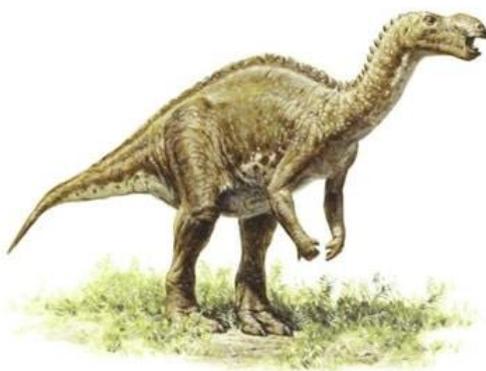
quatre mètres de hauteur. Leur pelage est généralement brun, parfois blanc.

Comp.	Artisanat +4, Discrétion +2, Métabolisme +8, Traditions +4
Dégâts	Morsure 1D6+5



FOR	21	DEX	10	CON	18		
INT	8	PER	10	CHA	8		
PV	32	SBC	16	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +2, Bagarre +4, Discrétion +2, Métabolisme +6						
Dégâts	Morsure 1D8+5						

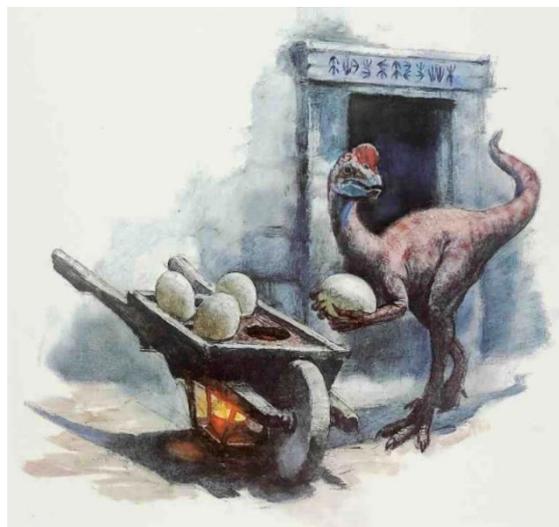
Muttaburrsaure



Un dinosaure bipède, herbivore, dont la peau possède des teintes rosées et blanches. Ils sont identifiables à leur protubérance nasale. Ils sont souvent engagés comme estafettes pour être montés et parcourir de grandes distances. Relativement rapides, ils peuvent également porter de lourdes charges.

FOR	21	DEX	12	CON	20		
INT	10	PER	12	CHA	10		
PV	45	SBC	22	PS	20	PT	10

Oviraptor



Bien que leur nom signifie littéralement « voleur d'œuf », ces sauriens bipèdes dotés d'un bec et d'une sorte de crête nasale rouge font d'excellentes nounous pour les œufs de dinosaures des communautés campagnardes. Plutôt timides et incapables d'articuler les langages humains, ils préfèrent éviter les villes et les grands villages, préférant les fermes ou les écloseries. Ils communiquent par petits cris stridents, un peu comme les oiseaux. Ils mesurent un peu plus d'un mètre quarante de haut et leur corps est souvent gris rayé de fines lignes rouges. La peau de leur cou, sur l'avant, est bleue chez les mâles et rose chez les femelles.

FOR	12	DEX	12	CON	12		
INT	10	PER	12	CHA	10		
PV	16	SBC	8	PS	20	PT	10
Comp.	Artisanat +4, Discrétion +4, Médecine +2, Métabolisme +4						
Dégâts	Bec 1D4+1						

Pachycéphalosaure

Ce sont des dinosaures herbivores bipèdes dont la particularité est de posséder une bosse osseuse sur le haut du crâne épaisse de





quinze centimètres dont ils se servent pour frapper leurs adversaires. Bien qu'ils soient d'un naturel réservé et soient incapables de parler les langues humaines, ils sont plutôt irascibles et prennent la mouche pour un rien. Ils mesurent près de trois mètres de haut et leur peau écailleuse peut prendre différentes teintes, souvent vives, allant du jaune au rouge.



FOR	20	DEX	12	CON	18
INT	10	PER	12	CHA	10
PV	35	SBC	17	PS	20
PT	10	Comp. Bagarre +8, Esquive +4, Métabolisme +5, Survie +4			
Dégâts	Coup de tête 2D6+5				

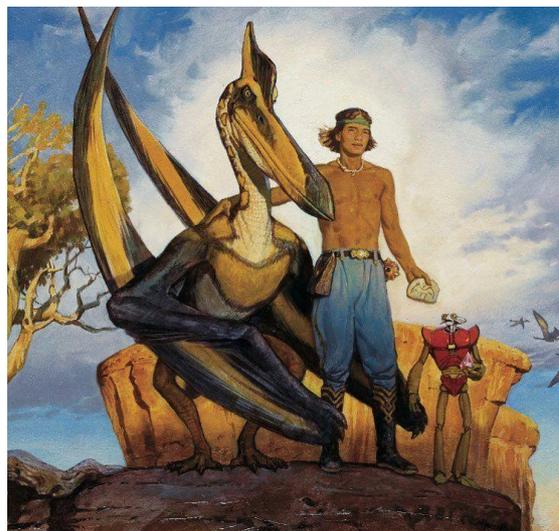
Ptéranodon



Ces ptérosaures carnivores sont particulièrement agressifs et se querellent souvent avec leurs cousins plus civilisés, les skybax. Ils vivent en différents endroits de l'île, mais la plus grande concentration préfère les gorges rocheuses autour de Canyon City. Ils aiment les nichoirs protégés des vents, la pénombre et la proximité des cours d'eau où ils vont pêcher.

FOR	14	DEX	14	CON	14
INT	8	PER	16	CHA	8
PV	22	SBC	11	PS	18
PT	9	Comp. Acrobaties +6, Bagarre +4, Discrétion +6, Métabolisme +3, Vol+6			
Dégâts	Morsure 1D6+2				

Skybax



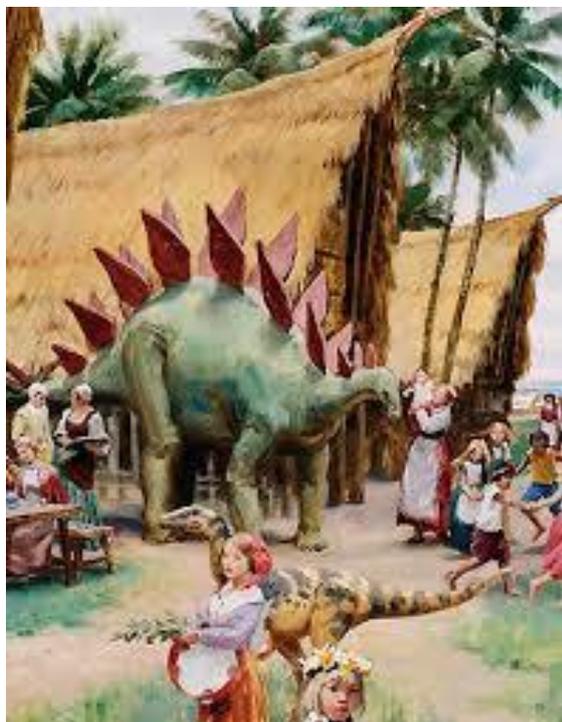
Lointains cousins des ptéranodons, ces ptérosaures à la tête rouge et bleue juchée sur un corps beige ou gris ont développé comme d'autres une grande intelligence, bien qu'ils soient incapables de reproduire les langues humaines. Au fil des années, il s'est noué entre certains skybax et certains humains des liens forts permettant à ces derniers de les monter en vol. Depuis plusieurs siècles, un ordre des Skybax a vu le jour qui constitue une sorte d'aviation insulaire, basée à Canyon City, près des nichoirs naturels de l'espèce.

FOR	16	DEX	14	CON	14
INT	10	PER	18	CHA	10



PV	22	SBC	11	PS	18	PT	9
Comp.	Acrobaties +8, Bagarre +6, Discrétion +4, Métabolisme +3, Vol+8						
Dégâts	Morsure 1D6+3						

Stégosaure



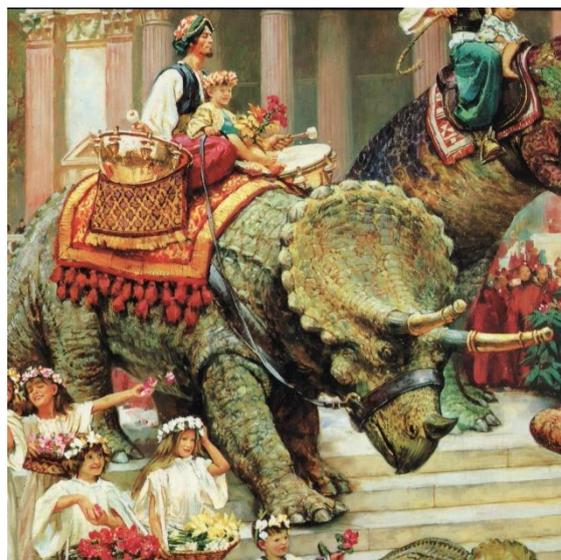
Ces quadrupèdes herbivores sont caractérisés par de fines et longues plaques osseuses dressées sur leur dos rond, ainsi que par une queue se terminant en pointes acérées avec lesquelles ils frappent leurs ennemis. Très protecteurs, ils vivent en familles de quatre à dix individus, généralement loin des villes dans lesquelles ils ne se sentent pas à l'aise.

FOR	21	DEX	10	CON	21		
INT	10	PER	12	CHA	10		
PV	40	SBC	20	PS	20	PT	10
Comp.	Bagarre +5, Esquive +4						
Dégâts	Bec 1D4+5, Pointes de queue 4D6+5						
Armure	Ses plaques sur le dos lui confèrent une RD de 1D8.						

Tricératops

Ces quadrupèdes massifs sont faciles à reconnaître avec leur énorme crête protégeant leur cou et leurs cornes

caractéristiques : une sur le museau et deux sur le front. Il existe quantité d'autres dinosaures apparentés à cette famille, comme le protocératops ou le styracosaure. Contrairement aux ankylosaures et aux stégosaures, d'autres quadrupèdes bien connus, les tricératops aiment la vie en ville et le confort. Certains réussissent même à parler des langues humaines.



FOR	21	DEX	10	CON	21		
INT	12	PER	12	CHA	12		
PV	40	SBC	20	PS	20	PT	10
Comp.	Bagarre +4, Esquive +2, Métabolisme +6, Traditions +4						
Dégâts	Bec 1D4+5, Cornes 2D6+5						
Armure	Sa crête lui confère une RD de 1D6.						

Tyrannosaure (T-rex)



Le dinosaure qui a fait frissonner tant de générations d'enfants depuis la découverte des premiers fossiles est un danger bien réel sur Dinotopia. Bien qu'il faille leur reconnaître une certaine intelligence, les T-rex, à l'image des autres grands prédateurs, semblent se contenter d'une vie sauvage et territoriale,





faite de chasse et de rivalités intestines. Ils se cantonnent au Bassin Pluvieux, mais se risquent parfois plus près des villes et des villages, attirés par la concentration de proies. Cependant, tant que brillent les pierres solaires, ils sont contraints de se tenir à l'écart. Ce sont les principaux prédateurs de l'île.

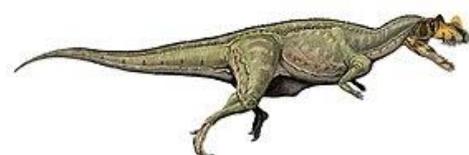
FOR	24	DEX	10	CON	20		
INT	8	PER	14	CHA	8		
PV	50	SBC	25	PS	14	PT	7
Comp.	Bagarre +8, Esquive +4, Métabolisme +5, Survie +4						
Dégâts	Morsure 3D6+5, Ecrasement 2D6+5						

Vélociraptor

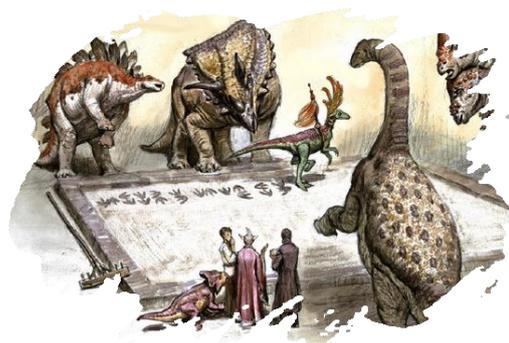


Ces prédateurs semblent n'avoir pas profité de la même évolution intellectuelle que les autres dinosaures de l'île. Petits, rapides, agiles, capables d'effectuer des bonds prodigieux, ils chassent pour le plaisir autant que pour se nourrir. Affectés par les pierres solaires, ils ne s'approchent pas des villes et des villages, mais chercheront toujours à surprendre les voyageurs isolés en-dehors des agglomérations protégées.

FOR	16	DEX	16	CON	14		
INT	8	PER	14	CHA	8		
PV	22	SBC	11	PS	14	PT	7
Comp.	Bagarre +6, Esquive +4, Métabolisme +2, Survie +4						
Dégâts	Morsure 1D6+3, Griffes 1D8+3						



Scénario d'introduction : le naufrage



Ce scénario vous permettra de démarrer une campagne dans l'univers de Dinotopia. Il se destine à un nombre de personnages allant de 1 à 6 et n'étant composé que d'humains (dans un premier temps). Certains personnages non-joueurs qui apparaîtront en cours de jeu pourront être joués, si vous le souhaitez, par les joueurs.

Le déroulement du scénario est simple. Les personnages viennent de s'échouer sur une île inconnue. Ils se réveillent sur la plage et devront sauver un jeune garçon d'un vélociraptor. Passée la surprise de la découverte d'un dinosaure, les personnages se feront conduire par le garçon dans la petite ferme qu'occupent ses parents. Mais d'autres survivants du naufrage y sont déjà arrivés et ont décidé de séquestrer la pauvre famille. Il faudra prendre le dessus. Là, ils se feront confier une mission simple : se rendre au village le plus proche pour rapporter un remède qui permettra de soigner la mère du garçon, gravement malade. Ils réaliseront que la petite famille isolée n'est pas en odeur de sainteté au village et ils devront comprendre pourquoi et, si possible, arranger les choses pour que tout le monde se retrouve en harmonie.

Situation initiale

Les personnages étaient passagers ou membres d'équipage d'un navire marchand battant pavillon argentin, le Pibe del Oro. On peut imaginer toutes sortes de personnes à bord : de simples matelots, une mission





scientifique, des agents secrets, des aventuriers, des repentis cherchant une nouvelle vie... Mais le cargo est vieux et mal entretenu. Suite à une panne des instruments de bord conjuguée à des conditions climatiques cauchemardesques, il va heurter un récif et sombrer très rapidement, dans le chaos le plus total. Les personnages se souviennent d'une bousculade au moment de sauter dans les canots et d'un petit groupe d'hommes armés qui a bien failli les abattre pour s'adjuger le seul canot restant.

Ils se réveillent sur la plage, le corps endolori et un vilain goût de sel dans la bouche. Des petits crabes déambulent autour d'eux. Il n'y a pas de débris. Si l'un des personnages réussit un test (difficulté 10) en INT, il se souviendra à un moment d'avoir été tiré dans l'eau par un dauphin. Mais c'est tout. Un test en Sciences (difficulté 15) permet aux personnages de se rappeler qu'ils ont sombré quelque-part dans l'océan Pacifique, mais que la tempête et la panne des instruments les empêche de savoir exactement où ils étaient. Cette île, en tout cas, ne leur dit rien du tout.

Devant eux, une île aux proportions importantes s'étend. De leur position, ils ne voient pas au-delà de l'orée d'une jungle luxuriante. Il y a quelques cocotiers et d'autres plantes à l'allure proche des fougères.

Laissez les joueurs se demander ce qu'ils peuvent faire. Peut-être longeront-ils la plage pour chercher d'autres survivants ou des débris qu'ils pourraient utiliser, peut-être s'aventureront-ils dans la jungle... Lorsque vous l'estimerez utile, initiez la scène suivante.

Un garçon en détresse

Les personnages vont entendre un cri qu'ils identifieront comme celui d'un enfant, visiblement apeuré. Ils peuvent facilement retrouver l'origine du cri mais ils doivent pour cela s'enfoncer un peu dans la jungle : sur une branche, un enfant d'une dizaine d'années

est juché. Il est habillé d'une sorte de tunique de soie blanche, déchirée par endroits, et d'un pantalon brun. Ses pieds sont nus. Au pied de l'arbre, une créature étrange l'observe, tentant par moment de bondir contre le tronc ou en hauteur pour saisir l'enfant, en vain jusque-là. Si les personnages ne veulent pas attirer l'attention du prédateur, ils doivent réussir un test opposé en Discrétion contre la PER du vélociraptor (car c'en est un). Si un seul personnage échoue, le dinosaure leur fonce dessus et le combat s'engage. Sinon, ils peuvent aviser et voir comment aider l'enfant au mieux.

Vélociraptor, mâle, jeune					
FOR	12	DEX	14	CON	12
INT	8	PER	12	CHA	8
PV	18	SBC	9	PS	14
		PT			7
Comp.	Bagarre +4, Esquive +2, Métabolisme +2, Survie +2				
Dégâts	Morsure 1D4+1, Griffes 1D6+1				

Pour le combattre, les personnages peuvent ramasser des pierres à lancer ou des bâtons pour le frapper. Ce sont des armes improvisées. Les pierres lancées et le bâton font 1D3 points de dégât + Mod. PER ou FOR. Le vélociraptor est encore jeune. S'il perd 10 PV ou plus, il choisira de prendre la fuite.

Une fois l'enfant hors de danger, il descendra de l'arbre de lui-même et démontre une certaine agilité. Il parle anglais avec un accent indéfinissable. Il dit s'appeler Peter.

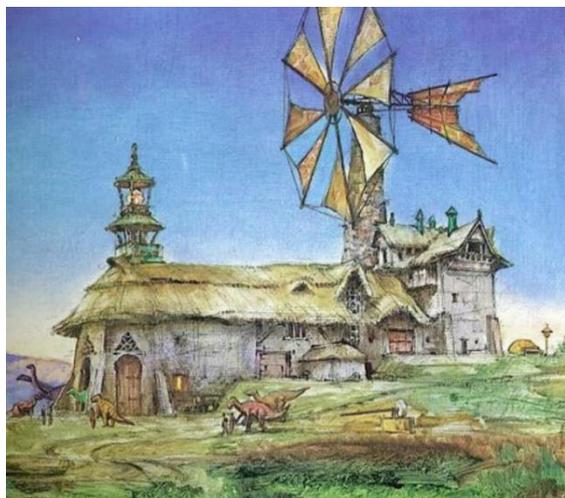
Les personnages auront sans doute beaucoup de questions à lui poser, mais Peter n'est pas d'humeur bavarder. Il est parti depuis le matin pour tenter de trouver une plante spéciale pour soigner sa mère qui est malade. Il appelle cette plante le trilobur, et il la décrit comme une sorte de chardon (un test en Science de difficulté 15 indique que cette plante est inconnue, du moins sous ce nom).

Là, les personnages peuvent l'aider à chercher (en vain) ou le convaincre de les conduire jusqu'à sa maison. S'ils l'aident un





peu, Peter leur en sera très reconnaissant, même si au final il n'y a pas de trilobur dans cette contrée. S'ils se montrent menaçants ou méchants vis-à-vis du garçon, il cherchera à leur fausser compagnie et ils auront bien du mal à le suivre à travers la jungle.



Une famille retenue en otage

Pendant ce temps, le groupe armé qui a repoussé les personnages sur le Pibe Del Oro s'est frayé, lui aussi, un chemin vers Dinotopia. Le canot s'est échoué sur le Récif de l'Effroi et les gredins ont été jetés à l'eau. Ils ne sont plus que trois désormais, mais ils possèdent toujours un revolver en état de marche. Qui sont-ils ? Ce sont en réalité des trafiquants de drogue. Ils accompagnaient leur marchandise qui devait être livrée à Pékin. Ils avaient chargé un sac de cocaïne dans le canot mais tout a été perdu lors du second naufrage. Ils sont furieux et ont déjà abattu un vélociraptor (la mère du jeune combattu par les personnages) à quelques kilomètres de là. Ils sont tombés sur la maison de la famille de Peter et ont décidé de s'y installer, retenant le père, Arthur, et la mère, Anna, en otages. Cela, Peter l'ignore (ils sont arrivés après son départ).

La ferme d'Arthur, Anna et Peter est composée d'une mesure au toit de chaume et aux murs blanchis à la chaux. Elle comprend trois pièces (une pièce de vie qui comprend le salon, la salle à manger et la cuisine et deux chambres. La famille fait ses ablutions dans

une bassine remplie dans la rivière voisine, rivière qui permet aux fermiers de trouver de l'eau potable et d'arroser leurs champs. Il y a une grange couverte pour les récoltes à laquelle est adossée une charrette à bras et près de deux hectares de plantations. La ferme est entourée par la jungle, à l'exception de deux sentiers assez larges pour laisser passer la charrette. L'un mène à la plage (comptez un quart d'heure de marche) et l'autre au village de Bourdonville (près d'une heure de marche).

Au moment où les personnages arrivent, la situation est la suivante. Arthur est au chevet d'Anna, dans la chambre. Il lui donne de l'eau et éponge son front, tout en guettant le retour de Peter, pour le prévenir de la présence des bandits. Arthur est conscient que son fils pourrait être capturé par les étrangers, mais il préfère le savoir près de lui. Anna est fiévreuse et alitée. Elle n'est pas sur le point de mourir, mais son état se dégrade tout de même. Elle a besoin de soins.

Les étrangers sont au nombre de trois. Leur chef s'appelle Sergio Amina. C'est lui qui détient le revolver. Il est affalé dans le divan dans le salon et mange tout ce qu'il peut tout en vidant les réserves d'alcool des fermiers. Il est accompagné de Fernando Isagui, son bras droit. Ils discutent de ce qu'ils ont vu et de ce que leur ont dit les fermiers sur Dinotopia. Ils veulent quitter l'île malgré la mise en garde d'Arthur, mais ils se demandent s'il n'y a pas du profit à se faire avant de partir. Dehors se trouve Marcelo Lopes, l'homme à tout faire. Il est chargé de guetter le retour du petit Peter (Arthur a prévenu les bandits, il ne voudrait pas qu'on tire sur son fils alors qu'il approche). Marcelo ne s'attend pas à voir arriver des adultes, aussi n'est-il pas particulièrement attentif, comme sentinelle.

Un test en Discrétion contre la PER de Marcelo sera nécessaire pour ne pas se faire remarquer (si les PJs font attention). Les personnages peuvent aussi reconnaître Marcelo comme un des hommes avec qui ils





ont eu une altercation lors du naufrage sur un test réussi en INT (difficulté 10).

Les bandits ne sont pas chauds à l'idée que d'autres survivants du Pibe del Oro les rejoignent. Surtout que les personnages connaissent leur vraie nature (ou du moins peuvent-ils le supposer). Ils chercheront donc à se débarrasser d'eux. Ils retiennent les parents de Peter en otage, alors si les personnages donnent l'assaut à la ferme, ils pourraient mettre Arthur et Anna en danger. Peter voudra retourner à la maison pour voir ses parents, mais il respectera les consignes des personnages s'ils se sont montrés respectueux vis-à-vis de lui jusque-là.

A part Sergio, le chef, les deux autres Argentins ne sont pas armés.

Sergio Amina, chef des trafiquants de drogue							
FOR	13	DEX	12	CON	14		
INT	13	PER	12	CHA	14		
PV	22	SBC	11	PS	21	PT	10
Comp.	Acrobaties +2, Bagarre +6, Bluff +4, Discrétion +4, Esquive +4, Mêlée +4, Métabolisme +3, Survie +3, Tir +4						
Dégâts	Revolver (1D10+1)						

Fernando Isagui, lieutenant							
FOR	14	DEX	11	CON	15		
INT	11	PER	12	CHA	11		
PV	22	SBC	11	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +3, Bagarre +6, Bluff +2, Discrétion +2, Esquive +2, Mêlée +3, Métabolisme +4, Survie +2, Tir +3						
Dégâts	Poings (1D3+2)						

Marcelo Lopes, homme à tout faire							
FOR	12	DEX	13	CON	11		
INT	11	PER	13	CHA	11		
PV	20	SBC	10	PS	20	PT	10
Comp.	Acrobaties +2, Bagarre +3, Bluff +3, Discrétion +2, Esquive +2, Mêlée +2, Métabolisme +1, Survie +1, Tir +2						
Dégâts	Poings (1D3+1)						

Les personnages devront décider que faire de leurs ennemis, s'ils en viennent à bout. S'ils se

montrent violents et barbares, s'ils tuent les trois bandits, ils ne se montreront pas sous leur plus beau jour aux Dinotopiens. Arthur, Anna et Peter ont beau ne pas être d'accord sur tout avec les habitants de Bourdonville, ce sont de vrais Dinotopiens. Ils ont la violence en horreur. Le mieux serait de faire des trois bandits leurs prisonniers et de les amener au village pour qu'ils soient jugés par un Adjudicateur. Bien sûr, cela, les PJs ne le savent peut-être pas encore. Arthur ou Peter peuvent toujours le leur dire avant qu'ils ne commettent l'irréparable. Maintenant, s'ils menacent directement sa femme ou son fils, Arthur pourrait comprendre que les personnages tuent les trafiquants et pardonner leur geste.

Arthur, Anna et Peter seront très reconnaissants aux personnages de les avoir protégés des bandits. Ils répondront à leurs questions comme ils le peuvent, mais Arthur et Peter se montreront surtout inquiets à propos de l'état d'Anna. Peter n'a pas trouvé la plante médicinale recherchée et ils n'ont plus d'autre choix que d'envoyer quelqu'un au village... Qui d'autre que les personnages, d'autant plus qu'en tant que nouveaux venus, ils doivent être pris en charge pour être entendus à Waterfall City.

Les PJs ont plusieurs raisons de se rendre à Bourdonville :

- Chercher un remède pour Anna
- Rencontrer d'autres Dinotopiens
- Être « pris en charge » pour leur arrivée
- Amener les bandits pour qu'ils soient jugés

Avant qu'ils partent, Arthur viendra leur parler. Il leur dira que lui et sa famille ne se sont pas isolés pour rien. On ne l'aime pas beaucoup au village. Il sait que si on évoque la maladie d'Anna, cela suffira pour que l'on confie un peu de trilobur aux personnages. Il ne veut pas ressasser le passé et se montrera donc un peu mystérieux si on cherche à en





savoir plus. Plus le mystère demeurera intact, plus la seconde partie du scénario sera intéressante. Mais au cas où, voici l'histoire d'Arthur, Anna et Peter...

Il y a neuf ans, Arthur et Anna vivaient avec leur jeune garçon Peter à Bourdonville. Un jour, la pierre solaire qui protégeait le village s'est fendue et sa « magie » a cessé de fonctionner. Un émissaire fut dépêché à Waterfall City pour quérir une nouvelle pierre en urgence, mais les carnivores rôdaient déjà. Bien que des tours de garde aient été instaurés pour surveiller les abords de Bourdonville, un mosasaure s'est glissé dans les ruelles et est entré dans la maison d'Arthur et d'Anna. La créature se fraya un chemin jusque dans la chambre de Peter. Attiré par les cris et les pleurs de son fils, Arthur revint juste à temps. Armé d'une hache pour couper le bois, il attaqua le monstre sans réfléchir et le tua.

Une fois l'émotion passée, le village se divisa en deux camps. Les uns estimaient que, bien que tuer un animal – même un mosasaure – était considéré comme un meurtre, Arthur n'avait pas vraiment eu le choix : son fils allait être dévoré. Les autres maintenaient qu'il existait d'autres moyens de chasser le mosasaure : attirer son attention, le tirer par la queue, prendre le petit Peter et s'enfuir... Petit à petit, l'avis des seconds l'emporta et Arthur fut jugé par un Adjudicateur venu de Waterfall City. Il fut finalement innocenté. Le juge estima qu'il avait mal agi, mais que de nombreux Dinotopiens auraient agi comme lui et qu'il ne pouvait donc être reconnu coupable de meurtre. Mais ce ne fut pas la fin de l'histoire. Une fois l'Adjudicateur parti, les villageois continuaient de penser qu'Arthur était un homme dangereux, plus prompt à brandir la hache qu'à discuter... Estimant que leur vie au village devenait insupportable, Arthur et Anna décidèrent d'aller s'installer hors de la ville, quitte à ne plus bénéficier de la protection de la pierre solaire. La région n'était pas spécialement riche en carnivores. Ils édifièrent donc leur petite ferme de leurs

propres mains et vivent depuis lors du fruit de leur récolte et de quelques échanges avec le village, où Arthur est toujours reçu froidement (bien qu'on reconnaisse la qualité de ses produits).

Bourdonville



Le village tient son nom de sa tradition apicultrice. C'est de là que provient le meilleur miel de Dinotopia (bon, les bourdons ne produisent pas de miel, mais les abeilles bourdonnent bel et bien). Le maire est une vieille femme bedonnante d'origine anglaise. Elle s'appelle Esmeralda Lockley mais se fait appeler Esme. On dénombre près de deux cents habitants, dont près d'un quart de dinosaures (troodons et gallimimus mais aussi tricératops et ankylosaures). Il y a un relais de transport « brach » (pour brachiosaure) mais il n'y a de deux trajets par semaine (le lundi vers Vulcanéum et le jeudi vers Waterfall City). Le village est construit en cercle concentriques autour d'une fontaine centrale ornée d'une statue de pierre recouverte en partie d'or montrant une grosse abeille juchée sur une fleur.

Le voyage se déroulera sans encombre (sauf si vous en décidez autrement) et prendra plus ou moins une heure. Pour les personnages, ce sera un moment émouvant et sans doute un peu effrayant. En effet, ils vont croiser une forte concentration de dinosaures se mêlant aux habitants humains. Tous sont des





herbivores, ou du moins se sont-ils tous adaptés au régime dinotopien. Prenez donc le temps de décrire les allées et venues des massifs tricératops dans les rues du village, les ankylosaures portant des cargaisons de miel ou tirant des charrettes, le parcours des coprocars qui ramassent le crottin de dinosaure avec leurs ouvriers en uniforme bleu... Bourdonville n'est pas une grosse ville, mais c'est un endroit très vivant, avec beaucoup de couleurs et de bruit en journée et un calme contemplatif la nuit.

La quête du remède

N'importe quel habitant peut renseigner les personnages s'ils se disent à la recherche d'un peu de trilobur. Chaque village de Dinotopia en cultive un peu pour des cas comme celui-là. Il y a un petit jardin communautaire dans le village où tout le monde peut se servir sous le regard bienveillant d'un troodon jardinier. Mais les villageois sont curieux et, voyant les personnages en bonne santé, ne manqueront pas de demander pour qui est le remède.

Si les personnages parlent d'Arthur et d'Anna, les paupières se plisseront et les fronts seront marqués par la réflexion. Les villageois se demanderont si les personnages sont eux aussi des tueurs de dinosaures. Il faudra réussir un test de Bluff ou de Séduction de difficulté 12 pour obtenir une réaction favorable et éviter un flot de questions désagréables, mais quoi qu'il en soit, on ne refusera pas un peu de trilobur à Anna.

Si Arthur n'a rien dit, les personnages pourraient vouloir en apprendre plus sur la raison pour laquelle sa famille n'est pas bien vue à Bourdonville. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, les personnages auront face à eux une personne qui pense qu'Arthur est un assassin sanguinaire. Sur un résultat de 5 à 6, ils parleront à une personne qui pense qu'Arthur n'avait pas le choix et a bien fait de tuer le mosasaure pour protéger son fils et qu'il n'aurait pas dû quitter le village.

Les bandits

Si les personnages amènent leurs prisonniers en ville, ils devront se justifier du fait de retenir des gens contre leur gré. Il n'y a pas de gardes sauriens à Bourdonville, mais une maison peut être aménagée pour accueillir les détenus, sous la surveillance de deux ou trois villageois. Cela dépend fortement de la façon dont les personnages vont plaider leur cause. Après tout, les Dinotopiens voudront aussi avoir l'avis des prisonniers et eux aussi peuvent tenter de se disculper. Après tout, ils n'ont probablement encore tué personne sur l'île et les crimes commis en-dehors de Dinotopia ne sont pas placés sous la juridiction locale... Là aussi, les personnages devront réussir quelques tests de Bluff ou de Séduction dont la difficulté dépendra des arguments. S'ils s'en tiennent aux faits et font preuve de bon sens, soyez cléments. S'ils se lancent dans une histoire compliquée et surtout fautive, montrez-vous plus exigeant avec eux.

Ce que les habitants proposeront, c'est de faire venir un Adjudicateur (il faudra attendre au moins deux jours, après l'envoi d'une perruche postale à Waterfall City). Pendant ce temps, les Argentins seront bien traités mais enfermés dans une maison gardée. De là, ils pourraient essayer de s'évader et de disparaître pour devenir des ennemis récurrents des personnages ou se venger directement et provoquer un nouvel affrontement.

Conclusion

Les personnages devront songer à retourner chez Arthur, Anna et Peter pour ramener le remède. Anna sera rétablie en 24 heures et la petite famille se montrera reconnaissante en offrant des légumes et des fruits aux personnages.

Les personnages peuvent négocier avec les deux parties pour que les fermiers puissent revenir au village. Mais il faudra se montrer



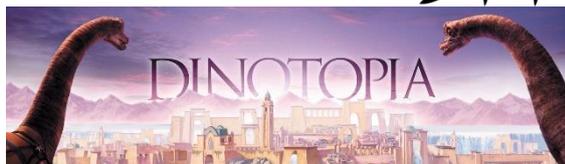


habile, car le village est toujours divisé à leur propos.

L'arc narratif des bandits peut aussi déboucher sur plusieurs conclusions. Le jugement demandera la participation des personnages. L'Adjudicateur aura besoin de leur témoignage, et sans doute aussi de celui d'Arthur et d'Anna. Mais les trafiquants auront aussi leur mot à dire et si les PJs prennent les choses trop à la légère, ils pourraient bien être libérés et priés de se rendre à Waterfall City, eux aussi, pour être pris en charge en tant que nouveaux venus. Le voyage vers la grande cité risque alors d'être mouvementé pour les PJs.

La suite vous appartient. Les personnages devront de toute façon se rendre à Waterfall City pour apprendre les bases de la société dinotopienne et inscrire leur nom au registre des nouveaux venus. L'île leur est désormais ouverte et bien des aventures les attendent !





LE JEU DE RÔLE – FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU JOUEUR :

NOM DU PERSONNAGE :

ORIGINE :

ETHNIE / ESPECE :

DEFAULT :

DESCRIPTION :

CARAC	Valeur	Mod.
FORCE		
CONSTITUTION		
DEXTERITE		
INTELLIGENCE		
PERCEPTION		
CHARISME		

Points de vie :	Seuil de blessure :
Points de stress :	Seuil de trauma :
Points de chance :	

Notes :

COMPETENCE	CARAC	MOD	VAL
Acrobaties	DEX		
Arts	DEX		
Artisanat	DEX		
Bagarre	FOR		
Bluff	CHA		
Discrétion	DEX		
Dressage	INT		
Esquive	DEX		
Fouille	PER		
Histoire	INT		
Mécanique	DEX		
Médecine	INT		
Mêlée	FOR		
Métabolisme	CON		
Monte	DEX		
Natation	FOR		
Sciences	INT		
Séduction	CHA		
Survie	INT		
Tir	PER		
Traditions	INT		
Vol	DEX		

Equipement :





DINOTOPIA®

Imaginez une île inaccessible, entourée d'un récif terrifiant et d'une tempête électromagnétique qui éloigne navires et avions. Une île où, défiant les lois du temps, les géants du passé que sont les dinosaures ont survécu jusqu'à nos jours et ont évolué – du moins certains d'entre eux – jusqu'à former avec les humains naufragés au fil des siècles – une société harmonieuse. Harmonieuse, du moins, en apparence. Car la paix est fragile sur Dinotopia et les prédateurs ne se tiennent à distance des villes que grâce aux propriétés incroyables de pierres solaires, provenant du Monde de l'Obscur, un endroit souterrain dangereux et mystérieux.

Dinotopia, le jeu de rôle, propose une description de l'univers tiré des œuvres de James Gurney et un système inspiré du D20 pour y jouer des aventures merveilleuses ou terrifiantes ! Oubliez tout ce que vous pensez savoir des dinosaures !