

ESCAPE FROM **DINO ISLAND**

un jeu de Sam Tung & Sam Roberts

Pour jouer à *Escape from Dino Island*, vous aurez **besoin de** :

- 3-6 personnes, vous compris
- Quelques crayons ou stylos
- Au moins 2 dés à six faces (d6), mais en avoir plus c'est mieux
- Les feuillets de *Escape from Dino Island* (disponibles sur le site du jeu)

De plus, vous **apprécierez** sûrement :

- Un peu de musique d'aventure et de mystère, pour l'ambiance
 - Des jouets dinosaures, parce que c'est marrant
-

Escape from Dino Island

v1.0 Zine Edition June 2019

Copyright 2019 Sam Tung & Sam Roberts

ESCAPE FROM DINO ISLAND

par Sam Tung & Sam Roberts

LOIN des regards indiscrets et des découvertes accidentelles se trouve une île où marchent encore des dinosaures. Ici, sur Terre. Que ces dinosaures soient le résultat d'expérimentations humaines, qu'ils aient vécu cachés ici pendant des millénaires, ou qu'ils soient encore autre chose reste à découvrir. L'important, c'est qu'ils sont ici. Tout comme les hommes, dont les sites high-tech parsèment l'île, sans que l'on sache vraiment à quoi ils servent.

Vous aussi, vous êtes là. Juste à temps pour que les choses tournent vraiment mal. Vous échapperez-vous de l'île vivants ? Quel genre de personne allez-vous devenir pour survivre ?

"Le Dinosaur et l'Homme, deux espèces séparées par 65 millions d'années d'évolution, viennent tout à coup de se retrouver face à face. Comment serait-il possible d'avoir la plus petite idée de ce qui va se passer ?"

— **Dr. Alan Grant**, *Jurassic Park*

"Vous avez trois choix : courir, vous planquer ou mourir."

— **Danielle Rousseau**, *LOST*

Escape from Dino Island est un jeu d'action-aventure basé sur *Apocalypse World* de D. Vincent Baker & Meguey Baker. Ce jeu est autonome, mais si vous ne connaissez pas *Apocalypse World* (ou un jeu similaire *Powered by the Apocalypse*), vous trouverez peut-être ce jeu légèrement déroutant.

Escape From Dino Island est conçu pour **3 à 6 joueurs**. Ce jeu permet de raconter une histoire unique et palpitante au cours de **1 ou 2 sessions** de 3 à 4 heures chacune. La plupart d'entre vous joueront le rôle des **Héros**, les protagonistes de ce récit d'aventures que vous allez créer ensemble. L'un d'entre vous sera le **Maître des Dinos (MD)**, dirigeant les dinosaures qui menacent les Héros, interprétant les personnages secondaires et éphémères rencontrés (**Personnages non-joueurs** ou **PNJ**) et faisant vivre l'île elle-même, dans toute sa mystérieuse et dangereuse beauté.

Pour commencer, décidez qui sera le MD. Il devrait prendre quelques instants pour se familiariser avec les règles du MD (p. 16), puis suivre les instructions de la page suivante ou du feuillet de Préparation.

VOILÀ LE TOPO

Utilisez ce questionnaire pour vous lancer sans attendre. Discutez des réponses apportées, développez ensemble le cadre, les relations et le scénario.

I. SUR LE CONTINENT

Vous êtes venus sur l'île ensemble. Pourquoi ?

Joueurs : Choisissez une entrée ou lancez un dé.

1. Nous avons été invités, en de mystérieuses circonstances.
2. Nous avons été embauchés pour travailler ici, en de mystérieuses circonstances.
3. Nous sommes ici dans un cadre d'exploration et de recherche.
4. Nous sommes des criminels ou des trafiquants, venus pour faire un coup.
5. Nous sommes une mission de secours et/ou d'extraction. Qui/que cherchons-nous ?
6. Nous sommes en mission clandestine d'infiltration et/ou de sabotage.

Qui êtes-vous ?

Joueurs : Choisissez un livret de Héros. (Aucun joueur ne doit choisir le même livret)

Suivez les instructions de votre livret pour créer votre Héros. Ensuite, faites un tour de table et présentez vos personnages. N'hésitez pas à poser une question ou deux aux autres Héros, mais ne rentrez pas trop dans le détail. Vous apprendrez à mieux les connaître au cours de la partie.

Qu'avez-vous appris au sujet de l'île avant de venir ici ?

MD : Distribue une rumeur à chaque joueur.

Posez des questions afin de clarifier le scénario. Faites en sorte que tout le monde soit d'accord sur le moyen d'atteindre l'île et sur ce qu'il a prévu d'y faire. Utilisez la carte si besoin.

II. L'ARRIVÉE

Sur l'île, vous rencontrez rapidement votre premier dinosaure.

MD : Pour chacune de ces questions, choisis un joueur et pose-la lui.

- Décris la situation. Où étiez-vous et quel type de dinosaure était-ce ?
- Qu'as-tu ressenti quand tu as vu un dinosaure vivant, réel ?
- Quelle chose étrange as-tu remarquée à propos du dinosaure ?
- Quelle chose étrangement familière as-tu remarquée à propos du dinosaure ?

Puis rapidement, quelque chose a mal tourné.

MD : Pour chacune de ces questions, choisis un joueur et pose-la lui.

- Quand as-tu soupçonné que quelque chose n'allait pas ? Pourquoi ?
- Vers qui t'es-tu instinctivement tourné ? Pourquoi ?
- Quelle est le scénario le plus pessimiste d'après toi ?
- Qu'est-ce qui t'a fait réaliser que le danger était vraiment sérieux ?

CE QUE VOUS NE SAVEZ PAS :

- Comment se fait-il que des dinosaures vivent sur l'île ?
- On trouve sur l'île un COMPLEXE construit par l'homme. Qui l'a construit, et dans quel but ?
- Le complexe est hors service. C'est peut-être récent, ou pas. Que s'est-il passé ?

III. MAINTENANT

Où êtes-vous ?

Joueurs : Choisissez une entrée ou lancez un dé. Notez-le sur la carte.

1. Le couvoir.
2. L'enclos des triceratops.
3. Des dortoirs abandonnés en toute hâte.
4. Un monorail surplombant la jungle.
5. Une plage couverte de débris.
6. Une caverne, en attendant que la pluie cesse.

Vous connaissez un moyen de quitter l'île (mais il pourrait y en avoir d'autres). Quel est-il ?

Joueurs : Choisissez une entrée ou lancez un dé. Notez-le sur la carte.

1. Un appel au secours à la station radio.
2. L'avion d'un trafiquant, dissimulé.
3. L'hélicoptère qui vous a déposé ici.
4. Un sous-marin militaire.
5. Un voilier/navire de plaisance ancré au large.
6. Un navire de croisière qui passe au large une fois par semaine.

Pourquoi n'est-il pas possible de simplement partir ?

*Ces deux choix sont appelés les **OBSTACLES**.*

Il y a un problème...

MD : Choisissez-en un.

1. La seule route passe par l'enclos/le territoire des deinonychus.
2. Le monorail est le seul moyen d'accès à leur destination, et il est hors-ligne.
3. Il faut laisser passer cette satanée tempête.
4. Ils ne peuvent pas partir d'ici sans avoir réalisé leur mission.
5. Il faut entrer dans le complexe, mais il est verrouillé.
6. Leur moyen de quitter l'île est soit endommagé, inatteignable ou n'est pas encore arrivé.

Il y a un mystère qui demande à être résolu...

Joueurs : Choisissez une entrée ou lancez un dé.

1. Pourquoi avons-nous perdu le contact avec le monde extérieur ?
2. Qui a saboté notre mission ? Pourquoi ?
3. Pourquoi notre contact ne nous a-t-il pas encore rencontré ? Où se trouve-t-il ?
4. Quelle est la source de cet étrange signal qui écrase nos communications ?
5. Pourquoi nos boussoles ne fonctionnent-elles pas correctement ? Et où se trouve le Nord ?
6. Qui sont ces silhouettes obscures qui nous scrutent depuis les fourrés ? Que veulent-elles ?

MD...

Pour le moment, tu devrais avoir une situation de départ bien étoffée, mais pour monter d'un cran, consulte ta liste de manœuvres et fais-en une. Quelque chose qui met les Héros en péril. Ensuite, demande à l'un des joueurs... « Que fais-tu ? »



LES HÉROS

CRÉER UN PERSONNAGE

Afin de se lancer rapidement dans l'action, créer un Héros dans *Escape from Dino Island* est simple.

1. Choisis un des livrets de Héros. Télécharge-les sur le site du jeu.
2. Distribue les valeurs suivantes parmi tes trois caractéristiques (**FORME**, **ASTUCE** et **CALME**) :
+2, +1, -1. Pour une aventure plus corsée, essaye **+2, 0, -1**.
3. Donne un nom à ton Héros, ainsi qu'un genre, une personnalité et une apparence.
4. Suis toute autre étape additionnelle présente sur ton livret.

Tout en poursuivant la création de la situation initiale (voir **Voilà le Topo**, p. 2), imagine qui pourrait être ton personnage, mais n'en fais pas trop. Crée juste ce dont tu as besoin pour démarrer. Les détails sur le passé de ton personnage, sa personnalité et sa psychologie émergeront lors des moments calmes de votre aventure.

AGIR

Jouer à *Escape from Dino Island* revient principalement à participer à une conversation, à décrire ce que ton personnage dit et fait, à écouter les autres joueurs décrire les actions de leur propre personnage, ainsi qu'à réagir à ce que dit le MD.

Parfois, ton personnage racontera ou fera quelque chose qui déclenchera une **Manœuvre**. Ton personnage ne peut pas le faire sans déclencher la Manœuvre, et il ne peut pas déclencher la Manœuvre sans le faire.

Les Héros ont deux types de Manœuvres : les **Manœuvres de Base** et les **Manœuvres Spéciales**. Tous les Héros partagent les Manœuvres de Base, mais les Manœuvres Spéciales sont uniques à chaque livret et ne peuvent pas être utilisées par quelqu'un d'autre. Les Manœuvres de Base sont également divisées entre les Manœuvres **Sous Pression** et les Manœuvres **Au Calme**. Consulte les pages 6 et 7 pour plus d'informations sur les Manœuvres de Base.

La plupart des Manœuvres nécessitent un lancer de dés. Lance 2 dés à six faces (2d6) et ajoute la caractéristique appropriée (ou tout autre modificateur). Un résultat supérieur ou égal à 7 est un **succès**. Un 6 ou moins est un **échec**. Si tu obtiens **10+**, tu as un succès éclatant, alors qu'un 7-9 signifie généralement un succès avec une contrepartie ou un choix difficile.

Peu importe ce que tu lances, consulte la Manœuvre et fais-ce qui y est indiqué. Si la Manœuvre ne te dit pas quoi faire, demande au MD de te dire ce qui arrive.

Quand tu réalises une action qui n'est pas couverte par une Manœuvre, le MD te dira ce qui arrive.

DÉGÂTS DE DINO

Les Héros se trouvent dans une situation terrifiante riche en dangers. Ils ont de grandes chances d'être **blessés**. Quand tu subis une **BLESSURE** (généralement suite à un échec), note la blessure sur ton livret. La plupart des blessures n'ont pas d'effets spécifiques en jeu, mais cela ne veut pas dire que la blessure n'est pas sérieuse. Le MD te dira quand et comment la blessure te met en difficulté.

Les blessures peuvent être soignées par quelqu'un doté d'une formation médicale. Si personne ne joue le Docteur, il va falloir trouver un PNJ pour vous aider.

Si ton personnage est blessé alors qu'il a déjà une blessure, ne marque pas une seconde blessure. À la place, utilise la manœuvre **FIN DU VOYAGE** (voir p. 7).

*Un Héros qui est HORS SERVICE ne peut être soigné que par un Docteur ayant choisi **RÉANIMATION**. Même le plus capable des PNJ ne dispose pas de cette capacité.*