

LE DERNIER JOUR D'ISLA SORNA



Scénario : Michel C4S4 Casabianca
Illustrations Personnages : -BS-
yearzeroengine.fr

Les PJ sont de nouveaux employés d'InGen arrivés le matin même sur Isla Sorna. On leur a organisé un pique-nique et une petite visite des installations, mais tout ne va se passer comme prévu...

Les personnages jouables au début de l'aventure sont au nombre de 5 et devraient être choisis avec l'ordre de priorité suivant : Vanessa Greenberg, Paul Gröbler, Antonio Chavez, Tao Wang et Jose Gonzales. 3 autres personnages seront disponibles dans le laboratoire si des personnages principaux ont été tués ou blessés gravement et devraient être attribués dans l'ordre suivant : Jey Davis, Caleb Jackson et Judy Brown.



Un Déjeuner sur l'Herbe

Jouer la musique de Jurassic Park

Lire ou paraphraser le texte de présentation suivant aux joueurs :

Le soleil se lève sur Isla Sorna.

Une brume légère s'attarde au-dessus des lagunes et des vallées luxuriantes, caressant la cime des arbres tropicaux. Les cris d'oiseaux étranges résonnent dans la jungle, mêlés à d'autres sons... plus profonds, plus anciens.

Vous êtes arrivés ce matin même, encore émerveillés de fouler le sol du légendaire Site B — la seconde île du projet Jurassic Park. Vous n'êtes pas des aventuriers, ni des

mercenaires, mais de simples employés fraîchement recrutés : biologiste, informaticien, agent d'entretien, garde chasse... L'avenir s'annonce prometteur : un salaire généreux, un cadre paradisiaque, et la chance unique de participer à un projet scientifique hors du commun.

Pour fêter votre arrivée, la direction a voulu marquer le coup : un pique-nique d'accueil, sur les hauteurs de Laguna Escondido, une plaine isolée surplombant la jungle. On vous y a déposés par hélicoptère en fin de matinée, après les formalités administratives, avec des paniers repas, des bouteilles d'eau fraîche, et la promesse d'une journée tranquille avant de commencer le travail demain.

Sous le ciel clair, tout semble paisible.

Jouer le son des Brachiosaures

Mais à l'horizon, un grondement sourd trouble la sérénité du paysage. Le vent se lève...

Appel de la Direction

Les personnages voient au loin des nuages qui s'amoncellent et un vent frais commence à se lever...

Un grésillement brusque retentit dans le talkie-walkie, couvert par le souffle du vent et la friture statique.

— ...Madame Greenberg ? Ici la direction, vous me recevez ?

Une pause. Le signal crachote, la voix revient plus claire.

— Écoutez-moi attentivement, la situation météo vient de changer. La dépression tropicale au large a accéléré, et elle fonce droit sur nous. L'hélicoptère ne pourra pas venir vous récupérer. Je répète : pas d'extraction aérienne.

— Vous devez rejoindre immédiatement le bâtiment administratif, secteur nord, à environ un kilomètre à vol d'oiseau. Vous y trouverez un 4x4 de service sur le parking. Les clefs se trouvent dans les locaux, dans le bureau marqué Site Office sur le plan.

— De là, suivez la route vers le sud jusqu'au port. Un vedette d'évacuation vous attendra là-bas jusqu'à 18:00, vous avez largement le temps de vous y rendre. Et surtout, restez ensemble.

Un coup de tonnerre gronde au loin. Le signal devient instable.

— Bougez maintenant. Et gardez la radio ouverte sur ce canal. Bonne chance. Terminé.

Le talkie crache encore quelques secondes de friture avant de se taire.

Le groupe (qui se trouve à *Laguna Escondido*) doit se rendre à pied aux bureaux de l'administration qui se trouvent à 1 km environ, ce qui leur demandera une trentaine de minutes. Le temps se dégrade à vue d'œil...

Alors qu'ils progressent difficilement dans de hautes herbes qui leur arrivent aux épaules, un nouvel appel d'un opérateur visiblement tendu leur parvient :

— *Madame Greenberg ? Ici la direction, vous me recevez ?*

— *Nous avons un problème majeur. Une panne informatique et électrique d'origine inconnue vient de frapper plusieurs secteurs de l'île. Les systèmes principaux sont hors ligne — je répète, hors ligne.*

Un court silence, suivi d'un souffle nerveux dans le micro.

— *Les générateurs de secours se sont déclenchés, mais ils ne couvrent pas tout le réseau. Les enceintes de confinement ne sont plus alimentées.*

Un silence lourd de sous entendus s'éternise, puis comme pour enfoncer le clou :

— *Les animaux ne sont plus confinés.*

Le ton se fait plus pressant, les bruits de fond révèlent une agitation à la base : voix, alarmes, portes qu'on claque.

— *Écoutez-moi bien : vous devez quitter la zone immédiatement. Rejoignez le bâtiment administratif au plus vite, prenez le véhicule sans traîner et rejoignez la zone d'évacuation en ne vous arrêtant sous aucun prétexte.*

Un cri lointain, difficile à identifier, perce la transmission. La voix du responsable reprend, haletante.

— *Déplacez-vous maintenant, et gardez le contact radio. On vous rappellera dès qu'on aura repris le contrôle de la situation. Terminé.*

Un dernier grésillement. Puis plus rien, sinon le souffle du vent et le bruit de la pluie qui approche... Le groupe peut rejoindre le bâtiment administratif sans encombre, mais il n'est pas interdit de leur mettre un peu la pression...

Distribuer les cartes d'Objectifs Personnels.

Les Bureaux de l'Administration

Lorsque le groupe arrive aux locaux administratifs, ils constatent qu'ils ont été évacués en toute hâte : portes grandes ouvertes, chaises renversées, affaires personnelles encore en place... Ils doivent récupérer les clefs du 4x4, qui se trouve sur le parking, dans le bureau *Site Office*.

Dans les locaux le groupe est attaqué par deux Dilophosaures Juvéniles (ne pas oublier de donner 1

point de Stress aux personnages attaqués et à ceux subissant au moins 1 point de dégât). On pourra leur mettre la pression avec le **son du Dilophosaure**. Dans l'armurerie, qui se trouve dans le local en face de *Reprographics*, on peut trouver un fusil hypodermique. Pour y accéder, il faut forcer la serrure électronique avec un ordinateur connecté au réseau et un jet de **Technologie**, ou bien défoncer la porte en lui infligeant 10 points de dégât.

La Route vers le Port

Le groupe peut récupérer le 4x4 sur le parking des bureaux et prendre la route en direction du port. Les PJ qui fouillent le véhicule peuvent y trouver une caisse avec un lance roquette et 3 munitions. En chemin, ils entendent le pas lourd d'un T-Rex (jouer le **son du T-Rex** et ne pas oublier de distribuer des points de Stress). Leur véhicule est pris en chasse par l'animal. On pourra gérer cette poursuite avec la règle de Poursuite proposée à la fin du scénario.

Alors qu'ils se sont débarrassé du T-Rex, un nouvel appel interrompt leur moment de calme après la tempête :

(La voix est faible, parasitée par les interférences et des éclats de voix en arrière-plan.)

— Ici la direction... Greenberg, vous êtes toujours en ligne ?

Court silence, bruit de papiers qu'on déplace, souffle tremblant.

— On... on fait le comptage des équipes d'évacuation. Il y a un problème.

— Le laboratoire de recherche génétique, secteur sud, a été évacué dans la panique. Les protocoles n'ont pas été respectés...

La voix se fait hésitante, puis s'affermir, comme si l'orateur refusait d'y croire lui-même.

— D'après la liste du personnel... il manque quelqu'un.

— Un enfant. Le fils du docteur Garza. Il devait être dans le laboratoire ce matin — sa mère l'avait amené parce qu'elle ne pouvait pas le laisser seul au dortoir.

Un silence lourd, seulement troublé par le souffle du vent dans le micro.

— Les équipes d'intervention sont déjà en sous-effectif. On n'a personne à envoyer. Si vous êtes proches du port, le labo est à quelques centaines de mètres du quai, juste avant le grand hangar.

— Si vous pouvez... s'il vous plaît, allez voir. Mais soyez prudents.

Un crépitement de foudre. Puis, dans un murmure presque coupé par la statique :

— Ne le laissez pas là-bas. Bonne chance...

Le Laboratoire

Dans le laboratoire le groupe doit retrouver un enfant qui se cache dans le **bureau B19**, sous un bureau. Des Raptors rôdent dans les couloirs verts (jouer **son Raptor** et ne pas oublier de distribuer des points de Stress) et on peut tromper leur vigilance avec un jet de **Discrétion**.

Si besoin, deux autres personnages (*Caleb Jackson* et *Judy Brown*) peuvent se trouver dans le laboratoire si des personnages principaux ont été tués ou blessés gravement lors des rencontres précédentes.

Dans le *Security Office*, fermé par une serrure électronique que l'on peut forcer avec un jet de **Technologie** ou en défonçant la porte en lui infligeant 15 points de dégâts, se trouvent des armes (1 matraque électrique et 1 fusil d'assaut, le reste a été emporté lors de l'évacuation).

Le gamin s'appelle *Jey Davis* et est absolument insupportable... Lorsqu'il est trouvé il va se mettre à crier et rameuter les Raptors, à moins qu'on arrive à le raisonner avec **Persuasion** ou le maîtriser avec **Force**.

Après avoir récupéré le gamin, les PJ devraient se diriger vers le port en 4x4. On pourra pimenter un peu la route avec un Raptor sortant du laboratoire pour poursuivre la voiture.

Le Port

Les PJ courent sur la jetée du port dans la tempête qui fait maintenant rage vers le bateau. On pourra compliquer les choses avec une attaque de Ptéranodon par les airs.

Le Bateau

Le moteur gronde faiblement tandis que le bateau s'éloigne du quai. L'île s'efface peu à peu derrière eux, noyée dans la pluie torrentielle. Au loin, des éclairs zèbrent encore le ciel au-dessus de la jungle — cette jungle devenue un enfer.

Vous l'avez fait. Contre toute attente, vous avez survécu au chaos, à la tempête, à la panique. L'air marin emplit vos poumons, lourd, salé, mais libre. La radio grésille à nouveau : une voix fatiguée, presque émue, vous félicite d'avoir quitté l'île. Vous échangez des regards épuisés, incrédules. C'est fini.

Puis, un bruit, sous vos pieds, quelque part dans la cale...

Jouer le **son du Raptor**. Un Raptor qui s'était caché dans la cale attaque les survivants.

LA VIE TROUVE TOUJOURS UN CHEMIN...



Fin.

Poursuite avec le T-Rex

Le T-Rex peut se trouver au *Contact* (il peut alors attaquer les personnages qui ont un bonus de +2 pour le toucher), à *Distance* (le T-Rex ne peut attaquer mais les personnages n'ont pas de bonus) ou *Au Loin* et la poursuite est terminée. La poursuite commence à *Distance*.

Chaque round, le personnage qui conduit décide s'il veut se rapprocher, s'éloigner ou rester à la même distance du T-Rex. Il fait ensuite un jet de Pilotage, sachant que la manœuvrabilité du véhicule est de 4 (donc le jet de Pilotage se fait avec un nombre de dés égal à 4 plus la compétence de Pilotage du conducteur).

- S'il rate son jet, la distance entre le T-Rex et le véhicule diminue s'il essayait de s'éloigner ou de rester à la même distance, ou augmente s'il essayait de se rapprocher.
- S'il réussit son jet, la manœuvre est un succès et la distance évolue dans le sens voulu.
- S'il fait une panique (il obtient un 1 sur un des dés de Stress), le MJ décide de ce qu'il se passe. Le conducteur peut perdre le contrôle du véhicule qui se plante dans le décor, une arme peut passer par dessus bord, etc.