

Descriptif

Ce scénario est un survival insulaire contemporain pour 5 personnages joueurs.

C'est une adaptation plutôt fidèle de la nouvelle "[L'île aux chimpanzés](#)", écrite par Marija Nielsen et publiée en fascicule aux éditions [Le carnoplate](#) en 2013. *Sombre* est un jeu de rôle horrifique, écrit par Johan Scipion et publié sous forme de revue par [Terres Etrangées](#).

Adaptation par Gabzéta, avec les bons conseils de Seb Lenoir et de Gauvain sur le forum des Terres Etrangées.

Références cinématographiques

Les chasses du comte Zaroff, L'île du docteur Moreau...

Pitch

De nos jours, dans l'archipel des Açores. Une primatologue piège ses anciens collègues sur un îlot où vit une horde de chimpanzés agressifs. Les 5 infortunés vont devoir survivre en pyjamas, traqués par les singes, avant que la scientifique ne vienne chasser les survivants à coups d'arbalètes.

Personnages joueurs prêtirés

- 4 scientifiques primatologues, travaillant pour une fondation dans l'ouest de la France.
- Un domestique, travaillant sur une île résidentielle des Açores.

Eli Madec

Background visible :

Domestique rusé et endurci. 50 ans. Visage émacié. Grand et sec.

Eli est au service de Tatiana Orloff et il habite avec elle sur son île résidentielle.

Background caché :

Depuis 3 ans, j'assiste au quotidien Tatiana Orloff. Ma patronne est littéralement obsédée par le comportement prédateur des singes. Elle est alcoolique et experte au tir à l'arbalète.

Je sais qu'il y a des caméras disséminées sur toute l'île aux chimpanzés et qu'elle est composée de 5 grandes zones :

1. La plage, qui est inondée à marée haute
2. La zone rocheuse, qui est relativement sûre. Une cabane là-bas, contient des outils.
3. La clairière dans le massif épineux contient le générateur pour alimenter les caméras.
4. Une clairière sert de lieu de vie actuel aux singes
5. Une clairière abandonnée est l'ancien lieu de vie des singes.

Je suis un homme d'honneur qui obéit sans broncher à sa maîtresse. Qu'elle m'ai abandonné sur l'île me perturbe complètement.

Je suis vêtu de chaussures, pantalon, veste et chemise. je possède un briquet et des cigarettes.

Eli Madec

Domestique rusé

E 12 - C 12

Endurci

Code de conduite : ne jamais nuire à Tatiana

Damien Duroche :

Background visible :

Primatologue désinvolte et chanceux

38 ans. Visage poupin. Cheveux frisés.

Ancien amant de Tatiana Orloff lorsqu'ils étaient collègues à la fondation. Damien l'a soutenu et a tenté de la convaincre de ne pas démissionner. Il a gardé de la tendresse pour elle. il a aujourd'hui une relation avec Nelly Potier.

Background caché :

Je suis persuadé que Tatiana, cette orgueilleuse, reviendra nous chercher rapidement et qu'elle ne souhaite que nous provoquer, nous montrer "in situ", la réussite de son expérience.

Damien Duroche

Primatologue désinvolte

E 12 - C 12

In extremis

Code de conduite : je ne peux pas être violent envers un animal.

Georges Terrier :

Background visible :

Primatologue arrogant et miraculé

Directeur de la fondation. 60 ans. Petite barbe et lunettes. Diabétique.

Terrier a beaucoup d'affection pour Tatiana Orloff, dont il est l'ancien mentor. Lorsque le projet de Tatiana a été refusé, il était absent pour des raisons de santé. Sinon, il l'aurait soutenu. Terrier est aujourd'hui mentor de Nelly Potier.

Background caché :

J'admet que Tatiana est rancunière, mais je lui trouve toujours des excuses. Je suis intimement persuadé qu'elle ne me fera pas de mal. J'étais secrètement amoureux d'elle quand elle était mon élève.

Georges Terrier

Primatologue arrogant

E 12 - C 10

Miraculé

Invalide. Diabétique (faible endurance)

Nelly Potier :

Background visible :

Paléontologue irritable et donneuse d'ordre

33 ans. Rousse pulpeuse, aux formes généreuses.

C'est le projet d'étude de Nelly qui a été financé, au détriment de celui de Tatiana sur les chimpanzés. Nelly est aujourd'hui l'élève du professeur Terrier, à la place de Tatiana. L'affection que le directeur semble toujours porter à Tatiana rend Nelly très jalouse. Nelly a une liaison avec Duroche, l'ancien amant de Tatiana, mais son côté désinvolte l'agace.

Nelly Potier

Paléontologue irritable

Chef

Écervelée

Joseph Blin :

Background visible :

Primatologue fort et discipliné

45 ans. Massif et musclé. Visage carré.

Blin déteste Tatiana, il a dévalorisé son "projet chimpanzés" et a été heureux de la voir démissionner. Il n'a répondu présent à l'invitation de la russe que parce que tous ses collègues s'y rendaient. Blin est rancunier vis à vis de Georges Terrier qui prend toujours des femmes comme élèves. Il est amoureux de Nelly, il joue les protecteurs avec elle et utilise le premier prétexte venu pour dévaloriser Duroche.

Joseph Blin

Primatologue discipliné

Fort

Dévoué : Nelly

Antagonistes

Les chimpanzés sauvages.

Ils sont au nombre de onze. 1 mâle dominant, 3 jeunes mâles, 5 femelles et 2 bébés.

Ils ont grandi sur l'île et n'ont eu aucun contact avec les humains. Ils se sont habitués à dévorer la chair fraîche en chassant les chèvres déposées sur la plage par Eli deux fois par semaine. Ces quinze derniers jours, rien n'a (volontairement) été déposé. Ils sont affamés de viande et sont très agressifs.

Lieu de vie : Ils ont bâtis des nids dans les arbres partout sur l'île. Mais ils vivent actuellement en bordure d'une clairière, zone nord.

Attitudes : Ils s'appellent et communiquent en frappant sur des troncs à un rythme régulier, ou avec des clameurs répétées de cimes en cimes.

Attitudes au combat : grognements, cris gutturaux, clameurs agressives, hurlements, babines retroussées avec les crocs pointus en évidence, crachats sur la victime, poils hérissés... Ils observent immobile, ont des gestes fluides et rapides, ils se balancent d'un pied à l'autre, s'accroupissent et martèlent le sol, frappent leurs poitrines de plus en plus vite...

Violence au combat : ils sont enragés et provoquent 1 ou 2 blessure à main nue : ils bourrent de coups de poings, mordent jusqu'à briser les os, étranglent, se jettent les pieds en avant...

Ils utilisent aussi des armes : une branche taillée comme une lance primitive, une pierre fendue, un os de fémur brisé pour frapper. Ces armes improvisées sont considérées dans leurs mains comme des armes normales.

Tactiques de chasse :

En présence du mâle dominant, la horde agit de manière disciplinée et tactique.

Les femelles bombardent leurs proies depuis les arbres d'une pluie d'écorces et de cailloux. Elles agissent comme un groupe et infligent une blessure par tour aux cibles. Elles isolent ou rabattent la proie vers les mâles.

Une fois la cible en fuite, les mâles entament la poursuite dans les arbres ou au sol. Ils se laissent tomber sur leur proie pour la surprendre et la faire chuter. A la course, ils s'agrippent aux chevilles. ils utilisent aussi des lances pour percer et fatiguer la proie.

Une fois celle-ci leur merci, ils l'encerclent et laissent le mâle dominant l'affronter en duel. Une proie tuée est déchiquetée à main nue avec sauvagerie. Le dominant mange en premier. Les autres se battent pour les meilleurs morceaux.

Si un singe est gravement blessé, tout le groupe s'éloigne temporairement.

Grand mâle :

Il est nettement plus gros que les autres. Au combat, il gronde pour menacer les jeunes mâles trop pressés de se battre à sa place. Il donne le coup de grâce. Très fort, il pourra arracher un membre dans un accès de rage.

PNJ 12,

Puissance bestiale : Inflige 4 Blessures à mains nues.

Mâle Alpha : Cherche le duel au corps à corps contre le PJ leader.

Sa présence est indispensable à la constitution d'un groupe et des dégâts qui vont avec.

Jeunes Mâles :

Si le dominant n'est pas là, les jeunes mâles essayeront de l'imiter et d'affronter une victime à la fois. Mais ils ne sont pas disciplinés, et ils n'usent pas forcément de tactique élaborée.

PNJ 10. Cause 1 ou 2 blessures à mains nues.

Femelles :

Elles attaquent depuis les arbres, elles ne descendent au corps à corps que si elles ont une bonne raison (voler de la nourriture...). Elles sont accompagnées de leurs 2 bébés.

PNJ 10. Craintives, ne cèdent au corps à corps qu'en cas d'extrême nécessité. Dévouée au petits.

Autres réactions

En chasse, les singes pourront changer de cible si d'autres proies se révèlent à proximité. Ils peuvent abandonner une proie qui fuit à travers les massifs d'épineux, ou qui tombe dans une faille cachée entre deux rocs.

Les singes craignent le feu et l'orage. Un singe blessé par un PJ s'en prendra tout spécialement à lui les fois suivantes (si possible lui donner un signe distinctif : oeil crevé, cicatrice sanglante, brûlure...).

Tatiana Orloff :**Background visible**

Primatologue fanatique

45 ans. grande et brune au visage long. Rit très fort

Humiliée par le refus de financement de son projet sur les chimpanzés, elle a démissionné de la fondation et coupé les ponts il y a 3 ans. Elle a monté son expérimentation elle-même : étudier le comportement prédateur et les méthodes de chasse des chimpanzés sauvages. Elle a laissé des singes grandir sur une île lui appartenant et leur a fourni des chèvres comme proies. Elle les surveille grâce à un circuit de caméras, sur son île familiale, à 3km de là.

Tatiana haït Blin depuis toujours Elle jalouse violemment Nelly. Elle méprise Duroche qui lui fait pitié. Seul Terrier, son ancien mentor, est à même de réveiller chez elle un soupçon de compassion, s'il ne la contrarie pas.

Background caché

Tatiana s'est peu à peu enfoncée dans la folie et se délecte au quotidien de la cruauté des primates envers leurs proies. Elle rêve de chasser avec eux. Elle conçoit alors un piège pour se venger de ses anciens collègues : après les avoir invités dans sa résidence et les avoir drogués, elle les fait déposer de nuit sur l'île aux singes. Quand Blin se réveille trop tôt et se débat, elle panique et redémarre le bateau, abandonnant sur place son fidèle domestique, Eli. Elle n'en éprouve aucun remords et rentre observer le déroulement de la chasse en se saoulant de vodka.

Personnalité : Fanatique

Avantage : *tir (arbalète). tireuse d'élite*

Désavantage : *droguée (alcoolique), code de conduite : vengeance.*

PNJ 12

Décor : Les îles

Les deux îles appartiennent à la famille de Tatiana Orloff et se situent aux Açores.

Sur la première île, on trouve le manoir de Tatiana, où réside également Eli, son domestique.

La seconde île se trouve à 3km de là, les singes y ont été importés et vivent à l'état sauvage.

Elle est couverte d'une forêt dense, avec un rivage de rocs abrupts, entouré d'écueils. elle a une forme ovale. Elle est longue de 2 km d'est en ouest et de 3 km du nord au sud.

On peut la découper en 5 grandes zones :

1. Centre de l'île : massif d'épineux.

Il est composé d'un enchevêtrement de lianes et d'épineux, très difficile à franchir. On peut cependant y trouver un étroit sentier. On n'y avance qu'en file indienne et au prix de multiples griffures. Il finit par mener à une clairière débroussaillée où est installé un générateur solaire autonome. C'est un appareil cubique relié à deux panneaux solaires montés sur pied. Le détruire coupe la communication de toutes les caméras. Le sentier continue dans les épineux pour finalement déboucher à l'arrière d'une cabane en bois sur l'avancée rocheuse Est.

2. Ouest : la plage.

A l'ouest se trouve une petite plage de sable noir d'une trentaine de mètres, elle est bordée par la forêt et par des amas de rochers qui empêchent de longer la côte. A marée haute, elle est inondée jusqu'à la lisière des arbres.

3. Nord : lieu de vie des chimpanzés.

Les primates se regroupent dans cet espace dégagé où ils se toilettent, trient des fruits et confectionnent des outils rudimentaires... Le lieu est bordé d'arbres avec leurs nids actuels. Au sol, on trouve d'un côté un tas d'ossement d'animaux (chèvres, mouettes, rongeurs...) et de l'autre, un rocher sur lequel sont brisés ou aiguisés des branches, des pierres, des os... Les singes sont vigilants et ne laisseront personne pénétrer les lieux.

4. Est : avancée rocheuse.

La forêt s'arrête pour laisser place à une petite étendue dégagée : des failles et des éboulis rocheux. Extrêmement glissante et pleine de crevasses, elle se termine dans l'eau. Elle est abordable en bateau.

Une cabane en bois se trouve là, adossée au massif d'épineux. L'unique petite fenêtre a son carreau cassé. Les tessons sont tachés du sang des singes qui ont essayé de rentrer sans y réussir. La porte est fermée par une petite serrure. Elle porte des traces de coups. Elle se force facilement. A l'intérieur, sous une bâche, on peut trouver une débroussailleuse à essence, un réservoir au trois quart vide. Se trouvent également une serpe, une bouteille de vodka vide, une corde, un tas de planche et une échelle. Il y a une mezzanine sous pente. Le toit est moisi et il cédera sous le poids des singes qui ne manqueront pas de courir dessus.

5. Sud : Ancien lieu de vie.

Cette clairière est l'ancien lieu de vie des primates, on y trouve encore un tas d'ossement et des restes de l'atelier de confection d'outils. A peu près au centre se trouve un piège artisanal, une fosse naturelle et peu profonde, tapissée de rocs tranchants et recouverte de branchages, plusieurs figuiers bordent la clairière. Ils ont été dépouillés de leurs fruits, et un tapis d'épluchures moisit sur le sol.

Mais aussi

Disséminés sur toute l'île, on trouve des dizaines de nids de singes, perchés sur les arbres, à 6-12 mètres de hauteur. Cependant, les primates dorment tous aux abords de leur camp actuel. On peut trouver des figuiers sur l'île, ainsi que des cactus aux feuilles gorgées d'eau. Il y a aussi des crabes et des rongeurs.

L'île est truffée de caméras d'observation, il y en a au moins une dans chaque zone.

Il n'est pas possible de faire le tour de l'île par le rivage : Soit la végétation tombe directement dans l'eau, soit la côte est constituée de roches infranchissables.

Briefing

La partie est un survival. Les Pjs vont jouer des scientifiques piégés, des victimes qui devront lutter contre la férocité de primates assoiffés de sang. Ils n'auront pas les ressources pour jouer aux héros : il faudra avant tout survivre, et les joueurs devront essayer d'emmener leur personnage jusqu'au générique de fin sans se faire écharper...Il est probable que peu d'entre eux y arrivent, et certainement pas sains de corps et d'esprits.

Amorce avant de choisir les personnages

L'histoire

Il y a trois ans

Les protagonistes sont Duroche, Nelly, Terrier, Blin et Tatiana, cinq scientifiques-primatologues. Ils travaillent ensemble au sein d'une même fondation dans le sud-ouest de la France. Ce jour là, Tatiana présente aux administrateurs le projet qu'elle souhaite faire financer : l'observation de chimpanzés à l'état sauvage. objectif : focaliser sur les comportements prédateurs et étudier leur intelligence à la chasse, leurs méthodes de traque, la fabrication d'armes primitives... Tatiana propose d'utiliser une de ses îles familiale dans les Açores pour héberger l'expérience en y important des chimpanzés. Les administrateurs de la fondation sont sceptiques. Les collègues aussi. Blin attaque même ouvertement Tatiana sur l'intérêt de son projet. Terrier, le mentor de Tatiana aurait pu peser dans la balance, mais il est absent, à cause de problèmes de santé. Résultat des courses, le projet est refusé et c'est Nelly qui emporte le financement, pour

un chantier de fouilles de dinosaures.

Tatiana démissionne brutalement à l'annonce des résultats et coupe tout contact avec ses anciens collègues, y compris avec Duroche, son ex-amant et avec terrier, son mentor.

Il y a une semaine

Tatiana appelle Duroche et l'invite, lui et tous ses anciens collègues, à passer quelques jours chez elle à ses frais, dans les Açores. Elle a, depuis le temps, utilisé ses fonds familiaux pour auto-financer son projet de chimpanzés et souhaite aujourd'hui "enterrer la hache de guerre".

Choix des personnages

Les joueurs peuvent choisir un des personnage prêtirés, en ne regardant que le descriptif au recto. Il y a le choix entre:

1. Blin, un primatologue Fort et discipliné.
2. Terrier, un primatologue arrogant et miraculé
3. Duroche, un primatologue chanceux et désinvolte.
4. Nelly, une paléontologue irritable et donneuse d'ordre
5. Eli, un domestique endurci et rusé

Démarrage de la partie

Il est possible de commencer roleplay en jouant les retrouvailles entre Tatiana et les pjs. Les joueurs découvrent ainsi les autres protagonistes (ils ne doivent pas encore ouvrir leur feuille de personnage, mais se contenter des informations génériques au recto).

La soirée

Aujourd'hui

Tatiana reçoit ses invités comme de vieux amis, en fin de journée sur son île privée, dans une grande demeure, où elle vit en compagnie de son domestique Eli.

Elle est très cordiale et masque habilement sa soif de vengeance. Elle évoquera les blessures morales qu'elle a subi de la part des uns et des autres, tout en insistant bien sur le fait que ces blessures sont cicatrisées et qu'elle est fière d'avoir monté son expérience seule. Son projet est une réussite, les chimpanzés importés sur l'île voisine chassent comme de véritables prédateurs organisés. Ils confectionnent des outils et des pièges primitifs, son étude à paraître sur le sujet sera une petite révolution dans le milieu. Elle leur montrera sa ménagerie privée où une famille de chimpanzés élevés en cage la cajolent affectueusement. Ils effrayeront un peu les pjs, ce qui permettra à Tatiana d'ironiser sur le fait qu'ils ne courent aucun danger tant qu'elle est présente, mais que ce ne serait pas le cas s'ils venaient à se trouver avec les singes sauvages. Ceux-ci sont au nombre de onze et sont très agressifs. Ils sont isolés sur une petite île voisine, à 3 km de là. Tatiana ne s'y ai jamais rendue, elle les étudie à travers un circuit de caméras.

La fin de soirée arrive et les scientifiques clôturent un bon repas avec un digestif russe, de la

liqueur de fruits rouge au goût corsé. Chacun monte se coucher, et là... C'est le trou noir.

La nuit - Premier aparté

(Pour Eli seulement, les autres joueurs en profitent pour lire leur feuille de personnage)

C'est le milieu de la nuit. Comme convenu avec Tatiana, tu ne t'es pas couché. Tu la retrouves ivre et complètement excitée. Vous vous rendez tous les deux dans chaque chambre où gisent les corps inertes des invités, drogués. Tu les portes un à un jusqu'au yacht de Tatiana. Puis vous partez pour l'île au singes. Sur place, Tu portes à nouveau les corps endormis pour les déposer sur la plage.

Le PJ de Blin lit son background caché

La nuit -Second aparté

(Pour Eli et Blin)

Quand vient le tour de porter Blin sur la plage, celui-ci est en train de d'émerger de sa léthargie. Tu le hisse sur tes épaule et sors du bateau; mais Blin commence à se débattre et vous glissez tous les deux sur le ponton rocheux qui mène à la plage. Blin tombe lourdement et s'ouvre le crâne. a ce moment là,Tatiana crie non! Elle panique et fait demi tour avec le yacht ! tu pousses un hurlement de rage et tu te jettes du ponton pour essayer de t'agripper au navire ! Mais tu échoues et tombe à l'eau. tu rejoins la plage trempé... Fondu au noir.

Événements

Attaque au réveil, sur la plage

Eli perd 3 points d'esprit.

Blin perd 1 pt de corps (blessure à la tête) et un pt d'esprit.

Des clameurs agressives montent des arbres et une pluie de cailloux et d'écorces s'abat sur eux. Ils doivent se protéger sous peine d'être à nouveau blessés.

Les autres Pjs ne sont pas visés par les projectiles. Ils se réveillent, allongés sur le sol. Tout est flou. Ils entendent des cris. Deux jeunes mâles s'avancent sur la plage, jettent leurs lances primitives sur deux pjs et s'enfuient. Les pjs perdent 1 point d'esprit pour ce réveil brutal plus des dégâts de corps s'ils sont touchés.

Les deux mâles reviennent ensuite pour attaquer chacun la cible de leurs lances. Les femelles restent dans les arbres et cessent leur projectiles. Quand un singe est blessé, il battent tous en retraite et quittent les lieux.

S'ils restent sur place, les Pjs se rendent compte que la marée monte sur la plage. En 1h, elle est inondée.

Exploration en journée

Les pjs peuvent découvrir les différentes zones, sauf la clairière nord où ils seront pris en chasse aux abords du camp. Ils peuvent cependant contourner le massif épineux par le nord sans se faire repérer.

Plus la journée avance, plus les personnages auront besoin de manger ou dormir sous peine d'Attrition. Le temps se fait également de plus en plus lourd, moite et orageux.

Attaques avant l'orage

Les singes lanceront rapidement une traque, organisée selon leurs tactiques décrites dans la section Antagonistes. L'objectif est de rabattre un Pj pour un duel face au mâle dominant.

Ils pourront ensuite mener de nouvelles attaques, plus ou moins organisées selon la situation du dominant. Tant qu'il est vivant et actif, les singes attaqueront de préférence en groupe. Mais les jeunes souhaitent l'imiter et avoir leur duels eux aussi. Les pjs pourront donc être amenés à subir à n'importe quel moment des attaques d'un ou plusieurs jeunes, ou même de femelles.

Autres rencontres

Dangers au sol : Les Pjs peuvent croiser la route de serpents ou de scorpions alors qu'ils scrutent les arbres pour repérer les singes. Ils peuvent tomber dans une fosse à pierres pointues.

Chèvre vivante : les Pjs peuvent entendre des bruits inquiétants pour finalement découvrir une chèvre affamée et épuisée, coincée dans le bosquet d'épineux.

Orage

En début de soirée, un violent orage éclate. Pluie torrentielle, éclairs aveuglants, tonnerre assourdissant... Les pjs doivent se trouver ou se fabriquer un abri sous peine d'être trempé et frappés régulièrement d'attrition. Le sol se transforme en boue, les roches provoquent de dangereuses glissades, toute progression est considérablement ralentie. Les singes retournent alors à l'abri dans leurs nids.

Séquelles

Pour une belle descente aux enfers, les pjs subissent régulièrement des séquelles en esprit. Par exemple :

- Une séquelle à chaque attaque de singe (hurlements au loin, harcèlements répétés à coups de cailloux...)
- Deux séquelles pour victimes et témoins d'une première blessure grave/gore.
- Une séquelle à chaque autre blessure grave (victime et témoins)
- Une séquelle quand un PJ passe sous un palier de Corps 8 ou 4.
- Deux-trois séquelles pour les témoins d'un décès de PJ
- Une séquelle quand les PJ trouvent les tas d'ossements.
- Une séquelle si un PJ se retrouve isolé
- Des sons de cris de singes peuvent être téléchargés sur www.universal-soundbank.com/singes.htm (bas de page). À déclencher pour mettre les nerfs des pjs et des joueurs à rude épreuve ! Une séquelle peut-être infligée à chaque lancement de la bande son.

Climax

Retour de Tatiana

C'est pendant l'orage que Tatiana, ivre et démente, retourne sur l'île. On peut voir un bateau arriver au loin. Elle aborde sur la plage ou sur l'avancée rocheuse de la zone Est.

Comportement :

Selon les primatologues survivants, elle pourra :

- décider de les traquer à l'arbalète (Nelly et Blin)
- les faire ramper dans la boue afin qu'ils lui implorent la validité de sa théorie -le singe, prédateur supérieur à l'homme. (Duroche, Terrier).
- Se comporter avec Eli comme si de rien n'était, en lui donnant des instructions et en le laissant agir en toute confiance.
- se rendre sur le lieu de vie des singes pour aller prendre la place du mâle dominant. Elle laissera ses armes et ira se battre à mains nues pour communier avec les primates dans la sauvagerie.

Personnages de remplacement :

Selon la situation au moment du climax, il est possible de laisser Tatiana à un joueur dont le personnage est mort, lui donner des indications sur son comportement et voir ce qu'il en fait.

Si plusieurs Pjs sont morts, il est possible d'introduire une nouvelle équipe de chair fraîche : des vacanciers se font crasher leur voilier par Tatiana aux abords de l'île. Ils tombent à l'eau et seuls le nombre correspondant aux Pjs survit et atteint la côte. Les autres se noient ou se font dévorer par des requins.

les nouveaux pjs ont de 9 en Corps et de 8 en Esprit.

Pour plus de simplicité, Ils ont les mêmes personnalités que les personnages initiaux.

Ils s'échouent donc sur l'île et tombent sur Tatiana en train de discourir comme une démente et d'achever les scientifiques sous leurs yeux. Les voilà désormais dans le bain...

Bateau de Tatiana: Il est possible de fuir l'île avec ce yacht. La clé de contact est sur le tableau de bord. On y trouve un ordinateur portable connecté au réseau de caméras de l'île.

Générique

Une famille de touristes en excursion en bateau.... La rumeur improbable sur cette folle qui a abandonné sa maison pour aller vivre avec des singes... Ces scientifiques disparus corps et âme... Quoi? si je fais peur aux enfants ? Bah... Ce sont des rumeurs tout ça, chérie ! Vous allez voir les enfants, allez, j'accoste sur cette plage : Préparez le pique-nique !

Merci à Amaranth et aux Crash testeurs de la hype Lyonnaise