

# LA RAGE DU GARDIEN

## S0 – Briefing

Les PJ doivent mettre le cap sur l'île des initiés abandonnée (D7) afin de réparer une station météo, servant également de relai de communications, qui a cessé d'émettre il y a quelques jours.

La planète ne disposant pas d'une couverture satellitaire, le relai est un élément important du maillage de capteurs de la Fondation sur Aquablue.

Les PJ disposent, pour s'y rendre, d'un petit bateau solaire rapide, de 15m de long.

## S1 – Echouage massif

La station est une balise flottante aux deux tiers immergée. La partie émergée se compose d'une plateforme circulaire d'1m50 de diamètre surmontée d'un mat d'1m50 de haut et d'1m de large, bardé de capteurs météo. Il se termine par le module abritant le relai de communications, lui-même coiffé d'une parabole d'1m de diamètre. La partie immergée est un tube de 4m de longueur et d'1m50 de largeur se terminant par un caisson lesté. Le tube héberge le module d'alimentation (en fait une petite centrale houlomotrice conçue sur le principe de la colonne à oscillation verticale) ainsi que d'autres capteurs.

Elle est dans un triste état et a manifestement subi les assauts d'un gros prédateur marin. Des coups de crocs ont brisés la parabole et entaillés le mat tandis que des coups violents (de queue ?) ont déformés les parois de la partie immergée.

Alors que les PJ constatent les dégâts et s'apprentent à se mettre à la tâche, une quinzaine de Procélodons (p108) passent rapidement de chaque côté de la station. Ils semblent fuir quelque chose, dans un état d'affolement tel que leur course les mènent à s'échouer sur la plage d'un îlot proche.

Il faudra une bonne demi-journée de travail stressant, sous un soleil harassant pour remettre les dauphins à l'eau, la station attendra.

## S2 – Réveil brutal

Les PJ prennent un repos bien mérité sur leur bateau quand un choc retenti contre la coque, l'embarcation gite sauvagement tandis qu'un grondement sourd raisonne sur le métal.

Le navire est attaqué par un monstre aussi long que lui, difficilement distinguable dans la nuit noire.

Après quelques coups brutaux sur le pont et autres claquements de mâchoire en direction des PJ, la bête se détourne avant de disparaître dans l'abîme.



### *Avec un jet de Mental :*

- **Réussite facile :** L'animal enragé est sans doute responsable de l'état du relai et à l'origine de l'affolement des Procélodons.
- **Réussite moyenne :** Il semble se diriger vers l'île des initiés abandonnée.
- **Réussite difficile :** Il ressemble au gardien du temple de l'île (*Corail Noir*).

En cas d'échec ou de réussite facile, les PJ devraient toutefois penser à consulter le sonar du bateau pour obtenir la direction prise par le prédateur.

## S3 – Le sanctuaire

Les PJ suivent la trace de la bête jusqu'à l'île des initiés. Après avoir accostés, ils doivent traverser un pont de pierre conduisant à une tour rocheuse colossale entourée d'une immense cascade fumante. La tour abrite de nombreuses salles désertes et de hauts couloirs glissants où hurle un vent glacé. Les visiteurs sont aussitôt trempé vu l'humidité ambiante.



Un escalier en mauvais état mène à la deuxième partie du temple : un réseau de cavernes inondées. Les PJ doivent revêtir leur matériel de plongée pour poursuivre leur exploration.

Au centre du boyau central se dresse un pilier orné de runes et tapissé de pierres précieuses autour duquel gît le cadavre du prédateur.

### *Avec un jet de Mental :*

- **Réussite facile :** Le monstre a été éventré par des armes explosives d'origine terrienne.
- **Réussite moyenne :** Sa mort date de plusieurs jours. Il ne peut donc pas s'agir du même qui les a attaqué.
- **Réussite difficile :** Il s'agit là d'une femelle ce qui explique la violence de l'autre qui doit être le mâle.

Plus loin, la caverne se scinde à nouveau en plusieurs galeries.

La principale remonte et débouche dans une grande salle émergée face à une porte sculptée en forme d'Uruk-Uruh. Au pied de celle-ci les PJ découvrent un cadavre humain déchiqueté et brisé. Il est armé d'un lance-harpons explosifs et d'un couteau de combat.

Des débris de matériel de plongée à l'entrée d'un boyau secondaire, puis au bout de quelques mètres une palme arrachée, amènent les PJ à trouver un second cadavre dans le même état, au pied d'un escalier qui rejoint à la surface.

Une piste de sang sur les marches les conduits ensuite jusqu'à un petit vaisseau camouflé sur un îlot proche, mais situé à l'opposé du pont de pierre près duquel les PJ ont accostés. De toute évidence il s'agit d'une navette de braconniers. En effet la cale est pleine d'équipement de chasse et de trophées macabres.

Ils trouvent dans la petite infirmerie du bord un survivant blessé, évanoui après avoir tenté de se soigner et s'être bourré de médicaments.

#### GARDIEN

##### Caractéristiques

Physique 5

Mental 2

Social 1

Points d'énergie : 7

Maîtrises principales : Plongée 3,

Combat subaquatique 2

Armes : Crocs 4

Protection : Peau épaisse 2

Que faire désormais ?

Abattre le Gardien enragé pour l'éviter de poursuivre son carnage et ne pas risquer qu'il s'en prenne à d'autres, comme la tribu même voisine ? Faire appel à

un Chaman pour tenter de calmer l'animal ? Renvoyer l'homme sur Terre pour qu'il y soit jugé ou le livrer au Gardien pour l'apaiser ?

#### REUSSITES

- **Echec** : Le Gardien est vivant et sa rage le consume.
- **Mineure** : Le Gardien est mort, la région peut enfin retrouver son calme.
- **Mineure** : Le Gardien est vivant car le braconnier lui a été livré pour l'apaiser.
- **Normale** : Le Gardien est vivant car il a été apaisé et le braconnier a été envoyé sur Terre pour y être jugé.

## Anatt

