Starfinder

- Session du 24 mars 2026
- Session du 28 avril 2026

Session du 24 mars 2026

L’arrivée au Ministère de la Vigilance Éternelle

L’action commence alors que le groupe d’aventuriers se dirige vers les quartiers administratifs de la cité pour rencontrer une certaine Waneda. Ils pénètrent dans un bâtiment à l'aspect bureaucratique et délabré (carrelage cassé, papier peint décollé) qui abrite le Ministère de la Vigilance Éternelle.

L'ambiance est pesante et très administrative : il y a une machine à tickets et une salle d'attente avec des chaises flottantes en mauvais état. Derrière un guichet en plexiglas se tient Waneda, une Goule (un mort-vivant à l'apparence physique repoussante mais aux vêtements soignés) qui les ignore royalement dans un premier temps.

Discussion avec l'ouvrier de "Fleshworm"

En attendant leur tour, les joueurs discutent avec un humain qui attend lui aussi. On apprend plusieurs éléments clés sur la culture locale :

- L’immortalité : Cet homme travaille depuis trois ans aux ateliers "Fleshworm" (qui fabriquent de la chair synthétique pour les nécrogreffes) dans l'espoir d'obtenir le statut de Goule et ainsi devenir immortel.
- La délation : Pour monter en grade ou obtenir l'immortalité, il faut "faire son devoir", ce qui passe souvent par la délation.
- La Flotte Charogne (Carrion Fleet) : L'ouvrier conseille aux joueurs de ne pas s'en approcher, les décrivant comme des individus dangereux.

L'entretien avec Waneda

Une fois leur numéro appelé, les joueurs se présentent comme envoyés par Gevalars Nor. Waneda change d'attitude et devient plus coopérative (bien qu'elle garde un humour macabre sur son envie de les "manger").

Les points essentiels de l'échange :

- La mission : Les joueurs enquêtent sur la Flotte Charogne, qui les a déjà attaqués deux fois.
- Les révélations : La Flotte chercherait est en recrutement intenssif.
- Soutien logistique : Waneda leur octroie 1 000 crédits chacun et leur donne accès à un appartement de fonction au 5ème étage du bâtiment pour leur séjour.
- Les rapports d'incidents : Elle leur transmet deux rapports récents et crédibles mentionnant trois agents suspectés d'être liés à la Flotte Charogne : Ri-alphus Ivanko,

> Won Watem, et Zeravesh. La Flotte serait actuellement en pleine campagne de recrutement actif.

Installation et préparatifs

Le groupe se rend à son appartement (un logement sommaire type chambre d'étudiant avec des lits superposés). L'odeur de chair en décomposition est omniprésente à cause des usines voisines.

Wresh utilise un anneau magique pour synchroniser les noms des suspects afin d'être alerté par des murmures si ces noms sont prononcés à proximité. Ensuite, il utilise un appareil holographique pour prendre l'apparence d'un Elebrien (mort-vivant local) afin de passer inaperçu et faciliter l'enquête dans les rues d'Eox.

Prochaine étape : Se rendre aux coordonnées indiquées dans les rapports, notamment vers l'atelier "Fleshworm" et l'avenue des Os pour pister les agents de la Flotte.

L’approche de l’appartement

Le groupe arrive au 5ème étage du bâtiment. En examinant la porte de l'appartement de fonction, ils remarquent qu'elle présente des traces d'effraction. À l'intérieur, ils entendent plusieurs voix "rauques" qui discutent bruyamment. Grâce à un test de perception élevé (26), l'un des joueurs surprend une phrase menaçante : "On va t'apprendre, nous, à balancer !", ce qui suggère une séance d'interrogatoire musclée ou un règlement de compte.

La ruse de "l'électricien"

Orin tente une approche sociale. Il frappe à la porte en prétendant être un électricien venant pour une intervention chez une certaine "Gretel Rapinder". Une Goule en tenue de soldat entrouvre la porte, lui dit brutalement de repasser plus tard et lui claque la porte au nez. Cela confirme la présence d'individus armés et hostiles à l'intérieur.

L'assaut et le combat

Le groupe décide de passer à l'action. Le combat s'engage rapidement et se divise en deux fronts :

L'entrée principale : Le groupe lance un assaut frontal. Un joueur utilise une grenade aveuglante (Flashbang) qui réussit parfaitement, éblouissant deux des trois soldats présents dans la pièce pour plusieurs rounds.
L'infiltration par la fenêtre : Gizmo contourne le bâtiment par l'extérieur grâce à des ventouses pour grimper jusqu'au 5ème étage. Il arrive à la fenêtre pile au moment où l'un des occupants tente de s'enfuir : Une femme squelette, habillée de manière civile (débardeur, jupe), elle semble être la personne que les soldats cherchaient ou interrogeaient, et elle tente de s'échapper par la fenêtre.

Les forces en présence

Le groupe fait face à trois adversaires : Trois Goules soldats portant des uniformes de la Flotte Charogne, armés de fusils et de marteaux tactiques imposants.

Actions d'éclat et mécaniques

Le combat est technique et intense :

- Mouvements acrobatiques : **Aurora** utilise son jetpack pour effectuer un saut périlleux par-dessus le soldat à l'entrée et atterrir au milieu de la pièce (test d'acrobatie réussi avec un score de 33).
- Dégâts et effets : Les joueurs utilisent des décharges électriques (surtension) et des attaques de mêlée au sabre. Un joueur subit une attaque de griffes et doit faire un test de Vigueur pour éviter la paralysie (effet classique des goules), mais réussit à y résister.
- Supernova : Le "Solarien" du groupe déclenche une capacité de zone (Supernova) qui inflige d'importants dégâts de feu/plasma à tous les ennemis proches.

Le combat tourne à l'avantage des joueurs. Les soldats de la Flotte Charogne sont blessés, certains sont au sol ou éblouis. La femme squelette est bloquée à la fenêtre par le joueur qui a grimpé en façade.

Note tactique : Les joueurs essaient, dans la mesure du possible, de porter des coups non-létaux pour capturer des prisonniers et obtenir des informations.

Conclusion du combat et capture

Le combat se termine rapidement. Le soldat de la Flotte Charogne qui tentait de s'enfuir par les escaliers est rattrapé par les joueurs. Ces derniers utilisent des attaques d'opportunité et des dégâts non-létaux pour l'assommer. Finalement, les deux soldats ghoules sont neutralisés et "saucissonnés" avec des câbles électriques récupérés dans l'appartement pour éviter qu'ils ne reprennent le combat à leur réveil.

Orin utilise ses capacités de vol pour intercepter la femme squelette (Greta Rapinder) en bas de l'immeuble.

Le témoignage de Greta

Une fois calmée et mise en sécurité, Greta explique la situation :

- Elle est la colocataire de l'une des personnes disparues.
- Elle a été attaquée par ces soldats car ils l'accusaient d'avoir "cafté" (délation) auprès du Ministère.
- Elle confirme que sa colocataire a rejoint la Flotte Charogne et qu'elle a trouvé une page de son journal intime.

La piste du "Ronge-moelle"

L'élément central de cette partie est la lecture de la page du journal. On y apprend que la colocataire avait rendez-vous avec une créature puissante appelée une **"Ronge-moelle"**.

- Identification (test de Mysticisme) : Un joueur identifie la Ronge-moelle comme un mort-vivant très puissant, doté de pattes osseuses rétractables dans le dos (une apparence rappelant Kerrigan de StarCraft ou le Docteur Octopus).
- Nom du suspect : En contactant Waneda par comm-link, celle-ci identifie la créature sous le nom de Zeranat Mortran. C'est une sympathisante connue de la Flotte Charogne qui vit en ermite dans les "Terres Désolées" à l'extérieur de la ville et qui voue une fascination morbide pour la chair.

L'arrivée de la police d'Eox

La police locale (deux squelettes en uniforme noir) arrive sur les lieux suite au signalement du combat.

- L'ambiance est tendue : les policiers sont froids et procéduriers.
- Les joueurs présentent leurs accréditations du Ministère et la lettre de Gevalars Nor.
- Grâce à leur statut officiel, les autorités acceptent leur version de la "légitime défense". Les deux ghoules prisonnières sont emmenées pour être jugées, et Greta est escortée pour faire sa déposition.

Fouille et bilan technique

Butin : Les joueurs fouillent les corps et l'appartement. Ils récupèrent des fusils zéro, des marteaux tactiques et des grenades à fragmentation. Un joueur obtient également une amélioration d'armure : un circuit d'accélération (permettant d'augmenter la vitesse de mouvement).

Mécanique de jeu : Le groupe prend un "repos court" (10 minutes et 1 point de Persévérance) pour récupérer leurs points d'endurance avant de poursuivre l'enquête.

Prochaine étape :

Le groupe a désormais une cible précise : Zeranat Mortran, la Ronge-moelle. Ils prévoient de se rendre vers les Terres Désolées, mais envisagent d'abord de passer par l'atelier "Fleshworm" pour voir si le vol de chair synthétique est lié aux besoins alimentaires ou rituels de cette Ronge-moelle.

Fin de la session de jeu.

Session du 28 avril 2026

Entrée 1 : L'odeur du profit et de la chair synthétique

Tout a commencé dans les entrailles métalliques de l'Atelier Flèche-Port. L'air y était saturé d'une odeur de produits chimiques et de tissus organiques en décomposition. On y a rencontré Voxel, un de ces ouvriers "zombies" qui semble faire partie des murs depuis un siècle. En réparant une cuve défectueuse, on a mis la main sur quelque chose de peu ragoûtant : des fragments d’os pointus, des ostéodermes. C’était la signature du **Ronchemoëlle**.

Ce monstre semble avoir laissé des morceaux de lui-même dans la chair synthétique avant de s'évaporer. Voxel, reconnaissant qu'on ne l'ait pas balancé à sa hiérarchie corporatiste, nous a filé trois grenades M43. Un beau geste pour un mort-vivant.

Entrée 2 : Les ombres de la cité et les archives oubliées

L'enquête nous a menés dans les égouts de la ville. Une erreur. Entre le gaz verdâtre et cette chose visqueuse qui a frôlé mes bottes dans le noir absolu, j'ai failli rendre mon dernier repas. Vresh s'est dirigé vers les Archives sans rien nous dire, un bâtiment pyramidal plus propre mais tout aussi sinistre.

Là-bas, l'archiviste Vach — un type dont la peau ressemble à du vieux parchemin — nous a ouvert des dossiers poussiéreux. Quatre noms sont ressortis : **Renjiro Ochitsuné, Strike Scar, Tsukiko Daikana et Laura Shadel**. Tous liés à de vieux vols spatiaux. Probablement liés à une quête personnelle.

Entrée 3 : Le prix de la survie à la Boutique d'Osforge

On ne sort pas dans les Terres Mortes avec un simple blouson en cuir. On a fait escale à la Boutique d'Osforge. La patronne est une pirate squelette avec des dents en or et un sourire permanent qui vous donne froid dans le dos.

L'inflation est une plaie, même sur Eox. 3 800 crédits pour un sédatif ? On a dû négocier ferme. Heureusement, la solidarité du groupe a joué : on s'est mutuellement prêté des milliers de crédits pour s'offrir des armures dignes de ce nom, des modèles D2 et STX. On a aussi fait graver des sceaux de fusion sur nos lames pour déchirer la résistance des morts-vivants. On était fin prêts. Enfin, c'est ce qu'on croyait.

Entrée 4 : Le silence radioactif des Terres Mortes

Passer le sas du dôme, c'est comme entrer dans un tombeau géant. Plus d'oxygène, juste le bruit de notre propre respiration et les radiations qui crépitent sur nos capteurs. Le paysage est un cauchemar géologique : des canyons formés par des piles d'ossements de sept mètres de haut et des bassins d'acide qui bouillonnent doucement.

Après deux heures de marche dans ce désert d'os, on a aperçu une hutte délabrée, faite de peaux séchées. Mais elle n'était pas seule.

Entrée 5 : Le réveil de l'Hélicopt

Aurora, en mode furtif, pensait avoir trouvé un vaisseau organique. Erreur fatale. Ce n'était pas du métal, c'était de la chair. Un **Hélicopt**. Une horreur de 15 mètres de haut, couverte de tentacules et rayonnant une énergie toxique capable de pomper la vie à travers les blindages.

Le combat a été brutal. Aurora a pris de plein fouet une décharge de radiations qui l'a laissée chancelante, la peau brûlée sous son armure. Mais on n'a pas lâché. Vrech a logé une balle de précision dans une faille de sa carapace et Gizmo a fini le travail en surchargeant son laser. La bête s'est effondrée dans un nuage de gaz mortel.

---- à suivre