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

Revision #4
Created 2026-04-30 09:02:23 UTC by Nicolas Matheu
Updated 2026-05-01 17:37:37 UTC by Nicolas Matheu