

3:16 Carnage dans
les étoiles !

SURVIVRE A 'TOUT' PRIX



Survivre à tout prix

Introduction

Survivre à tout prix est une courte campagne pour le jeu de rôle 3:16 Carnage Dans Les Étoiles. Elle est écrite pour 5 joueurs, mais il suffira de moduler le nombre de jetons de menace pour adapter cette campagne à votre groupe de PJ's.

Cette campagne amènera les personnages à affronter une race de parasites voulant prendre possession de l'humanité. Pour s'en préserver le 3:16 devra employer tous les moyens, même les plus cruels pour empêcher que cela n'arrive. Dans cette campagne, les joueurs vont assister à des atrocités et devoir en commettre, comme dans toute guerre malheureusement, et leur échec devant cette menace pourrait signifier la fin de la paix et de l'harmonie pour Terra.

Première partie : La fin de l'innocence

La flotte d'assaut du 3:16 explorant toujours plus loin dans la galaxie à la recherche de potentielle menace pour l'humanité découvre un nouveau système stellaire, que les humains baptisent « Foisonnement » car ce système comporte de très nombreuses étoiles avec plusieurs planètes aptes à accueillir des formes de vie. La flotte de guerre de la 16ème brigade de la 3ème armée se dirige vers la planète habitable la plus proche, baptisée « Turner ».

Planète Turner

La planète Turner est une planète de type forestière. Sa végétation est très luxuriante. Avancer dans cette jungle est une tâche ardue, mais la plupart des créatures sont inoffensives pour les soldats en armure Mandelbrille du 3:16. Cette planète comporte 25 jetons de Menace.

La planète Turner est peuplée de deux types de créatures majeures qui seront au centre de cette aventure. Les « Turniens », en tout cas c'est ainsi que les soldats ont baptisé les indigènes de cette planète, sont des indigènes sous-évolués qui peuplent la majorité du territoire. Ils sont vaguement humanoïdes, mesurent en moyenne 2m. Ces êtres sont en quelques sortes des plantes conscientes. Ils ont un sang vert, riche en chlorophylle, ce qui leur donne un teint brun-vert assez pâle. Leurs cheveux sont des amas ressemblant à des mousses et des fougères. Leur peau forme une mince écorce brune, plus solide que de la peau, mais restant assez élastique pour permettre le mouvement. C'est un peuple malhabile et ne sachant pas se battre (CA = CHC la plus basse du groupe) qui prendra la fuite en cas d'attaque et ira se camoufler dans la végétation.

Le deuxième type de créature constitue la véritable menace de cette planète (CA = CC la plus haute du groupe-2). Il s'agit d'une race d'insectes ressemblant à des cloportes énormes (entre 40 et 60 cm) disposant d'un dard et de crocs. Ces insectes se déplacent en essaim rampant extrêmement rapide et difficilement repérable dans cette jungle dense. Ces insectes sont parasites et peuvent pondre dans leurs victimes afin de se multiplier.

Briefing de mission

Les soldats sont à bord d'un transporteur de troupe en descente à travers l'atmosphère de la planète. Les soldats sont secoués, les moteurs du transport sont à plein régime dans un fracas étourdissant. Le capitaine Dufraise est une grande gueule autoritaire et dure, mais qui aime et soutient ses soldats. Il hurle ses ordres pour couvrir le bruit des moteurs afin que tout le monde puisse l'entendre. Ce système vient d'être découvert par le corps expéditionnaire du 3:16. Les relevés des appareils de détection indiquent qu'il y a de la vie sur cette planète. Plusieurs transports

de troupes sont envoyés partout sur la planète pour l'explorer et évaluer le potentiel de menace de cette planète. En effet, certaines planètes abritent des formes de vies peu dangereuses pour l'homme et peuvent être « tolérées » pendant que le 3:16 est occupé avec des menaces plus urgentes. Les soldats doivent donc évaluer le danger pour déterminer si le 3:16 doit s'occuper de cette planète ou la laisser.

Débarquement sur Turner

Le transport se pose dans une clairière dégagée et débarque la compagnie (environ 150 hommes). Les soldats sont répartis en pelotons (environ 30 hommes) dirigés par des lieutenants et en escouades (environ 10 hommes) dirigés par les sergents. Les hommes partent dans toutes les directions et doivent faire un rapport radio toutes les heures.

La progression dans la végétation de Turner doit être décrite comme éprouvante. Chaleur, chemins bloqués, nuées d'insectes, trous et ravins cachés par la végétation dans lesquels peuvent tomber les soldats, visibilité nulle empêchant de voir approcher d'éventuelles menaces, etc. A force de galérer dans la jungle, les joueurs finiront par trouver une clairière luxuriante en bordure d'une cascade et d'un cours d'eau. Ils y découvriront un village de Turniens. Il est constitué de cabanes en bois et en bambou attachées par des lianes et du lierre. Les Turniens ne sont pas agressifs et sont même très curieux devant l'arrivée de ses étrangers. Ils communiquent par sifflements et s'attroupent autour de cette curiosité que constitue les soldats du 3:16. Faites monter la pression devant ses attroupements mais évitez que cela ne dérape. La boucherie, c'est pour plus tard ! Au bout d'un moment les indigènes les invitent dans la plus grande cabane et leur servent à manger (Des liquides sucrés et colorés allant du très bon à l'infâme, avec un ou deux toxiques pour l'homme si vous voulez...).

En parlant de boucherie, vos personnages recevront soudainement un appel de détresse d'une escouade se trouvant à 3 km de leur position (au sud dirons-nous, mais dans le fond, on s'en fout...). Les soldats disent qu'ils sont attaqués et submergés par l'ennemi. Ils appellent du renfort de toute urgence ! La végétation étant tellement dense, on ne peut les secourir par voie aérienne. Les joueurs étant les soldats les plus proches, c'est à leur escouade d'aller porter secours. Après une heure de marche difficile dans la jungle, ils tombent sur l'escouade en difficulté. Ou plutôt ce qu'il en reste... Toute l'escouade est tombée. Les corps sont déchiquetés et à moitié dévorés. Les responsables sont les cloportes géants que nous baptiserons en toute intimité « Vermine ». Plusieurs sont en train de se repaître des corps des soldats.

Première rencontre :

Petit groupe de vermines. CA = CC la plus élevée-2. Ils ont la capacité Essaim. De plus la jungle est dense, la rencontre est soumise à la Réduction de visibilité. Rencontre de Menace 3, il reste 22 jetons de Menace à la planète. Ceci est une escarmouche pour faire comprendre à vos joueurs que la menace de la planète ne réside pas dans les Turniens mais dans la vermine.

Une fois la vermine éliminée (ce qui devrait aller vite ! Mais faites attention à qui est blessé pour la suite.), les soldats pourront faire leur rapport radio. Un lieutenant les informera que d'autres escouades ont subi, elles aussi, des attaques et que le capitaine Dufraise demande à tout le monde de se regrouper au transport pour se réorganiser et faire face à cette menace.

Lors de leur chemin de retour, les soldats pourront repasser par le village Turnien. Ils pourront voir que les indigènes ont l'air effrayé et excité et qu'ils cherchent à gagner les hauteurs des arbres. En continuant vers le vaisseau de transports, les soldats seront assaillis par un grand nombre de vermines surgissant de nulle part au milieu de la végétation !

Deuxième rencontre :

Groupe de vermines. CA= CC la plus élevée-2. Ils ont la capacité Essaim. De plus la jungle est dense, la rencontre est soumise à la Réduction de visibilité. Rencontre de Menace 7. Les soldats sont pris par surprise car les vermines surgissent de la jungle touffue. C'est une embuscade qui coûte 1 jeton de Menace. Il reste 14 jetons de Menace à la planète.

A la fin de la rencontre, les joueurs s'apercevront que quelques soldats à eux sont tombés face à la vermine. Les corps des blessés et mourants sont agités de spasmes. Leur corps éclate et des myriades de plus petites vermines sortent des corps. Certaines vermines avaient pondu dans les corps des soldats avec leurs dards. La progéniture se développe très vite.

Troisième rencontre :

Larves régénérées. CA= CC la plus basse-2, les larves nouveau-nées sont moins habiles. Elles ont la capacité Essaim. De plus la jungle est dense, la rencontre est soumise à la Réduction de visibilité. Cette renaissance est une Régénération qui coûte 1 jeton mais permet de récupérer les 7 jetons de la menace précédente. Une partie des larves attaque les soldats alors que les autres fuient dans la jungle. Sur les 7 jetons 3 restent pour la rencontre et 4 retournent dans la réserve. Rencontre de Menace 3, il reste 17 jetons de Menace à la planète.

Après cet éprouvant combat, les soldats rejoignent le transport et leur capitaine. D'autres escouades arrivent avec des blessés. Les officiers et sous-officiers font leur rapport. Le capitaine Dufraise les écoute sans dire un mot. Puis il reste silencieux un moment. Ses traits sont tendus. La planète est dangereuse et il connaît ses ordres. Il annonce qu'on ne peut pas laisser cette vermine se propager. La planète sera nettoyée, il va transmettre les informations au haut commandement. Un lieutenant demande comment évacuer les blessés. Dufraise se penche sur l'un des blessés : « Désolé, fils », et l'abat froidement. Il annonce qu'il ne peut prendre le risque qu'un soldat porte des parasites en lui et infecte un vaisseau de l'armée de Terra. Il ordonne d'abattre les blessés. Vos joueurs peuvent choisir d'obéir ou non et d'assassiner leurs anciens camarades.

Quatrième rencontre :

Soldats blessés. CA = CHC la plus basse -2. Les soldats blessés essaieront de se défendre vainement... Rencontre de Menace 2. Il reste 15 jetons de Menace à la planète.

Après cet instant d'atrocité, le capitaine reçoit un rapport. Des éclaireurs des différents transports auraient trouvé sur toute la planète plusieurs nids de vermine. Tous les soldats ont ordre de les éliminer. Le capitaine Dufraise prend la tête de ses hommes et les conduit vers le nid se trouvant dans la région. Après 2 jours de marche où ils ont croisé un ou deux villages Turniens, les soldats arrivent au nid. Il est situé dans une partie dense de la jungle au pied d'une falaise où s'ouvre une grande caverne.

Cinquième rencontre :

Nid de vermine. CA = CC la plus haute-2. Ils ont la capacité Essaim. Au pied de cette falaise se trouve une caverne grouillant de vermine. Le pied de la falaise est relativement dégagé, le terrain n'est donc pas soumis à la Réduction de visibilité. Rencontre de Menace 10 (12 si vos joueurs ont refusé d'abattre leurs camarades et que les deux pions de menaces n'ont pas été utilisés. Il reste 5 jetons de Menace à la planète.

Une fois les alentours de la caverne nettoyée, les joueurs peuvent explorer les environs et notamment la caverne. En s'enfonçant dans celle-ci, les joueurs découvriront de nombreux cadavres de Turniens. Visiblement, ces indigènes, tout comme les humains, servent d'hôtes à la reproduction de la vermine. Ce qui devrait les interpeller, par contre, c'est la présence d'un appareillage hautement technologique au fond de la grotte. Une gigantesque capsule comportant des engins

divers et difficilement identifiables. L'habitacle et de taille et d'architecture humanoïdes. Il y a deux sièges devant des consoles pleines de boutons et d'écrans. Si l'un des joueurs touche les consoles, un message alien apparaîtra. Si aucun mot de passe n'est entré dans la minute qui suit, un système d'autodestruction s'enclenchera (ce qui devrait arriver vu qu'à priori les joueurs ne connaissent pas le langage alien ni le mot de passe). La caverne et la falaise sauteront laissant juste le temps à vos marines de fuir s'ils sont vifs.

Dès qu'ils seront sortis de la grotte d'une manière ou d'une autre, ils n'auront pas le temps de se poser de question. L'état-major a reçu les informations depuis les autres nids indiquant que la vermine pouvait se multiplier avec le corps des Turniens. Du coup les généraux ne veulent prendre aucun risque. Ils ont ordonné la vitrification de la planète. Des soldats armés de lance-flammes commencent à brûler la jungle et des vaisseaux napalment différentes zones de la planète. Le capitaine Dufraise a reçu ses ordres. Brûler tout, exterminer les indigènes pour éviter à la vermine de se propager et ne repartir que lorsque toute cette planète ne sera plus qu'un tas de cendres.

Sixième rencontre :

Les indigènes Turniens. CA = CHC la plus basse. Ils ont la capacité Fuite. Ces indigènes sont non-violents, ils ne se défendent même pas ! Ils ne cherchent qu'à se cacher dans la forêt pour éviter d'être massacrés. C'est seulement une boucherie... Rencontre de Menace 5. Il ne reste plus de jetons de Menace à la planète.

Les soldats passent les derniers jours sur cette planète à brûler tout ce qu'ils rencontrent et à exterminer les Turniens. Dès la dernière rencontre terminée et le dernier jeton retiré, c'est qu'il ne reste plus qu'un tas de cendres de la luxuriante planète Turner. Les soldats ont accompli leur mission. Avec courage et bravoure si l'on peut dire (ceci pourrait d'ailleurs constituer un flashback de force ou de faiblesse que d'avoir massacré une race non hostile). C'est avec le sentiment du massacre bien accompli que les soldats du 3:16 peuvent quitter cette planète morte !

Deuxième partie : Origine inconnue

Après la menace découverte sur la planète Turner, la flotte continue d'explorer le système de « Foisonnement » afin d'y découvrir d'autres menaces potentielles. La prochaine planète dans ce système est la planète Gérôme. Les détecteurs de la flotte y ont détecté une curieuse source d'énergie...

Planète Gérôme

La planète Gérôme est une planète de type tempêtes électriques. Cette planète ne présente quasiment aucune atmosphère. Elle est ravagée par des vents violents, des orages, la foudre y tombe constamment et n'importe où. La vie y est quasiment impossible et d'ailleurs si l'un de vos joueurs voit son armure trop gravement endommagée, il ne pourra survivre plus de quelques minutes avant de trépasser (à vous de voir si vous voulez donc leur interdire la possibilité d'utiliser la case d'armure Mandelbrille lors de cette mission). A première vue les scans des vaisseaux de la flotte n'ont détectés aucune forme de vie sur cette planète et quand on y voit les conditions de vie, on se demande bien comment la vie aurait pu y fleurir...

Briefing de mission

La flotte du 3:16 vient de détecter plusieurs puissantes sources d'énergie sur la planète Gérôme. L'escouade des joueurs est envoyée sur l'un de ces points afin d'identifier d'où provient cette énergie et si elle est dangereuse pour les humains. Si c'est le cas ils ont pour mission de détruire l'origine du danger.

Débarquement sur Gérôme

Une petite navette de transport quitte la flotte en orbite autour de Gérôme pour déposer l'escouade des joueurs près de l'un des points d'énergie. Le transport les dépose sur un contrefort rocheux assez plat à une quinzaine de kilomètre de la source. Le sergent se voit confier un détecteur leur indiquant la direction de la source d'énergie.

Le terrain est extrêmement accidenté. Parcourir les quinze kilomètres qui séparent le point d'atterrissage n'est pas chose aisée. Les joueurs progresseront sur des arêtes rocheuses où la menace de tomber est présente à chaque pas. Les tempêtes électriques font que la foudre s'abat à n'importe quel endroit menaçant de les foudroyer sur place ou de déclencher des éboulements rocheux pouvant les emporter. C'est un désert morne et triste où rien ne vit. Peut-être eux-mêmes y laisseront-ils la vie ?

Vous pouvez donner un peu de profondeur, par exemple avec un ou deux PNJ de l'escouade dont les nerfs lâcheraient dans ce lieu de cauchemars, ou bien en ayant un mort par la foudre ou une chute dans un gouffre profond. Les joueurs pourraient essayer de descendre pour aller le chercher mais soit il serait trop tard, soit le soldat serait trop gravement blessé pour continuer et l'un des joueurs serait obligé de l'achever...

Quoi qu'il en soit, les personnages finiront par atteindre le pied d'une haute montagne d'où provient le signal. Au pied de la montagne s'ouvre un réseau de grottes. Si vos joueurs décident de l'escalader, il n'y a rien au sommet, seulement une vue splendide sur le désert rocheux environnant. La source d'énergie provient du cœur de la montagne, dans les grottes.

Ces grottes constituent un immense dédale labyrinthique dans lesquels les joueurs peuvent se perdre à loisir, débouchant de galeries en cul-de-sac, tournant en rond ou débouchant sur d'autres sorties sur la montagne. Si les joueurs arrivent à s'orienter dans ce dédale de pierres, de moisissures et de champignons (étrange le niveau d'humidité de ces grottes comparée à l'aridité extérieure soit dit en passant), ils tomberont sur un groupe de vermines (et oui encore).

Première rencontre :

Petit groupe de vermines. CA = CC la plus élevée-2. Ils ont la capacité Essaim. Les grottes sont sombres et étroites, la rencontre est soumise à la Réduction de visibilité. Rencontre de Menace 3, il reste 22 jetons de Menace à la planète.

N'oubliez pas que les blessés humains peuvent être infectés par la vermine. Si vos joueurs sont blessés (ou des PNJ de l'unité), lancer 1d10 pour chacun. Sur un résultat de 10 le personnage est contaminé. S'il n'est pas abattu rapidement, il ne faudra que quelques heures pour que de nouvelles larves de vermines surgissent du corps d'un des membres du groupe (ou des PNJ).

(Rencontre potentielle :

Larves régénérées. CA= CC la plus basse-2, les larves nouveau-nées sont moins habiles. Elles ont la capacité Essaim. Les grottes sont sombres et étroites, la rencontre est soumise à la Réduction de visibilité. Cette renaissance est une Régénération qui coûte 1 jeton mais permet de récupérer les 3 jetons de la menace précédente. Toutes les larves s'en prennent aux soldats, les 3 jetons régénérés restent pour la bataille. Rencontre de Menace 3, il reste 21 jetons de Menace à la planète).

Après s'être débarrassés de cette menace, les joueurs auront tout le loisir de se demander pourquoi des vermines traînent sur cette planète. C'est une bonne question en effet, à laquelle nous répondrons plus tard. Les joueurs vont sans doute continuer à suivre le signal énergétique jusqu'au cœur de la montagne. Le centre de celle-ci est une caverne titanique (certainement une ancienne chambre de magma volcanique), mais le plus étonnant sera la ville alienne en son centre. D'une architecture exotique faite de métal et de pierres volcaniques, des bâtiments et des pièces extrêmement ouvertes sur l'extérieur (immenses fenêtres, portes et communications, passerelles et

ponts, mais sans vitres, barrières ou séparations). Elle présente une technologie avancée et inconnue (les excroissances étranges sur certains bâtiments sont peut-être des caméras ?). La ville, les bâtiments et pièces ainsi que ce qui semblent être le mobilier à l'air d'être à l'échelle humaine. Mais la ville est inhabitée. Elle est d'ailleurs inachevée et à de nombreux endroits, des groupes de robots et autres automates effectuent des travaux. Ce sont probablement eux qui ont bâtis cet endroit, mais pour qui ? Les robots ont des formes grossières, en bloc, et ne semblent pas conçu pour utiliser cette cité. Si les soldats sont repérés par des robots ceux-ci abandonneront tous travaux pour s'en prendre à eux.

Deuxième rencontre :

Robots bâtisseurs. CA = CHC la plus élevée-2. Rencontre de Menace 5, il reste 17 jetons de Menace à la planète.

Si les joueurs essaient d'en apprendre plus sur les robots (ou leurs restes s'ils en ont combattus). Ils verront qu'il ne s'agit que d'une Intelligence Artificielle basique et en aucun cas d'une forme de vie mécanique. Quelqu'un a dû la concevoir.

En s'enfonçant plus profondément dans la cité ils peuvent tombés à nouveau sur des robots ou même sur de la vermine toujours présente. D'ailleurs s'ils sont intelligents, les soldats pourront remarquer que les robots s'en prennent à eux mais qu'ils laissent la vermine tranquille.

Troisième rencontre :

Petit groupe de vermines. CA = CC la plus élevée-2. Ils ont la capacité Essaim. Rencontre de Menace 3, il reste 14 jetons de Menace à la planète.

OU

Robots bâtisseurs. CA = CHC la plus élevée-2. Rencontre de Menace 3, il reste 14 jetons de Menace à la planète.

Toujours en suivant le signal, ils se rendront au pied du plus grand des bâtiments de la ville et descendront dans son sous-sol. Dans celui-ci, ils découvriront une énorme hyper-structure métallique s'enfonçant profondément dans le sol. Il y a de nombreuses consoles d'interfaces ressemblant à celle découverte dans la grotte sur la planète Turner. Celles-ci ne sont pas piégées (mais les joueurs peuvent avoir peur qu'elles le soient). Le langage leur est toujours inconnu mais sur un excellent jet de CHC du plus fûté d'entre eux (un jet très difficile), les soldats devraient réussir à comprendre qu'ils font face à une technologie très avancée car il s'agit d'un moteur de terraformation. Les multiples points d'énergie éparpillés sur la planète sont des machines de terraformation. Quelqu'un est en train de modeler cette planète à sa guise...

A côté de ces moteurs les joueurs pourront découvrir de nombreuses chambres contenant des centaines de cocons translucides de grandes tailles (environ 2m50) dans lesquels reposent des corps de Turniens ! Des Turniens ! Ici, sur un monde ne présentant aucune végétation ! Eux qui ne maîtrisaient sur Turner aucune technologie.

S'ils crèvent un cocon, les joueurs pourront éveiller un (ou plusieurs) Turnien qui reprendra conscience dans une crise de spasmes. Mais cela ne les avancera à rien, les humains ne comprennent pas les sifflements de cette race. De plus ceux-ci seront hagards et terrorisés, visiblement ils ne comprennent pas ce qu'ils font ici, entourés de ces êtres étranges que sont les humains.

Au bout d'un moment un soldat donnera l'alerte (ou l'un des joueurs qui réussirait un bon jet de perception). Il a l'impression qu'ils étaient espionnés et a vu l'ombre d'un être bipède légèrement voûté prendre la fuite. Les joueurs peuvent décider d'essayer de poursuivre cette ombre. Mais ils n'y arriveront pas s'en se faire repérer par les robots bâtisseurs. Détecter des intrus aussi près du moteur de terraformation déclenchera une alerte générale et les robots de la cité convergeront vers les

intrus. Les soldats ne devraient avoir d'autres choix que de fuir cet enfer, surtout depuis qu'ils ont identifié la source d'énergie.

Quatrième rencontre :

Robots bâtisseurs (et vermines ?). CA = CHC la plus élevée-2. Rencontre de Menace 14, il ne reste plus de jetons de Menace à la planète.

Si les joueurs s'en sortent et arrivent à fuir la cité, ils ne leur restent plus qu'à faire le trajet en sens inverse parmi le dédale de la grotte (ont-ils pris soin de repérer le chemin ?) et dans les tempêtes électriques et les rochers traîtres parmi lesquels ils sont arrivés. Une fois atteint la navette, ils pourront quitter cette maudite planète et faire leur rapport. La hiérarchie sera très intéressée par la technologie alienne et surtout les moteurs de terraformation. Ils décideront d'envoyer le 3:16 en force sur chaque point d'énergie pour nettoyer les cités des robots et de la vermine afin d'envoyer des ingénieurs étudier les moteurs de terraformation. Mais ceci ne concerne pas les joueurs et pour le moment ils ont bien mérité un peu de repos. Jusqu'à leur prochaine mission...

Troisième partie : Possession

La flotte du 3:16 s'est enfoncée toujours plus profondément dans le système « Foisonnement ». Ils ont découvert une nouvelle planète habitable dans un autre système, présentant les mêmes conditions que la planète Turner.

Planète Botticelli

La planète Botticelli présente exactement les mêmes conditions de vie que la planète Turner, à savoir : planète de type forestière, végétation très luxuriante, créatures pour la plupart inoffensives pour les soldats du 3:16. Cette planète comporte 25 jetons de Menace.

Briefing de mission

Le capitaine Dufraise convoque les plus gradés du groupe des joueurs (en clair, pas de simple soldat). Le capitaine n'est pas content et présente même une attitude soucieuse. La flotte a découvert la planète Botticelli il y a déjà quelques jours. Ils ont envoyé des équipes sur la surface afin de constater les similitudes avec la planète Turner. Les rapports des équipes ont rapporté qu'il s'agissait effectivement du même environnement (qualité de l'air et de l'eau, espèces et plantes vivantes). Ils y ont même rencontré des turniens ! Les spécialistes de l'état-major ont vite tiré la conjecture qui s'impose. Quelqu'un dans le système « Foisonnement » utilise de la haute technologie pour terraformer des planètes sur le même modèle afin d'y faire vivre les mêmes espèces ! (D'où les installations découvertes dans la deuxième partie). Mais pourquoi modeler des planètes pour y faire vivre des turniens sous évolués et de la vermine ? (Non rencontrées encore sur Botticelli, mais présente sur Gérôme). C'est la question que tout le monde se pose au sein du 3:16 et même dans l'armée interstellaire.

Les équipes envoyées sur Gérôme ont rapporté, pour certaines, avoir vu d'autres choses sur cette planète. L'une des équipes a même aperçu une structure évoluée. Mais voilà le problème, c'est qu'en poussant leur recherche, aucune des équipes n'a donné de nouvelles ou n'est réapparue. Les joueurs sont donc envoyés en mission de sauvetage pour retrouver les soldats perdus et les ramener. Mais l'on ne sait rien de plus. Pour le capitaine Dufraise, cette mission, c'est du grand n'importe quoi. Vu le peu d'informations, il pense qu'envoyer des soldats, c'est perdre une équipe de plus. Et Dufraise n'est pas le genre à gaspiller des hommes. Mais les ordres sont les ordres...

Débarquement sur Botticelli

Les joueurs et leurs escouades sont largués dans une clairière près d'une rivière. La forêt dense empêche de s'approcher de la structure repérée par l'équipe précédente. C'est donc parti pour

une à deux heures de marches. Dans la forêt, ils pourront tomber sur un groupe de turniens. Ceux-ci ont l'air déboussolé et visiblement à la recherche de quelque chose. Ils ne sont pas agressifs et laisseront rapidement les joueurs en s'enfonçant dans la forêt plus rapidement qu'eux. Sur le chemin, l'équipe ne trouvera aucune trace de l'équipe précédente. Même à l'approche de la structure, s'ils décident de faire un tour du périmètre, il n'y aura aucune trace des hommes du 3:16.

Cependant, ils pourront tomber sur un ennemi qu'ils doivent commencer à connaître, la vermine ! Cette saloperie vit aussi sur cette planète (on s'y serait attendu...), comme le soupçonnait l'état-major, et il en rôde près de la structure.

Première rencontre :

Petit groupe de vermines. CA = CC la plus élevée-2. Ils ont la capacité Essaim. De plus la jungle est dense, la rencontre est soumise à la Réduction de visibilité. Rencontre de Menace 3, il reste 22 jetons de Menace à la planète.

Une fois débarrassés de la vermine, les personnages auront l'occasion de s'approcher de la structure. Il s'agit d'un bâtiment inesthétique présentant un étage. Il ressemble à un bunker, fait de métal et de béton. La végétation dense de la région a envahi la zone qui devait être dégagée autour du bâtiment lors de sa construction. Une partie de son toit est maintenant recouvert par la végétation (plantes grimpantes et autres lianes).

Le bâtiment est entouré de barrières translucides faites dans un genre de plexiglas ultra résistant (mais pas assez face aux explosifs du 3:16). Une fois la barrière franchie, le terrain est miné et la structure possède des défenses qui tirent automatiquement des rayons énergétiques sur tout intrus. Il s'agira ici de prendre d'assaut le bunker ! Privilégiez la stratégie et les actions d'éclats !

Deuxième rencontre :

Bunker alien. CA = CHC la plus élevée. Les armes présentes sur le bâtiment tireront en rafale jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou qu'un soldat ayant réussi à entrer dans le bâtiment ait atteint une console et n'ait réussi à couper les défenses. Le sol est miné. Ainsi, chaque test de CHC pour un mouvement (changement de portée ou autre déplacement) encourt le risque de marcher sur une mine. Un résultat de 10 dans ces tests implique que le personnage saute sur une mine. Un personnage qui a déjà coché sa case d'armure meurt. Un personnage qui dispose encore de son armure Mandelbrille doit cocher sa case et se retrouve automatiquement mal en point. Mais il a survécu à l'explosion ! Rencontre de Menace 10, il reste 12 jetons de Menace à la planète.

Une fois à l'intérieur, les personnages pourront s'enfoncer dans le complexe. Il s'agit d'un laboratoire de recherche alien. Les joueurs y découvriront des installations ressemblant à une clinique. Dans plusieurs salles, ils découvriront les « restes » des précédentes équipes du 3:16. Les soldats ont subi plusieurs expérimentations, les corps sont mutilés, disséqués, visiblement transformés génétiquement pour certains. Les femmes prises dans des cuves et des appareils ont visiblement servi à des tentatives de « reproduction ». Dans certaines salles, des turniens ont été soumis aux mêmes traitements. Dans une salle, les corps d'un soldat et d'un turnien gisent sur des tables de dissection, comme si on les avait comparés. A côté d'eux, une vermine a également été disséquée. Dans d'autres salles, des humains ont été enfermés dans d'énormes aquarium, avec de la vermine. Celle-ci a dévoré les humains...

C'est dans ce spectacle macabre que les joueurs trouveront dans une salle (ou se feront tombés dessus, comme vous voulez) par deux turniens. Mais ceux-ci sont différents. Ils portent des armes, des combinaisons de protection et se meuvent relativement lentement, maladroitement et avec saccade par rapport aux turniens classiques. De plus ils présentent sur leur front de grandes antennes et leur dos est une énorme carapace chitineuse ressemblant à la vermine. Ils pointeront les soldats de leurs armes, mais ne feront pas mines d'attaquer (sauf si vos joueurs sont des tarés qui tirent au premier mouvement, mais s'ils veulent des réponses, ils ont intérêt à être léger sur la gâchette). Derrière ces turniens surgira un soldat du 3:16, livide, lent, maladroit, à la démarche

saccadé, présentant aussi les grandes antennes sur son front et une énorme carapace chitineuse (si les joueurs ont descendus les étranges turniens, ils pourront capturer ce bizarre soldat ou le tuer à vue. Dans ce dernier cas, ils perdront de précieuses informations !).

Le soldat livide commencera à leur parler et à répondre à leurs questions. En fait, la vermine peut infester les turniens et fusionner avec eux. Ces turniens parasités sont une forme d'évolution de la vermine. Celle-ci, intelligente et dominant un corps, a pu évoluer et créer une civilisation. Ce sont eux qui terraforment les planètes ; y implantant turniens et vermine pour permettre le parasitisme. Ce sont eux qui ont créé la technologie avancée que le 3:16 a pu rencontrer. Ce sont eux qui se sont répandus dans le système « Foisonnement ». L'arrivée des humains était inattendue, mais représente une aubaine pour la vermine. En effet, la fusion parasitaire chez les turniens ne s'accomplit que dans moins de 0,01% des cas. Le peuple parasite ne se répand du coup que très lentement, nécessitant énormément de planètes, de turniens et de vermines pour obtenir le nombre d'individu nécessaire au développement de leur civilisation. Mais l'homme représente un meilleur réceptacle pour la vermine, plus malléable pour la fusion, et ceci change la donne.

En effet, les corps humains, plus « animal » et moins « végétal » que les corps des turniens permettent à la vermine de se multiplier beaucoup plus rapidement et de plus la fusion parasitaire d'une vermine sur un corps humain approche les 5% ! C'est d'ailleurs ce qu'est ce soldat, un humain parasité par une vermine, qui maintient le contrôle et a acquis son savoir (c'est pour cela que la vermine peut s'adresser aux humains dans leur langue, même si elle parle d'une voix monocorde et saccadée). La vermine, qui préfère se faire appeler ébarasc plutôt que vermine, leur annonce que son peuple, les ébarascs, ont bien étudié les humains dans des centres tel que celui où se trouve les joueurs et que maintenant, pour eux, il est de leurs intérêts de s'emparer de la race humaine comme nouveau réceptacle. Et d'ailleurs, les PJs sont là pour constituer de nouveaux vaisseaux !

A ce moment les joueurs entendront de puissants bruits de machines. Ils reçoivent un appel radio des équipes postées à l'extérieur. De puissants vaisseaux entrent dans l'atmosphère. Ceux-ci ressemblent à de longs fuseaux à l'aspect de cocon avec de grandes ailes métalliques sur chaque face. Ils lâchent de plus petits engins en forme de trident, des chasseurs probablement...

Les joueurs n'auront pas trop d'autres possibilités que la fuite. Des hordes de turniens parasités, les ébarascs sont débarquées des vaisseaux. Les joueurs devront faire face à cette menace pour s'en sortir.

Troisième rencontre :

Les ébarascs. CA = CC la plus élevée. Les ébarascs sont lourdement équipés d'armes à énergie ou d'autres armes projetant des dards mortels. Ils portent des armures protectrices (sauf au niveau du dos, ou la carapace les protègent). Entre leurs armures et le fait que les ébarascs sont des parasites dans un corps hôte qui peut souffrir sans que cela ne les gêne, ils disposent de la capacité Ignorer les blessures, moyennant un jeton dépensé. Les chasseurs bombardent les derniers humains. Un résultat de 10 dans n'importe quel test implique que les chasseurs l'ont eu. Un personnage qui a déjà coché sa case d'armure meurt. Un personnage qui dispose encore de son armure Mandelbrille doit cocher sa case et se retrouve automatiquement mal en point (ou meurt quand même si vous êtes vache !). Rencontre de Menace 12, il ne reste plus de jetons de Menace à la planète.

S'ils se sortent de cette escarmouche, c'est que les joueurs ont réussi à s'enfuir dans leur navette, ou à se trouver une cache sur la planète, ou s'ils sont tous morts (ou certains du moins), vous pouvez dire qu'en fait, ils ne sont pas morts, mais capturés par l'ennemi afin de servir d'hôte !

Quatrième partie : Destination

Suite à leur fuite de la planète Botticelli, les personnages devraient comprendre qu'ils ont franchi un cap dans cette campagne. Le 3:16 est maintenant en guerre contre un nouvel ennemi,

identifié comme une menace majeure pour l'humanité, les ébarascs. Ces derniers ont envoyé leurs escadres aériennes sur Botticelli sans crier gare. Cette attaque surprise a coûté cher en hommes et a forcé le 3:16 à une retraite stratégique. Mais l'humanité n'a pas dit son dernier mot. La guerre ne fait que commencer et il est temps de contre-attaquer !

Ceinture d'astéroïdes Alighieri

Botticelli n'était pas une planète principale des ébarascs, mais une planète de reproduction et de parasitage pour la vermine. La troupe aérienne ennemie est venue de plus loin dans le système. Les scanners des vaisseaux du 3:16 ont pu suivre la piste jusqu'à une ceinture d'astéroïdes qui bloque ensuite le signal.

La ceinture d'astéroïdes baptisée Alighieri est la destination des forces du 3:16. Elle présente des astéroïdes de toutes tailles allant du minuscule à plusieurs km de longs. Il est de fait difficile de manœuvrer dedans. Les PJs s'y battront aux commandes de chasseurs de combat. Sur n'importe quel résultat de test affichant 10, le joueur doit faire un test de CHC sous peine de percuter un astéroïde. Si le test est échoué, le personnage coche la case armure de son vaisseau (il peut s'éjecter s'il l'a déjà utilisé). Sur un résultat de 10 sur ce nouveau test, le vaisseau du joueur explose contre l'astéroïde et lui avec (qu'il lui reste une case d'armure ou non). De plus le champ d'astéroïdes grouille de chasseurs ébarascs (CA= CC la moins haute du groupe +2). Ces vaisseaux en forme de trident sont équipés d'armes énergétiques et disposent de la capacité Protection.

Briefing de mission

À peine les joueurs ont-ils eu le temps de souffler depuis leur fuite de Botticelli qu'ils sont convoqués avec les autres soldats par le capitaine Dufraise. Lorsqu'ils font face au capitaine, les personnages ne peuvent dire si ce dernier fulmine ou est extatique ! Dufraise leur crie que ça y est ! L'humanité fait face à une nouvelle guerre !

De ce que savent les ingénieurs du 3:16, les ébarascs se cachent derrière la chaîne d'astéroïdes du système. Il est temps d'aller les chercher pour leur faire payer leurs compagnons morts au combat ! Dufraise leur annonce donc que les joueurs vont constituer la première ligne d'assaut en embarquant dans les chasseurs spatiaux du 3:16 ! (Voir le supplément de règles des As (disponible gratuitement en pdf) pour savoir dans quel type de chasseurs ils embarquent en fonction de leur grade ainsi que leur armement). Ça va être à eux de jouer les éclaireurs en attendant l'arrivée du gros des forces aériennes du 3:16, les fameux As ! Le but de la mission est d'éliminer toutes menaces aliennes rencontrées et d'essayer de découvrir où se terrent les ébarascs. Messieurs ! À vos chasseurs !

Exploration de la ceinture d'astéroïdes Alighieri

Les personnages sont aux commandes de leurs chasseurs de la flotte terrienne. Bien qu'ils ne soient pas formés à être des pilotes, les bases de la navigation spatiale ont fait partie de leur entraînement. Ils ont ainsi pu décoller du vaisseau amiral de leur régiment pour se lancer dans l'exploration du grand vide spatiale. Pas si vide que ça toutefois...

Après quelques heures de vol, à l'approche de la ceinture d'astéroïdes, le pire de ce que le capitaine Dufraise craignait se produit. Les ébarascs sont bel et bien cachés dans la ceinture d'astéroïdes et des dizaines de chasseurs ennemis surgissent des gravats orbitant pour se lancer à l'assaut de la compagnie.

Première rencontre :

Chasseurs ébarascs. CA= CC la moins haute du groupe +2. Ces vaisseaux en forme de trident sont équipés d'armes énergétiques et disposent de la capacité Protection. Rencontre de Menace 5, il reste 20 jetons de Menace à la ceinture d'astéroïdes.

Une fois la vague de chasseurs détruite ou repoussée, les personnages n'ont guère le temps de souffler. En effet, ce qu'il reste de leur compagnie franchie un énorme astéroïde révélant derrière

lui ce qui pourrait être un vaisseau mère de la flotte ébarasc. Les communications fusent sur tous les canaux, c'est l'affolement ! Même l'intransigeant capitaine Dufraise reste un instant muet devant le spectacle qui s'offre à ses yeux. Le vaisseau mère, ressemble à un immense scarabée de métal, pourvu de cornes et les ailes déployées. Il est entouré de plusieurs vaisseaux d'escortes (les vaisseaux aperçus précédemment sur Botticelli, ressemblant à des cocons avec de grandes ailes métalliques sur chaque face) et d'un nombre effarant de chasseurs (en forme de trident) libérés par les vaisseaux ennemis. Bien trop pour que les hommes de Dufraise, peu expérimentés au combat spatial puissent espérer quoi que ce soit...

C'est alors que les ennemis plongeant sur eux sont interceptés par un tir de barrage, la flotte aérienne du 3:16 est arrivée ! Les As vont ainsi rétablir un peu d'équilibre dans ce combat perdu. Et c'est face à cette opportunité que le capitaine Dufraise a alors l'idée la plus folle de sa carrière. Il ordonne à ses hommes de profiter du bordel ambiant pour prendre d'assaut le vaisseau mère afin de l'aborder ! Dufraise dans sa folie n'est pas stupide. Il sait que ses hommes se débrouillent mieux à pieds qu'au commande d'un vaisseau, il veut donc profiter de la bataille pour infiltrer des hommes à bord du vaisseau afin de récupérer les informations qui permettront au 3:16 d'identifier la (ou les?) planètes d'origines des ébarascs, but premier de cette mission de reconnaissance. Il ordonne donc à toute sa compagnie de filer vers le vaisseau mère pour s'y poser.

Deuxième rencontre :

Vaisseau-mère ébarascs. CA = [Plus haute CHC + Plus basse CC]/2 (arron. au sup) +2. Le vaisseau mère n'est pas équipé pour faire face à des chasseurs. Il dispose d'armes énergétiques classiques mais n'est pas assez rapide et manœuvrable pour stopper les chasseurs des PJs. La menace vient surtout des autres vaisseaux et chasseurs de la bataille environnant, pouvant surgir à tout moment pour abattre les hommes de Dufraise. Le vaisseau mère dispose de la capacité Protection et la rencontre commence obligatoirement à distance lointaine. Si un personnage atteint la distance de contact et à y rester pendant 2 tours, c'est qu'ils ont réussi à monter à bord et la rencontre se termine automatiquement. C'est une rencontre de Menace 7, il reste 13 jetons de Menace à la ceinture d'astéroïdes.

Une fois à bord du vaisseau, il est nécessaire aux soldats du 3:16 qui ont réussi à prendre pied d'agir au plus vite. En effet, à bord, l'alerte d'intrusion est donnée. Les guerriers du 3:16 doivent évoluer dans les couloirs métalliques du vaisseau avec discrétion et célérité. La progression dans ces allées d'acier de formes étranges courbes et flanqués de zones de terres, de lianes et d'humidité (nécessaire à la bonne survie des hôtes Turniens des ébarascs).

La route jusqu'à un poste leur permettant de récupérer les informations nécessaires à l'armée du 3:16 est hasardeuse et bien entendu les hommes vont tomber sur l'ennemi au détours d'un couloir !

Troisième rencontre :

ébarascs. CA = CC la plus élevée. Les ébarascs sont lourdement équipés d'armes à énergie ou d'autres armes projetant des dards mortels. Ils portent des armures protectrices (sauf au niveau du dos, ou la carapace les protègent). Entre leurs armures et le fait que les ébarascs sont des parasites dans un corps hôte qui peut souffrir sans que cela ne les gêne, ils disposent de la capacité Ignorer les blessures, moyennant un jeton dépensé. Les ébarascs peuvent bénéficier de la capacité Embuscade pour 1 jeton de Menace. Seul à bord du vaisseau, les personnages sont coupés du reste du 3:16. Les adversaires bénéficient donc de la capacité Isoler. Rencontre de Menace 4, il reste 8 jetons de Menace à la ceinture d'astéroïdes.

Les soldats survivants finiront par dénicher une console (ou peut-être le poste de pilotage ?) du vaisseau-mère. La technologie inconnue est quasiment impossible à utiliser, mais de ce qui a été retrouvé sur Botticelli et Gérôme a permis aux ingénieurs du 3:16 de fabriquer des blocs mémoriels

d'interface capable de se connecter à la technologie ébarasc et de copier toutes les informations disponibles sur leur réseau. Mais il va falloir s'emparer de la salle de la console et tenir face aux forces ébarasc le temps de la copie des données !

Quatrième rencontre :

Commando ébarasc. CA = CC la plus élevée +2. Les ébarasc sont lourdement équipés d'armes à énergie ou d'autres armes projetant des dards mortels. Ils portent des armures protectrices (sauf au niveau du dos, où la carapace les protège). Entre leurs armures et le fait que les ébarasc sont des parasites dans un corps hôte qui peut souffrir sans que cela ne les gêne, ils disposent de la capacité Ignorer les blessures, moyennant un jeton dépensé. Un gros bras ébarasc accompagne le commando, c'est une énorme créature végétale (un dérivé de Turnien à l'aspect de plante carnivore géante. Une créature barbare et sans intelligence mais d'une force et d'une fureur débordante !). Avec cet être, l'ennemi bénéficie de la capacité Enragé. Les ébarasc peuvent bénéficier de la capacité Embuscade pour 1 jeton de Menace. Seul à bord du vaisseau, les personnages sont coupés du reste du 3:16. Les adversaires bénéficient donc de la capacité Isoler. Rencontre de Menace 8, il ne reste plus de jetons de Menace à la ceinture d'astéroïdes.

S'ils tiennent, les survivants auront récupéré les données ébarasc, ils auront découvert où se trouve la planète d'origine de cette vermine rampante dans le système Foisonnement. Il ne leur reste plus qu'à fuir le vaisseau-mère qui est en train de sombrer sous la fureur de l'assaut de la flotte des As. Il leur faut fuir avant l'explosion de celui-ci (si vous pensez que vos joueurs n'ont pas assez souffert, vous pouvez leur demander un test de CHC pour fuir le vaisseau avant que celui-ci n'explose sous peine d'exploser avec...).

Une fois de retour sur les vaisseaux du 3:16, les personnages seront célébrés comme des héros. Les généraux auront récupéré les données du vaisseau-mère et pourront planifier leur prochaine et décisive frappe au cœur du monde ébarasc pour éliminer définitivement cette menace. Ou périr en essayant !

Cinquième partie : Le prix de la survie

Le grand moment est arrivé. La guerre fait rage dans le système Foisonnement. La technologie des ébarasc est assez avancée pour donner du fil à retordre aux troupes de la 16ème brigade de la 3ème armée. Mais suite à la dernière mission, le 3:16 connaît normalement la position de la planète d'origine des ébarasc, Chagall. L'humanité concentre ses forces et va déclencher une frappe décisive sur Chagall. Et devinez qui est envoyé en première ligne de l'assaut !

Planète Chagall

La planète Chagall était originellement de type forestier à la végétation luxuriante tout comme les planètes Turner et Botticelli. Mais l'évolution des ébarasc a métamorphosé cette planète. Ils l'ont ravagée avec un développement industriel et technologique non contrôlé. La pollution et les nids de vermine (se développant facilement dans les roches et le sol, retournant la terre et détruisant la végétation) ne permettent plus que difficilement la survie des Turniens servant d'hôtes à la vermine. C'est ce qui a poussé les ébarasc à coloniser les planètes de leur système pour servir de réserves de développement aux Turniens. Le développement des cités mi-métallique mi-caverneuse des ébarasc est véritablement impressionnante. Cette planète comporte 25 jetons de Menace.

Briefing de mission

Après le succès des hommes de Dufraise lors de la dernière mission, le capitaine est passé commandant. Lui et les hommes sous sa responsabilité ont été choisis avec d'autres compagnies pour débarquer en première ligne sur Chagall. Les ordres sont simples ! Tuer toute forme de vie croisant sur leur chemin et prendre la planète. Si les hommes sentent que la menace est trop puissante

ou que la planète ne peut être prise, informer la hiérarchie pour qu'elle attaque avec ses armes les plus puissantes...

L'assaut est maintenant lancé. La compagnie de Dufraise au complet, armée jusqu'aux dents, est répartie dans de nombreux transporteurs pour être débarquée sur la planète. La descente est mouvementée, les vaisseaux humains sont pris pour cible par la DCA ennemis. Plusieurs navettes sont touchées et explosent ou se crachent à grandes vitesses sur le sol de la planète. Dufraise part au feu avec ses hommes et hurle un speech que presque personne n'entend avec le tumulte de la descente. Puis les vaisseaux débarquent les hommes au sol. Le feu des canons hurle. Les cris des morts résonnent.

La DCA ennemie fait terriblement de dégâts aux navettes du 3:16 et Dufraise donne l'ordre de les neutraliser coûte que coûte !

Première rencontre :

DCA ébarascs. CA = [Plus haute CC + Plus basse CHC]/2 (arron. au sup) +2. Les postes d'armements de la DCA sont équipés d'armes énergétiques et les bâtiments sont blindés. Les aliens bénéficient donc de la capacité Protection. Les soldats du 3:16 font face aux soldats ébarascs qui bénéficient, rappelons-le, de la capacité Ignorer les blessures. Rencontre de Menace 6, il reste 19 jetons de Menace à la planète.

Une fois la DCA neutralisée, le gros des troupes du 3:16 pourra se poser sans trop d'épreuves. Les hommes de Dufraise peuvent donc continuer leur progression à travers les mégastructures ébarascs vers ce que les généraux ont identifiés comme un point de force névralgique ennemi. Sur le chemin, il croise des civils ébarascs. Hommes et femmes Turniens parasités (pas d'enfants compte-tenu de leur mode de reproduction parasitaire) mais non formés au combat et qui fuient devant les forces du 3:16. Accordez à vos joueurs un jet de kill de leur meilleures armes pour représenter le massacre de la population sur leur route.

Mais aux détours de bâtiments semi-caverneux, les soldats tombent sur un autre genre de citoyens de la société ébarasc. De la vermine...

Deuxième rencontre :

Groupe de vermines. CA= CC la plus élevée-2. Ils ont la capacité Essaim. Rencontre de Menace 3. Il reste 16 jetons de Menace à la planète.

Une fois cette rencontre terminée, demandez à chacun de vos joueurs un test de CHC. S'il y a eu un blessé dans la rencontre précédente, choisissez ce joueur (sinon prenez un de vos joueurs au hasard selon vos envies). Prenez le joueur à part et dites-lui qu'il réalise qu'il a été blessé par la vermine (même si rien n'apparaît sur sa feuille). La blessure est mineure, mais il a été contaminé et son corps ne va pas seulement servir au développement de la vermine pondue en lui, mais elle est en train de fusionner avec lui. Il est en train de devenir un ébarasc humain... Demandez alors sa collaboration pour la suite du scénario en lui demandant de changer son jeu. Qu'il devienne agressif et méfiant vis-à-vis de ses coéquipiers. S'il le peut, qu'il force des faiblesses chez eux. Qu'il joue comme si l'horreur de la guerre était en train de le faire craquer. Qu'il joue lui-même ses propres faiblesses afin de rester en vie, car il est en train de devenir « Le boss de fin » de cette campagne !

Enfin, à vous de voir si vous annoncez (en aparté également) au soldat ayant fait le meilleur test de CHC (autres que le joueur parasité) qu'il a vu que son coéquipier était blessé. A lui alors de voir s'il ne veut rien dire (pour que ce dernier ne soit pas abattu par Dufraise) ou au contraire qu'il l'annonce ce qui peut entamer un véritable combat entre les joueurs pour abattre ou protéger leur camarade selon leur état d'esprit. S'il est dénoncé, le joueur ayant le personnage parasité devra à tout prix survivre (par l'utilisation d'une force ou d'une faiblesse par exemple) pour ensuite s'enfuir et revenir en fin de partie.

Après ces affrontements, les hommes du 3:16 continuent leur avancée vers le point

névralgique identifié. Il s'agit d'une immense tour de métal et de terre, ressemblant au piton d'une termitière et se dressant sur plusieurs centaines de mètres. Elle est solidement défendue par des soldats ébarascs, des scarabées métalliques (genre de chars ébarascs), mais aussi de vermine et de brutes ébarascs (les créatures énormes et hideuses, dont un membre a déjà été croisé dans le vaisseau-mère lors de la mission précédente).

Troisième rencontre :

Gros des forces ébarascs. CA = [Plus haute CC + Plus basse CHC]/2 (arron. au sup) +2. La rencontre bénéficie donc des capacités Protection, Ignorer les blessures et Enragé. Dans l'affrontement général, la vermine ne peut bénéficier de sa capacité Essaim lors de cette rencontre. Rencontre de Menace 8. Il reste 8 jetons de Menace à la planète.

Une fois l'entrée de la tour pris, les soldats du 3:16 progressent à l'intérieur jusqu'à atteindre le sommet. Ils tombent bien entendu sur le chemin sur une résistance farouche de brutes, de soldats ébarascs et de vermine.

Quatrième rencontre :

Gros des forces ébarascs. CA = CC la plus élevée +1. La rencontre bénéficie donc des capacités Ignorer les blessures, Essaim et Enragé. Compte-tenu de l'étroitesse et de la distance des couloirs parcourus, la rencontre est soumise à la réduction de visibilité. De plus les personnages sont considérés comme isoler dans la tour. Les adversaires bénéficient donc de la capacité Isoler. Rencontre de Menace 7. Il reste 1 jetons de Menace à la planète.

Lors de cet affrontement mettre en scène la mort héroïque (ou non selon ce que vous pensez qui séduira le plus votre table) du commandant Dufraise. Le plus gradé des joueurs devrait être ainsi recevoir une promotion immédiate de manière à faire en sorte qu'il soit le chef de la partie finale de cette campagne.

Les derniers soldats encore vivant de cet assaut arrive au sommet de la tour. C'est en effet un poste de commandement névralgique des forces ébarascs. En l'annihilant, c'est un sévère revers qui va être porté à la force ennemie. Et c'est à ce moment que la trahison du personnage parasité doit se révéler. Il s'interposera devant ses anciens camarades (qu'il ait fui et soit de retour ou qu'il ait toujours été dans l'équipe) et empêchera la destruction du centre de commandement et des ébarascs qui s'y trouve. Ôtant le casque de son armure Mandebrille, il révèle une paire d'antenne et sa démarche est devenue saccadé. D'un geste il rallie à lui d'autres soldats corrompus. Dans l'enfer des affrontements, il n'est pas le seul à avoir été parasité... Il se dresse face à ce qui était ses anciens compagnons de guerre, il n'a maintenant plus qu'une chose en tête, la cause ébarasc...

Et c'est là qu'il doit leur révéler que l'humanité court à sa fin. En effet, de par les connaissances qu'ils ont soutiré des quelques humains parasités et grâce à leur technologie très particulière inspirée du fonctionnement des insectes, les ébarascs ont trouvé une onde capable de neutraliser la technologie terrienne. Ce que le traître s'empresse d'activer en appuyant sur un boutons détonateurs qu'un soldat ébarasc lui remet en main (ou déclencher avant si l'un des personnages à la gâchette facile et veut abattre le traître avant la fin de son discours). Plus aucune arme humaine ne fonctionne tant qu'on ne réappuie pas sur le bouton (effet de la capacité Bloquer la technologie). Il annonce que les ingénieurs ébarascs sont en train d'équiper ce dispositif sur leurs antennes afin d'étendre l'effet à toute la planète et gagner cette guerre. Puis soumettre la race humaine au statut de nouvelle race hôte pour les ébarascs. Pour l'humanité tout semble perdu, sauf si nos valeureux soldats du 3:16 tentent le tout pour le tout...

Cinquième rencontre :

Commando ébarascs et humains parasités. CA = CC la plus élevée +2. Les derniers soldats ébarascs et les soldats du 3:16 parasités font face aux dernières forces humaines pour s'emparer du bouton qui régule et bloque la technologie humaine. La force alienne sera exceptionnellement joué par le

joueur traître et non par le MJ qui supervisera tout cela. Le retournement d'une partie des forces humaines est considéré comme une Régénération moyennant le dernier jeton de la planète ce qui permet d'en récupérer 7. Les ébarascs bénéficie gratuitement de la capacité Bloquer la technologie, mais aussi de Ignorer les blessures et Enragé. La pièce de commandement n'étant pas immense, la rencontre est soumise à la réduction de visibilité. De plus les personnages sont considérés comme isolés dans la tour. Les adversaires bénéficient donc de la capacité Isoler. Rencontre de Menace 7. Il ne reste plus de jetons de Menace à la planète.

Cette rencontre étant la dernière de la campagne essayer de dissuader les joueurs d'utiliser leurs Forces s'il leur en reste. Pour le dernier baroude ce serait triste de tout finir en un tour... Mais après c'est à eux de voir !

Si les joueurs meurent tous dans ce dernier affrontement, les ébarascs développeront leur système de blocage technologique en masse et neutraliseront toutes les armes et les vaisseaux humains. Le 3:16, pris par surprise, sera entièrement massacré ! Ils se répandront ensuite dans la galaxie et soumettront petit à petit l'humanité. La dépouillant de tout ce qu'elle a et de son savoir pour en refaire une race bestiale et animale, se reproduisant dans des réserves pour servir d'hôtes aux ébarascs... L'humanité sombrera petit à petit...

Si les joueurs gagnent, ils pourront désactiver le blocage de la tour et user de leur radio pour alerter l'Etat-Major. C'est alors la retraite générale des forces. Mais les généraux, jugeant les ébarascs extrêmement dangereux recourront au plus vite à l'une de leurs armes les plus terrible, le Tueur d'étoiles. Ils annihilent ainsi totalement le système Foisonnement et les soldats présents pour éviter qu'un soldat ne rende au bercaïl porteur d'œufs d'ébarascs ou parasité pour que cette menace ne se répandent jamais. A cause de leur aptitude au parasitage, les généraux s'étaient préparés à cette éventualité. De manière à ce qu'aucune menace en provenance de Foisonnement ne puisse atteindre l'humanité sans pouvoir être contrôlée...

L'humanité est ainsi sauvée d'une menace que les citoyens normaux ne soupçonneront jamais, mais au prix de lutte fratricide avec les compagnons parasités, de la destruction d'un système stellaire entier et d'une énorme partie des forces du 3:16 qui n'auront pu quitter le système à temps... Mais la paix et la survie du peuple de Terra est ainsi assurée... Un bien maigre prix à payer finalement...