Compulsion Vitale

Un scénario de Convention pour Mechanical Dream par Luke Walker (traduit par Thomas « Rolapin » Zuliani).

« Quand tu passes un marché dans la Baie du Sofé, souviens-toi de trois choses. Un, ne fais confiance à personne. Deux, tiens-toi derrière le gars avec une Arbalète à Haute Vélocité. Trois, l'Orpée c'est la vie. »

Un habitant des plate-formes inférieures de Mroa.

Présentation

Compulsion Vitale est un scénario pour Mechanical Dream prévu pour 6 joueurs. Le scénario est inspiré par l'introduction de « In the Belly of the Beast » par Mike Mearls. Le scénario engage les PJs dans une situation délicate avec de nombreux groupes potentiellement hostiles. Les PJs découvrent une grande menace et doivent convaincre les autres groupes de travailler ensemble s'ils veulent survivre.

Les PJs forment un groupe de mercenaires. Ce sont Vanya, Joko, Nand, Mani, Jadas et Jérôme. Ils sont engagés par Rhobiddi pour négocier avec un groupe d'importateurs / contrebandiers pour le fruit donnant la vie, l'Orpée. Cependant, Rhobiddi est plus intéressé par une antiquité possédée par les contrebandiers.

Cette antiquité est l'Appel de Garukharana. Garukharana, un puissant Chimiste Mental, a créé la relique il y a plusieurs années. L'Appel permet à un Écho de marcher dans l'esprit d'une puissante et légendaire Créature de Rêve et la possède complètement. Du fait de la dangerosité de la créature, il est plus sûr de la posséder alors qu'elle se manifeste encore pendant le Rêve.

Ce processus nécessite un pouvoir considérable, plus que ne peuvent offrir un écho ou qu'une simple relique. Ainsi, l'écho a besoin d'autres personnes pour voyager dans l'esprit avec lui et lui fournir l'énergie considérable nécessaire au processus. Ces autres personnes sont souvent appelées « sacrifices » car aucun d'eux ne peut survivre.

Garukharana ne fut pas capable de compléter avec succès le processus. Personne n'était près à se sacrifier pour son ascension et il a donc utilisé ses Dons pour convaincre les autres de participer. Au moment critique Garukharana ne fut pas capable de maintenir sa prise sur les sacrifices. Comprenant leur triste destin, ils cherchèrent à s'échapper de l'esprit de la Créature afin de ne plus lui permettre de drainer leur eflow. Ils s'échappèrent à travers un portail où l'esprit reçoit les flux sensoriels et transmet les instructions à son corps.

Garukhana réalisa que si les sacrifices s'échappaient, le processus ne serait pas fini. C'est pourquoi il tenta de les arrêter. Certains s'échappèrent. Garukharana enferma les autres dans des limbes à l'intérieur du portail. Cependant, trop de sacrifices avaient fuit pour permettre à Garukharana de finir son transfert. A la place, son esprit fusionna avec la Créature de Rêve, le rendant complètement fou. Il s'est fait piégé et regrette sa folie, espérant obtenir une chance de rédemption.

Plusieurs années plus tard, Rhobiddi, un Écho Cauchemar psychotique a entendu parler de l'Appel. Rhobiddi recherchait la puissance que la légendaire Créature de Rêve pouvait lui offrir. Contrairement à Garukharana, Rhobiddi est déjà fou. Au lieu de forcer des gens à se joindre à lui, il a simplement réuni ensemble plusieurs factions dans l'espoir que leur division les empêchera de gêner le processus.

Rhobiddi a trompé les PJs afin qu'ils participent au processus de l'Appel. Pour survivre, les PJs doivent fuir l'esprit à travers le portail. Cependant, cela ennuiera Rhobiddi, une personne qui pourrait être dans son futur proche une énorme créature de Rêve. Ainsi, la survie des PJs peut être limitée à moins qu'ils ne gênent aussi Rhobiddi. Pour ce faire, les PJs doivent s'assurer qu'autant de sacrifiés que possible s'échappent à travers le portail. Malheureusement, ce n'est pas si facile. D'abord, les PJs doivent en convaincre autant qu'ils le peuvent de partir avec eux. Ensuite, personne ne sait à coup sûr si cela peut marcher. Les seuls indices sont les suppositions de Moqi et les souvenirs dans l'esprit de la Créature / Garukhana.

Les PJs ne doivent pas seulement se charger de Rhobiddi. Ils doivent aussi gérer d'autres groupes :

1. Kthuk : une Bête d'Aran d'un Zïn relâchée grâce à un effet de bord du Don de Voyage Spirituel Appel
2. Un groupe d'Emovan en manque d'Eflow qui croit que l'Orpée leur a été volée. Le groupe pert son chef pendant les événements
3. Moqi, un professeur Frilin qui souhaite déchiffrer les anciens secrets de la création des Zïns
4. Les employés de Vysis qui sont engagés dans une lutte de pouvoir interne
5. Jérôme, un de leurs membres qui doit satisfaire sa vendetta personnelle contre le PDG de Vysis
6. L'esprit partiellement lié et fou de Garukhana qui espère faire amende honorable de ses fautes passées
7. Les sacrifiés bloqués dans les limbes du portail qui comprennent qu'ils ont pris la mauvaise décision

Pour survivre, la meilleure chance des PJs est de se lier d'amitié et de gagner la confiance de ces différents groupes comme ils peuvent. Ils peuvent ainsi les convaincre de prendre le risque d'emprunter le portail.

Introduction

(a) Expliquer la mécanique de jeu

(b) Jeter un certain nombre de dés et choisir le plus haut. Si votre jet donne le maximum du dé, relancer et ajouter à nouveau le résultat. Ce scénario utilise des variations de règles basées sur les variantes de combat du Coffret Mécanique.

(c) Le scénario n'utilise pas la réserve de combat. Les PJs ont simplement la possibilité de faire deux actions par tour (attaque, défense ou mouvement).

(d) Les malus de blessures sont déterminés par les pertes de points de vie et ce nombre est soustrait du résultat PAS du nombre de dés lancés.

(e) Les jets de dégâts et d'armure sont statiques, c'est-à-dire qu'ils ne varient pas. Pour ce faire, la taille a été pré-calculée dans les jets de dégâts et d'armure. Il n'y a pas non plus de dégâts supplémentaires en cas de jet d'attaque supérieur à la défense de l'adversaire

(f) Les Mooks (les employés de Vysis et les Emovans) ne jettent pas de dés pour l'attaque et la défense. Utiliser simplement la moyenne donnée sur leur feuille de PNJ. La part aléatoire est tirée du jet des PJs.

1. Expliquer l'univers de Mechanical Dream avec différentes aides de jeu visuelles.

Pour ce scénario, je me suis servi de :

(a) Chaque PJs et chaque feuille de PNJ avait les deux dessins de leur race provenant du côté Mécanique du Livre de Base

(b) Chaque PJ et PNJ avait une plaquette cartonnée avec un portrait de la tête et des épaules du personnage. Chaque plaquette contenait le nom, la race et un mot de description. Ex : Vanya, Dirigeant Nayan. Ces plaquettes étaient placées devant chaque PJs ou Juge Absolu. Comme ce scénario est basé sur les PNJs, le JA doit se référer à chaque instant à la plaquette du personnage qu'il fait agir. La Bête de l'Aran K'Thuk est représentée par la créature de rêve végétale du Coffret Mécanique.

(c) Chacun des objets des négociations était représenté par un carré de papier blanc sur lequel était inscrit le nom de l'objet. La séquence de négociation est délicate à commencer et les éléments visuels aident beaucoup.

(d) Une sélection d'images pour accompagner la description de l'univers, la comparaison des tailles du Livre de Base et les dessins des éléments de négociation qui ont un dessin.

Mechanical Dream est situé dans un monde divisé par deux écosystèmes. Un écosystème est à une taille encore plus grande que notre période du Jurassique. Son énormité le rend très dangereux pour ceux qui vivent dans le petit écosystème. Cet écosystème est cloisonné par un mur noir appelé le Sofé dont personne n'est revenu sauf les Soleks.

A la place d'un soleil, il y a le Pendule qui ondule d'un côté et de l'autre du ciel. Quand le Pendule passe le Sofé, le Rêve débute. Le Rêve peut se manifester de nombreuses manières différentes. Quasiment toutes sont terrifiantes et dangereuses.

Pour survivre dans ce monde géant et dangereux, ceux du petit écosystème ont crée leur propre société qui est appelée le Core et ont redéfini l'échelle du monde à leur propre taille. Le Noyau est un groupe de cités unifiées et sécurisées construites dans les arbres. Ils ont été capables d'établir une communauté forte et développée.

Le plus grand exploit du Noyau est d'avoir stabilisé la distribution d'Orpée, un fruit miné par les Inais provenant de gigantesques cavernes souterraines. L'Orpée contient l'Eflow. Toute forme de vie intelligente doit consommer chaque jour de l'Eflow pour survivre. L'Orpée est la Vie. L'Orpée est même plus que la vie pour ceux qui sont appelés les Échos, des personnes douées de pouvoirs étranges alimentés par l'Eflow. Il est dit que les Dons des échos sont mystérieusement liés à l'écosystème supérieur.

2. Faite décrire par les joueurs leurs personnages, à la fois leur physique et leur rôle au sein de l'équipe. Montrez leur le dessin de comparaison des tailles.

3. Expliquez les prémisses du scénario :

Mroa est une des villes-arbre du Core, bien qu'elle soit éloignée du centre du Noyau. Elle est construite sur un arbre gigantesque et s'étend loin sous le sol. Tout en bas se trouve la petite communauté de la Baie de Sofé, un port maritime souterrain qui commerce avec les Emovans et les Inais qui vivent sous terre et à l'extérieur du Noyau. La baie est peinte en noire comme le Sofé. La lumière du Pendule n'atteint que rarement cet endroit et quand vient le Rêve, le rivage devient brumeux et la seule source de lumière provient alors du scintillement rouge des lampes à Orpée.

Récemment Mroa et la baie de Sofé ont subi de fortes manifestations de Rêve appelées Tempêtes de Rêve. Cela a conduit à la déroute du Système de Distribution d'Orpée du Noyau. De nombreux résidents de Mroa regardent et attendent alors que leurs précieuses réserves d'Orpée diminuent. Ils craignent le pire. L'Orpée devient difficile à trouver et les prix grimpent.

Les PJs font partie d'un groupe de mercenaires qui ont travaillé ensemble par le passé. Un de leurs membres, Wuji, a récemment été tué et remplacé par un Solek menaçant qui est un négociateur capable. Les PJs sont des troubles-faits faisant de nombreux types de travail différents. Bien qu'ils ne soient ni mauvais ni même cruels, leur besoin d'Orpée les a forcé à accepter des boulots peu savoureux quand les temps sont durs.

Un Gnath appelé Rhobiddi a engagé les PJs pour l'accompagner et négocier un achat d'Orpée chez une Société d'Économie de Base appelée Vysis. Les PJs sont sur le pied de guerre. Cependant ils considèrent cela comme un travail facile dans des temps difficiles et Rhobiddi paye en Orpée.

Les PJs rencontrent les vendeurs à l'entrepôt des docks de Vysis, sur les côtes embrumées et rouges de la Baie de Sofé. Les vendeurs semblent suffisamment inoffensifs. Ils sont dirigés par un Inaïs qui semble être le Directeur. Il y a aussi deux Volkoi, deux Gnath et cinq Odwoanes.

Scène Une – Négociation

Les négociations prennent place dans l'entrepôt de Vysis à côté des docks. Rhobiddi accompagne les PJs et les informe des objets qu'il souhaite échanger. Anso conduit l'équipe de Vysis. Les négociation devraient se dérouler comme suit :

1. Salutation prudentes et présentations
2. Inspection des objets. Vysis montre l'Orpée pour l'inspection de Rhobiddi. Rhobiddi demande quels autres objets Vysis a à vendre. Vysis demande que Rhobiddi confirme ses possibilités de paiement. Rhobiddi montre alors :
   (a) des papiers détaillant les droits relatifs à un approvisionnement en bois de Kioux pour un contrat de construction de CCP
   (b) des coupons de priorité pour une Société Économique Intermédiaire
   (c) des contrats d'approvisionnement en gaz Carfu
   (d) un sac de Pièce de Sang

Rhobiddi demande ensuite ce que Vysis a encore à vendre et Anso montre :

(a) l'enfant Zin
(b) du Sastak
(c) une valise contenant un Compas de Rêve et des Lunettes de Rêve (la part de Moqi)
(d) de la Technologie de Taudis (un petit bonhomme mécanique et une lame de lancer programmable)
(e) deux Tchidoos (ils ont l'air effrayés et maltraités mais Joko perçois que l'un d'entre eux est entrainé pour la guerre et vaut bien plus que ce que pense Vysis
(f) des objets d'intérêt nautique comme une lanterne d'eau remplie avec une créature luminescente venant des profondeurs et l'Appel de Garukhana

Chaque objet devrait être décris rapidement. Il faut également établir que la valeur comparative de chaque objet est de un pour un, à l'exception de la Technologie de Taudis et des objets nautiques.

1. Premier tour des négociations

Les employés de Vysis voudront voir ce que les PJs ont à offrir pour l'Orpée. Ils préféreront des Pièces de Sang. Cependant, Vysis souhaite commercer pour plus d'objets et demandera ce que les PJs souhaitent offrir d'autre. Pour encourager cela, ils proposeront le Compas de Rêve et les Lunettes, pensant que leur valeur augmentera à la lumière des Tempêtes de Rêve. Les employés de Vysis pensent que Moqi ne viendra pas et veulent se débarrasser de ses objets.

2. Arrivée de Moqi

Dès que les PJs acceptent d'offrir un nouvel objet, les négociations sont interrompues par l'arrivée de Moqi. Moqi est en retard mais il veut acheter le Zïn. Il a avec lui de l'Orpée, des Pièces de Sang et de nombreuses herbes et potions pour finaliser le marché. Rhobiddi propose alors aux PJs de commercer pour d'autres objets car il pense que cela peut alors faire baisser le prix par objet.

3. Deuxième tour des négociations

Vysis commercera volontiers pour plus d'objets à un taux d'à peu près un pour un. Moqi interrompra l'affaire si l'enfant Zin ou les Compas et les Lunettes de Rêve apparaissent. Vysis semble heureuse que Moqi se soit joint à cette négociation à 3 personnes. Cependant, les PJs peuvent conclure un marché du moment qu'ils ne veulent pas l'enfant Zïn.

4. Rhobiddi commence à se battre

Rhobiddi va interrompre les affaires conclues. Il semble mécontent et commence à lancer des demandes. Il laisse tomber des objets et en demande d'autres à Vysis. Il s'aide des PJs et grogne qu'il les a engagé pour des « négociation ». Il demandera à Kadas de taper ceux qui protesteraient. Les choses commencent à devenir très tendues. Anso déclare que Rhobiddi est un Echo et demande que les autres Échos se révèlent. Les membres de Vysis semblent nerveux et commencent à se préparer pour un combat.

5. Arrivée des Emovans

La situation est à nouveau interrompue par un groupe d'Emovans. Les Emovans semblent manquer terriblement d'Eflow et ont l'air désespérés. Ils sont menés par un Chamane appelé Nanukaï. Les Emovans tentent de sécuriser la situation. Ils commencent par approcher Nand parce qu'il est Emovan et demandent que l'Orpée qui leur revient de droit leur soit restituée. Les Emovans donnent avant tout leur respect à Nand. Vysis essaye de dire que les PJs ont acheté toute l'Orpée et que le marché est fini. Rhobiddi refuse de laisser tomber l'Orpée et accuse Vysis de ne pas leur avoir dis que l'Orpée était à eux en premier. Si on les presse, les Emovans disent que le stock d'Orpée de leur village a été volé mais qu'ils ne savent pas par qui. Une dispute commence et on découvre Moqi essayant de s'enfuir avec l'enfant Zïn. Les Emovans sortent les armes, suivis de près par Vysis.

6. Un combat s'ensuit

Le combat commence dès qu'un des employés de Vysis attaque un Emovan. Le combat dure quelques tours et des personnes sont tuées. La lame de Jérôme commence à briller. Si elle est encore à l'intérieur de son corps, alors ce signifie que sa peau luit.

Scène Deux – Tempête

Une Tempête de Rêve arrive. Rhobiddi utilise la Tempête de Rêve comme une diversion pour secrètement attraper l'Appel. La Réalité commence à décliner, l'environnement change, prenant les caractéristiques de la Créature de Rêve qui se manifeste.

1. Un immeuble s'effondre

Le bâtiment tremble et l'étage s'effondre sur des gens en les tuant. Le sol est recouvert d'eau de mer alors que le bâtiment semble s'enfoncer dans la mer. L'eau se déverse à travers les murs, comme s'ils étaient incorporels. Le sol convulse et les murs et les sols bougent comme s'ils étaient faits de chair. Les animaux s'enfuient en désordre et tout le monde se disperse.

2. Les Hurlements chauve-souris

Les hurlements des victimes prennent vie comme une nuée d'ombres noires hurlantes et harcèlent les PJs.

3. Suites

Quand tout se calme, l'entrepôt semble couvert d'un mur de chair épaisse. De petites quantités d'Orpée sont dispersées dans l'eau. Les choses suivantes sont désormais manquantes : l'enfant Zïn, l'Appel de Garukhana, des Pièces de Sang et les deux Tchidoos. Les choses suivantes sont endommagées : les Compas de Rêve, les Lunettes de Rêve et la Lame de Lancer Programmable. Le robot mécanique des taudis et les lanternes à eau remplies de créatures luminescentes des fonds marins fonctionnent encore. Si Mani est mort, il revient à la vie, esclave de ses instincts primaires. Heureusement, les instincts primaires de Mani sont rationnels et semblables à ceux d'une machine donc il change peu.

4. Panique des Emovans

Les Emovans sont terrifiés et choqués par ce qui vient de se dérouler. Leur besoin d'Orpée les a rendu incapables de gérer une situation stressante comme le Rêve. Holihop commence à divaguer sur leur besoin d'Orpée. Les Emovans vont tous se concentrer sur ce besoin.

5. Interrogations d'Anso

Anso commence à demander l'Appel. Il insiste particulièrement envers Jerome, Moqi et Rhobiddi.

6. Zïn trouvé

L'enfant Zïn peut être aperçu dans les chevrons près du bureau des superviseurs en train de manger de l'Orpée. Moqi essaiera et l'attirera avec de petits morceaux d'Orpée. Moqi expliquera que le danger à l'intérieur de l'esprit du Zïn est une Bête d'Aran. L'utilisation d'Orpée enragera Rhobiddi qui exigera qu'elle ne soit pas ainsi gaspillée.

7. Fuite

Quiconque touchant le mur de chair verra ses mains être aspirées sans douleur à travers le mur. Les parties du corps absorbées ainsi apparaissent sur le mur comme un papier peint qui se déroulerait lentement. La partie peut être détachée sans dégât à long terme bien que des endroits vitaux absorbés donneront lieu à une souffrance extrême et à la mort quand le corps cesse d'être capable de survivre.

8. Mort de Holihop

Holihop s'échappe et cours vers une sortie. En touchant le mur, Holihop est absorbé dans le mur où il est peu à peu dévoilé au son des hurlements de Holihop. Les Emovans sont sérieusement effrayés.

9. Besoin d'Eflow

Tout le monde commence à ressentir la douleur d'une faim d'Eflow alors que l'Eflow leur est retiré par l'Appel. Nombreux sont ceux qui essaient d'accumuler les petits morceaux d'Orpée qu'ils peuvent trouver. Les PJs devraient uniquement sentir les sensations initiales et tous les Échos doivent cocher une utilisation de leurs Dons.

10. La Confession d'Anso

Anso exige de nouveau l'Appel de Jérôme, Rhobiddi et Moqi. Il se révèle comme Juge et explique que l'Appel est en réalité une ancienne relique qu'il utilisait comme appât pour un Écho tueur en série. Il sait que l'Appel e été créé pour posséder une légendaire Créature de Rêve et qu'il fonctionnait grâce à l'Eflow de participants vivants. Anso pensait que l'idée macabre plairait au meurtrier. Les employés de Vysis furieux interrompent la confession de Anso en demandant qui il est réellement.

11. Les Morts se lèvent

A ce moment certains des morts, Emovans et employés de Vysis, se lèvent et agissent selon leurs instincts primaires : manger.

12. L'Appel

Rhobiddi utilise cette distraction pour s'éloigner du groupe. Il apparaît à la fin de la bataille avec une joie maniaque dans les yeux, les remerciant pour leur aide et leur disant qu'ils sont privilégiés car ils verront son ascension. Tout le monde sent l'Appel qui les tire et ils perdent à nouveau de l'Eflow.

Scène Trois – Mémoires

Ensuite, tout le monde est envoyé dans l'esprit de la Créature de Rêve. Tout le monde tombe inconscient pendant un moment, laissant le temps aux Emovans de se séparer du groupe. L'Esprit de la Créature n'est en grande partie qu'un énorme labyrinthe destructuré de longs corridors. Les seuls deux lieux d'importance sont la Salle des Mémoires et le Centre. Les PJs ne devraient pas trouver le Centre avant que le Juge Absolu ne soit près pour le grand final…

Pendant qu'ils sont dans l'esprit, tout indique que les PJs sont sous l'eau, bien qu'il n'y ait pas d'eau ni de problème de respiration. Cela sera extrêmement déconcertant pour les PJs de se retrouver flottant au dessus du sol, bougeant au gré de forts courants qu'ils ne peuvent pas voir.

1. Marche Mentale

L'environnement tremble et se déforme. Tout le monde tombe inconscient. Le lieu ressemble désormais à une grotte sous-marine. Les Emovans ont disparu.

2. L'Offre de Moqi

Moqi explique qu'ils sont en train de Marcher Mentalement dans un Esprit. Il se révèle être un Chimiste de l'Esprit. Il n'est pas sûr de l'Esprit dans lequel il marche, à part le fait que ce soit un Esprit assez inhabituel… Comme la plupart des personnes ne sont pas des Chimistes de l'Esprit, il pense que la meilleure chose à faire est de trouver un moyen de sortir de l'Esprit. Il suggère même le portail sensoriel. Il explique que si Rhobiddi contrôle l'Esprit, il est important que tout le monde collabore et que le plus de gens possible quittent l'Esprit pour réduire les réserves d'Eflow du processus. Il offre de les guider si ils acceptent de lui livrer l'Enfant-Zïn en échange. Si on le lui demande il répond juste qu'il entend mener des expériences sur lui. Il est important que Moqi donne cette information aux joueurs mais aussi qu'il apparaisse comme déséquilibré et peu digne de confiance.

3. La révolte de Vysis

Les employés de Vysis veulent tuer Anso. Les PJs devront négocier avec eux avant de pouvoir continuer.

4. Le Retour des Emovans

Les Emovans reviennent, se déplaçant rapidement en nageant et apparaissent confiants. Ils expliquent qu'il existe une grotte abritée à l'intérieur. Ils ajoutent qu'ils ont vu Rhobiddi se déplacer dans la direction ainsi que l'Enfant-Zïn. Les Emovans ont en fait parlé avec Rhobiddi. Il leur a promis de ne pas prendre leur Eflow et de leur donner de l'Orpée si ils détruisent les autres. Les Emovans essaieront d'obtenir le support des employés de Vysis contre les PJs pour les affaiblir

avant qu'ils ne tentent leur dernière attaque. Les PJs peuevent les acheter ou essayer de les convaincre mais cela demandera des efforts et de la persuasion.

5. L'Armée de Moqi

Moqi rappelle aux PJs leur arrangement et fait apparaître une légion de 50 troupes mentales qui émergent de son corps. Il utilisera ces troupes pour trouver Rhobiddi. Les troupes feront des rapports réguliers à Moqi de manière télépathique jusqu'à ce qu'ils trouvent le Centre. Le JA devrait mettre tout en scène pour que cela n'arrive que quand tout le monde est près pour le final.

L'immense grotte est la mémoire de la Créature de Rêve. Dans cette grotte se trouvent de nombreux bassins de mémoire vivante. Quand on regarde dans les bassins, ce qu'il y a à l'intérieur en sort, un souvenir. Des souvenirs possibles incluent :

1. **Naissance :** la grande Créature de Rêve nouveau-née émerge du bassin comme si c'était l'utérus de sa mère.
2. **Meilleur repas :** un Floti, une grande et dangereuse créature marine, passe d'une nage rapide comme si elle était poursuivie.
3. **La rencontre de Garukharana :** certains des PJs peuvent l'expérimenter eux-mêmes. Ils voient les derniers efforts de Garukharana. Il semble se débattre contre la folie alors qu'il essaie d'empêcher ses compagnons de fuir. Les premiers à partir réussissent mais les derniers se retrouvent coincés dans le portail en hurlant de manière horrible. Garukharana commence à se dévoiler et les lambeaux de son corps fusionnent avec l'environnement. Soudain, la vision s'arrête. Garukharana les a remarqué. Il apparaît dans le bassin comme un reflet dans le miroir sous les traits d'un Gnath fou et caquetant. Il les regarde et dit « Ne soyez pas idiots, laissez-moi faire cela correctement. Vous êtes ma seconde chance. »
4. **Le passage de Rhobiddi :** Rhobiddi sera aperçu passant un chemin menant plus loin dans la grotte vers le centre conscient de l'esprit de la créature. Il apparaît comme un bassin de liquide noir avec des yeux rouges brûlants. Il semble regarder les PJs et siffle doucement tel un serpent.

Le reste de cette scène est laissé aux PJs afin qu'ils décident de ce dont ils ont besoin pour résoudre la situation. Le plan des PJs est très important car leurs actions détermineront l'apogée.

L'enfant Zïn sera aperçu regardant le groupe. Il on l'approche, Kthuk sortira et tentera d'effrayer les PJs. La seule manière de s'approcher de l'enfant Zïn est de devenir l'ami de Kthuk, soit maintenant, soit dans l'apogée. De toute façon, Kthuk empêchera que l'enfant soit donné à Moqi et cherchera à attaquer Moqi dans la scène finale.

Moqi veut l'enfant Zïn. Il se sent complètement aux commandes et a toujours été désastreusement pédant en cas d'urgence. Si les Pjs n'ont pas capturé l'enfant Zïn (ce qui signifie battre, éviter ou bluffer Kthuk) alors Moqi empêchera quiconque de pénétrer par le portail avant que cela n'arrive.

Les Emovans, considérant désormais l'offre de Rhobiddi, continueront à essayer de diviser le groupe pour les rendre plus vulnérables. Les Emovans doivent sembler notablement suspicieux. Devenant paranoïaque envers les Emovans, Nand amènera ces discussions devant les autres. Les Emovans peuvent même essayer d'approcher Nand à propos de leur plan s'il les a traité avec respect. Les Pjs ont besoin de les convaincre à leur cause car les Emovans sont en train d'agir de manière irrationnelle. Les Pjs ne devraient pas gagner sur les Emovans mais ils peuvent considérablement avancer leurs pions pour la scène finale.

Les employés de Vysis restent divisés et lâches s'ils ne sont pas aidés. Ils tendront à suivre le groupe et la voie des moindres morts. Les Pjs devront soutenir les employés car ils sont effrayés. Les Pjs doivent les aider à se sentir en sécurité. S'ils ne le font pas les employés écouteront les Emovans. Certains des employés Odwoane feront une offre à Moqi pour se joindre aux Emovans.

La variable parmi les employés de Vysis est Anso. Ils ne l'aiment pas et risquent fort de ne pas lui faire confiance à lui ou à un quelconque de ses alliés. Il devrait apparaître aux Pjs un fort besoin d'abandonner Anso. Ce dernier est d'ailleurs près à se sacrifier si ce plan prend place dans l'esprit des Pjs.

Enfin, l'Eflow diminue dangereusement. Les Pjs Échos doivent cocher une nouvelle utilisation de leurs pouvoirs et tout le monde souffre désormais des pénalités du manque d'Eflow. Manger de l'Orpée peut alléger cette soif mais tout le monde se jettera sur de l'Orpée. Cela peut être accru dans la rencontre finale si le JA ressent le besoin d'accentuer la tension. Mani, qu'il soit ou non un zombie, commencera à ressentir une volonté de frénésie.

Scène 4 – Arrivée

La scène finale est assez simple et représente l'apothéose des décisions des Pjs dans la scène précédente et de leurs actions durant tout le scénario. La conscience centrale est une grande salle. Le côté éloigné de la salle contient un bassin aquatique vertical qui semble regarder à l'intérieur de la Baie du Sofé. Cela suggère que la Créature de Rêve s'est presque manifestée. L'image du bassin peut se modifier car elle reflète les pensées actuelles de la Créature. C'est à partir de ce bassin que la Créature peut être contrôlée.

Les Emovans nageront en avant, avec les premiers ou accompagnant Rhobiddi si nécessaire. Ils se placeront ensuite autour de Rhobiddi qui est debout devant le bassin. Les agendas des différents groupes sont :

1. Rhobiddi essaie de convaincre tout le monde de rester. Il espère avoir mis les Emovans et les employés de Vysis de son côté. Il promet aussi de conserver l'Enfant Zïn pour Moqi. Il dira que les Pjs n'ont pas l'intention de laisser l'Enfant Zïn. Il prétendra que les Pjs ont tort à propos du portail et risquent les vies de tous. Rhobiddi montrera les fantômes grimaçants dans le portail pour plus de poids.
2. Les Emovans commencent par défendre Rhobiddi. S'ils peuvent convaincre les employés de Vysis, ils prévoient alors d'attaquer les Pjs avec les employés. Cependant, les Pjs peuvent les faire changer de bord. S'ils sont de l'autre bord, les Emovans travailleront avec les Pjs mais essaieront de détruire les employés de Vysis pour leur avoir volé l'Orpée.
3. Les employés de Vysis se cacheront et ne soutiendront les Pjs que s'ils semblent forts. Sinon, ils soutiendront Rhobiddi et les Emovans. Les employés de Vysis doivent être une représentation de la qualité de la conviction dont font preuve les Pjs.
4. Moqi est concerné par la récupération de l'Enfant Zïn au-dessus de tout. Ses troupes mentales l'aident à faire pression sur les Pjs.

5. Kthuk protège l'Enfant-Zïn. Physiquement, il peut aider les Pjs s'ils s'en sont fait un allié. Kthuk voudra attaquer Moqi.
6. Anso essaiera d'agir honorablement et tâchera d'arrêter Rhobiddi, même s'il doit y perdre la vie.
7. Garukhana peut essayer d'influencer la situation. Il veut aider les Pjs à s'échapper pour compenser la douleur qu'il a causée. Malheureusement, Garukhana n'a que peu d'identité restante et ses effets sont donc mineurs. De bons exemples seraient des tremblements de terre ainsi que de courtes illusions visuelles et auditives.
8. Les sacrifiés emprisonnés peut aussi faire une apparition, particulièrement avant que le premier n'essaie d'entrer dans le portail. Les sacrifiés conservent une certaine lueur d'esprit et de pitié. Ils apparaissent comme des silhouettes dans l'eau et émettront des bruits d'eau gargouillante comme des cris. Cependant, les sacrifiés attraperont tous ceux qui sont près du portail et les tireront à eux. Cela pourra effrayer les gens et les Pjs devront calmer tout le monde.

Si les Pjs peuvent faire sortir l'un ou l'autre des groupes de l'esprit, ils réussiront :

1. Les employés de Vysis et les Emovans ou
2. soit les employés de Vysis soit les Emovans et deux parmi Moqi, l'enfant Zïn et Anso

S'ils parviennent à retourner dans le monde réel, ils verront la Créature de Rêve se dissiper. Sinon, ils pourront aussi s'échapper mais seulement pour une confrontation avec une dangereuse Créature de Rêve Légendaire possédant l'esprit dérangé et vengeur de Rhobiddi.