



Somnia Infinita

Par **Minoard**, sur une idée de **Bloodymeister** du **Journal D'un Rôliste** développée par **Zagul**
pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative
Commons BY-SA-NC.





Avertissement

Les sujets abordés dans ce jeu peuvent mettre mal à l'aise certains participants, veuillez donc collectivement à mettre en place des outils de sécurité émotionnelle (vous pourrez trouver une liste non exhaustive ici : <https://willox.itch.io/boite-a-outils-securite-emotionnelle>).

Ce JDR, initialement écrit en inclusif lors du premier tour, puis au féminin lors du deuxième tour, a été réécrit au masculin par le dernier auteur pour plus de praticité.





Présentation du jeu

En attendant une mort inéducable, les victimes du Sommeil Infini deviennent l'ombre d'elles meme, subissant une lente érosion de leur esprit. Ces signes de folie ne cessent de croître avec le temps, compliquant la tâche des Onirandonneurs.

Matériel

Des D6
Un chronomètre

Crédit image

Colette BRUNET
Alexandre ANTOINE



LORE

En janvier 20XX, une pandémie mondiale commence à ravager la population : le **Sommeil Infini**. A chaque fois qu'elles s'endorment, ses victimes tombent dans un sommeil peuplé de cauchemars oppressants, hantés par des **Effrois**. Ceux-ci sont les manifestations terrifiantes du subconscient et des peurs de ceux que l'on appelle maintenant les Non-Dormeur.

Ne pouvant plus se reposer correctement, les cauchemars plongent les patients dans une lente dégradation mentale. Au début, les effets de la maladie semblent simplement physiologiques : apathie, absence de réponse, hallucinations. Mais rapidement, l'infection dévore l'esprit, menant à une érosion de la personnalité, à la folie, et, ultimement, à la mort. Le virus crée également une **contagion psychologique** : l'entourage des Non-Dormeurs est frappé par un malaise croissant, comme si la peur s'étendait au-delà du sommeil pour tenter de les affecter.

Les mécanismes de transmission de la maladie restent obscurs, et par crainte d'être à leur tour emportés par l'ombre de la maladie, la société devient de plus en plus méfiante et isolée, renforçant une ambiance de panique généralisée.

En juin, environ un quart de la population mondiale est infecté. Les gouvernements s'effondrent les uns après les autres sous la pression, cherchant désespérément des réponses dans la science, la médecine, ou même les rites occultes. Les hôpitaux sont transformés en centres d'expérimentation, où les Non-Dormeurs sont maintenus sous surveillance et subissent des batteries de test, sans grand espoir de guérison. Aucun traitement conventionnel n'a le moindre effet. Les théories abondent : est-ce une infection, un virus mental, ou une manifestation surnaturelle ?

Au milieu du chaos, on découvre que certaines personnes sont **immunisées** contre l'influence de la maladie.

Certains de ces individus montrent une capacité particulière : ils peuvent se projeter dans l'esprit des Non-Dormeurs et interagir avec leurs cauchemars. Ces rares individus deviennent un ultime espoir, et un programme mondial d'intervention est créé pour étudier et exploiter leur don : **DreamCare**. Cette organisation expérimentale regroupe scientifiques, psychologues, et spécialistes du rêve. En intégrant les **Onirandonneurs**, DreamCare espère endiguer le Sommeil Infini en affrontant directement les Effrois. Même si une perspective positive est apparue, l'univers mental de certains malades reste hermétique à la projection et l'emprise du Sommeil Infini peut s'avérer trop forte et entraîner la mort du patient, ainsi que la contamination des Onirandonneurs.

Lors de leurs missions, les Onirandonneurs peuvent régulièrement faire face à des choix moraux difficiles, chacun pouvant être plongé profondément dans les zones d'ombre de l'esprit humain. Ils explorent non seulement les cauchemars individuels, mais aussi les craintes collectives : angoisses de la société moderne, désirs inavoués et peurs primales. Les onirandonneurs découvrent, en naviguant dans ces esprits tourmentés, un miroir de l'humanité tout entière. Ce voyage au cœur des cauchemars révèle une part sombre de l'âme collective, posant la question de savoir si le Sommeil Infini n'est pas l'expression des peurs les plus enfouies de la société.

DreamCare espère que, mission après mission, les Onirandonneurs finiront par découvrir la véritable origine du Sommeil Infini. Peut-être qu'il existe un Effroi Ultime, celui qui hante inconsciemment tous les Dormeurs, n'est autre que le reflet des terreurs collectives de la société, comme une matérialisation de l'angoisse primaire de toute l'humanité ? Mais le temps presse, car la maladie gagne du terrain, et l'entraînement des Onirandonneurs est très souvent réduit à sa plus simple expression.

Création et évolution d'onirandonneur

Un Onirandonneur se définit par 3 caractéristiques :

Perspécité : permet d'observer et comprendre les éléments du rêve, de découvrir des indices cachés, de lire les symboles oniriques et de percer les secrets enfouis dans le subconscient du Dormeur. Perspécité est cruciale pour décrypter les symboles et pour anticiper les réactions de l'Effroi. Elle aide les onirandonneurs à assembler des fragments d'informations pour reconstruire le passé ou les émotions du Non-Dormeur.

Résilience : représente la force intérieure et la résistance face aux attaques mentales et physiques dans le rêve. Elle est essentielle lors des confrontations avec l'Effroi, car elle permet de se défendre contre ses assauts, de résister aux cauchemars et de maintenir sa cohérence mentale malgré l'instabilité du monde onirique. Elle est aussi utile pour repousser les Effrois et pour éviter les effets négatifs des environnements les plus hostiles.

Adaptabilité : l'aptitude à interagir de manière flexible et inventive avec les éléments étranges ou imprévisibles du rêve. Adaptabilité permet aux personnages de manipuler leur environnement, d'influer sur la "cohérence" du rêve sans éveiller de soupçons et de contourner les règles oniriques pour obtenir un avantage. Elle est utilisée pour influencer subtilement le décor, interagir avec les personnages oniriques et adapter les actions aux incohérences du rêve.

A la création du personnage, chaque joueur dispose de 5 points, à répartir entre les différentes caractéristiques. Aucune valeur ne peut être inférieure à 1.

Chaque point dans une caractéristique permet d'obtenir 1D6 associé.

A chaque fin de Sommeil, le joueur peut augmenter d'un point la caractéristique de son choix.

En fonction de comment s'est déroulée la partie, il peut également obtenir une séquelle. Celle-ci est un reste du Sommeil qu'il vient de vivre. Celle-ci est définie par le MJ, puis le joueur lance un D6.

Résultat du D6	Séquelle	Exemple d'une séquelle lié à la trahison
Impair	Défavorable	<i>Le personnage a moins confiance dans les autres joueurs</i>
Pair	Favorable	<i>Le personnage est sensible au signe avant-coureur de trahison</i>

Un template de fiche de personnage est disponible à la fin du document.

Mécanisme de jeu

Pendant la partie, les joueurs devront réaliser des actions risquées, c'est-à-dire des tentatives dont les conséquences en cas d'échec peuvent gravement affecter les personnages ou la situation.

Avant chaque action risquée, le joueur propose une complication possible en cas d'échec, tandis que le MJ ajoute une complication encore plus sévère. Le joueur peut alors choisir d'éviter l'action, de la modifier pour de nouvelles complications, ou de persévérer malgré le risque.

S'il poursuit, le joueur lance un nombre de dés à six faces égales à la valeur de la caractéristique liée à l'action et choisit le meilleur résultat. Le choix de cette caractéristique dépend de la façon dont le joueur veut mener l'action, et est décidé conjointement entre le joueur et le MJ. En cas de litige, le MJ tranche.

Résultat	Conséquences
1	Complication du MJ, intensité +2
2	Complication du joueur, caractéristique associée -1
3	Complication du joueur
4	Réussite, intensité -1
5	Réussite, gain d'un point de rêve
6	Réussite, intensité -1 et gain d'un point de rêve

Si un joueur perd son dernier point d'une caractéristique, son personnage est submergé par le cauchemar ambiant et devient victime du Sommeil Infini. Dans une variante à meneur tournant, le joueur du personnage contaminé peut prendre le rôle de MJ pour le scénario suivant, tandis que les autres onirandonneurs tenteront de sauver leur compagnon. L'ex-joueur est alors bien placé pour inventer des Effrois liés aux peurs et à l'histoire de son personnage.

Le Sommeil

Lorsque les joueurs entrent en Sommeil, le MJ lance un chronomètre. Le passage d'une phase à l'autre se fait automatiquement à partir du moment où l'on se situe dans le laps de temps, à la décision du MJ. Un retour dans une phase antérieure n'est pas possible.

Un Sommeil se décompose en 4 phases :

1/ Sommeil léger (durée 10/15min) : une période de calme. Les personnages perçoivent des fragments de souvenirs du rêveur, généralement liés à des événements récents. Ils explorent des scènes plus réalistes, où des indices et des détails utiles pour la suite peuvent être récoltés.

2/ Sommeil profond (durée 20/25min) : l'atmosphère devient plus étrange, avec des paysages déformés ou incomplets. Ici, les émotions du rêveur se manifestent sous forme de symboles. Des objets, des figures, ou des lieux peuvent représenter des peurs ou des désirs cachés, et les personnages doivent interpréter et interagir avec ces symboles pour progresser.

3/ Sommeil paradoxal (durée 25/30min) : le cœur du rêve, où le subconscient du rêveur se libère complètement. Le décor devient surréaliste, avec des apparitions imprévisibles et des déformations de la réalité. Les personnages sont confrontés à des obstacles puissants et des dilemmes symboliques. Les règles habituelles de l'espace et du temps sont abolies, ce qui rend cette phase instable et dangereuse.

4/ Éveil (durée 15/20 min) : les joueurs affrontent l'Effroi. En cas de succès, ils pourront se réveiller avec le Non-Dormeur. En cas d'échec, le rêve bascule dans une répétition des phases précédentes, permettant aux joueurs d'accumuler de nouveaux indices pour affronter l'Effroi. Toutefois, l'Effroi se renforcera également

La **cohérence du Sommeil** permet de maintenir le Non-Dormeur dans un état stable de sommeil. Elle se base sur la nécessité de préserver l'harmonie de son univers onirique. Chaque rêve possède sa propre logique interne, influencée par les souvenirs, croyances et peurs du Non-Dormeur. Si les Onirandonneurs perturbent cette cohérence, le Non-Dormeur risque d'amplifier ses peurs, renforçant l'Effroi et rendant leur mission beaucoup plus dangereuse. Cela symbolise l'angoisse du Dormeur face à des éléments qu'il ne comprend pas et qu'il rejette inconsciemment.

Logique Narrative : les actions des onirandonneurs doivent s'inscrire dans la "narration" du rêve, où chaque scène ou événement a un sens ou un enchaînement naturel. Par exemple, si le rêve semble se dérouler dans la Maison Blanche, les joueurs doivent apporter une explication logique à leur présence.

Unité des personnages et du décor : les personnages rencontrés dans le rêve sont souvent des fragments ou des symboles de l'esprit du Dormeur. Interagir de façon inappropriée avec eux (ex : violence envers un personnage symbolisant un proche du Dormeur) peut causer un "court-circuit" émotionnel.

Respect des émotions et des symboles : chaque symbole dans le rêve (animaux, paysages, objets) porte une signification. Les onirandonneurs doivent éviter d'interpréter ou de manipuler ces symboles de manière trop radicale. Par exemple, un serpent pourrait symboliser la trahison ou la peur de l'entourage ; le traiter comme un simple ennemi à combattre pourrait renforcer la peur au lieu de la résoudre.

Règles physiques et Logiques : même si un rêve est un espace malléable, il suit parfois des règles implicites établies par l'esprit du Non-Dormeur, comme la gravité, la limitation des pouvoirs, ou des éléments inviolables. Si un Onirandonneur utilise un pouvoir contraire aux lois implicites de ce rêve (par exemple, voler dans un monde où cela est inconcevable), cela risque de briser la cohérence.

Lorsque la cohérence du Sommeil est brisée, le MJ lance un D6, et applique l'effet en fonction du résultat

Résultat du D6	Titre	Description
1/2	Réaction de l'effroi	Intensité +1
3/4	Manifestation de dissonances	des éléments "brisés" du rêve peuvent apparaître sous forme de dissonances
5/6	Perte de points de Rêve	les onirandonneurs perdent la possibilité temporaire de gagner des points de rêve jusqu'à ce qu'ils rétablissent l'équilibre

Lorsqu'une rupture de cohérence se produit, les onirandonneurs ont la possibilité de tenter de restaurer l'harmonie du rêve

Réinterprétation symbolique : redonner un sens aux symboles perturbés en les réintégrant de manière cohérente avec le contexte du rêve.

Excuses et justification : Les onirandonneurs peuvent expliquer leurs actions aux personnages oniriques pour rétablir la cohérence narrative.

Sacrifice de points de Rêve : en dépensant un point de rêve, les joueurs peuvent "réparer" temporairement l'impact de leur action en rétablissant une partie de la logique ou du décor.



L'Effroi

Bien que l'on n'en connaisse pas leur origine, les premiers voyages oniriques ont permis de comprendre que le Sommeil Infini se manifeste dans l'univers mental des malades au travers des **Effrois**. Ceux-ci sont des éléments pouvant prendre différentes formes et qui viennent terroriser leurs victimes. Cela peut aussi bien être des monstres au sens physique (dans le cauchemar) que des afflictions mentales ou des événements traumatiques.

Un Effroi est unique et possède des attributs reflétant la nature de la peur qu'il incarne. Bien que leur forme, leurs capacités et leur comportement puissent varier d'un Non-Dormeur à l'autre, ils possèdent des caractéristiques générales communes à tous.

Symboles et manifestations : chaque Effroi est accompagné de symboles qui indiquent les sources de la peur. Ces symboles sont des éléments sur lesquels les onirandonneurs peuvent interagir pour affaiblir l'Effroi. Il s'agit également de la façon dont l'Effroi va tenter d'attaquer les joueurs

Points de faiblesse : ces points représentent des vulnérabilités exploitables si les onirandonneurs

parviennent à comprendre l'origine du traumatisme derrière l'Effroi ou en désactivant les symboles négatifs de son influence.

Intensité : représente la puissance émotionnelle de l'Effroi. Plus cette valeur est élevée, plus l'Effroi est difficile à surmonter. Par défaut, sa valeur est de 6. A 0, l'Effroi est vaincu. A 12, l'Effroi est trop puissant pour être battu.

Les onirandonneurs observent, lors des 3 premières phases de Sommeil, l'Effroi et ses symboles. Cette phase est dédiée à l'analyse et à la compréhension de ses points faibles. Ils peuvent tenter, via des actions risquées, de neutraliser certains symboles, en déchiffrant des indices pour réduire l'Intensité de l'Effroi.

Lors de la phase d'Eveil, les onirandonneurs peuvent attaquer directement l'Effroi, en exploitant les points de faiblesse qu'ils ont découverts. Durant cette phase, l'Effroi réplique avec ses attaques mentales, forçant les joueurs à tenter de leurs côtés des actions risquées pour les éviter.

Affrontement direct : les personnages choisissent de confronter l'Effroi de manière frontale et physique, cherchant à l'épuiser en diminuant progressivement son Intensité à travers différentes actions risquées. Pour chaque attaque réussie, l'Effroi perd 1 point d'intensité.

Exorcisme symbolique : les personnages combattent l'Effroi en interagissant avec des symboles et des fragments de souvenirs du Dormeur pour purger l'entité de l'intérieur. Pour cela, ils doivent s'appuyer et manipuler les points de faiblesses de l'Effroi. Chaque faiblesse exploitée diminue d'1 point l'intensité.

Réconciliation psychologique : Plutôt que de combattre l'Effroi par la force ou l'exposition à ses faiblesses, les personnages cherchent à dissiper la peur qui le nourrit en aidant le Non-Dormeur à accepter ou surmonter le traumatisme qui en est la source. En retraçant les souvenirs du Dormeur et en rétablissant une cohérence émotionnelle, ils peuvent réduire l'emprise de l'Effroi. En dépensant un point de Rêve, l'Intensité diminue de 1. Il s'agit de la seule méthode connue à ce jour pour combattre un Effroi en dehors de la phase d'Eveil.

Condition de Victoire : Les onirandonneurs doivent réduire l'Intensité de l'Effroi à zéro en exploitant ses points de faiblesse ou en le confrontant directement. Toutefois, des séquelles peuvent encore être présentes.

Condition de Défaite : Si l'Effroi atteint 12 points d'Intensité, le Non-Dormeur succombe à ses cauchemars et ne se réveillera plus. Les Onirandonneurs sont expulsés du Rêve, avec des séquelles liées à ce qu'ils ont vécu.

Les pouvoirs oniriques

Les Points de Rêve, symboles de la maîtrise croissante des onirandonneurs sur le monde des songes, peuvent être obtenus lors d'actions risquées. Ces points représentent une énergie unique, puisée dans le monde du rêve, qui peut être utilisée pour influencer le déroulement des aventures dans le Sommeil. Leur utilisation est précieuse, car chaque dépense permet de manipuler la réalité onirique d'une manière puissante, voire déstabilisante. Un point de Rêve n'est utilisable que dans le Sommeil dans lequel il a été acquis.

Réussite automatique : permet au joueur de réussir automatiquement une action risquée, sans lancer de dés. Il est impossible de gagner un point de Rêve via cette méthode.

Augmentation d'une caractéristique un joueur peut augmenter d'un point une caractéristique jusqu'à son réveil.

Introduction d'un élément narratif : que ce soit un détail qui facilite la progression de l'équipe, un symbole

clé pour débusquer l'Effroi, ou même un personnage de soutien dans le rêve, cette option offre un pouvoir créatif au joueur, enrichissant l'univers onirique.

Manipulation de la cohérence du Sommeil : permet de contourner les règles habituelles du monde des rêves. Toutefois, si l'effet est jugé trop puissant, le MJ peut en limiter la portée ou la durée pour équilibrer le scénario.

Si tous les joueurs de l'équipe décident de dépenser simultanément deux points de rêve chacun, ils peuvent acquérir un "Concept". Ce sont des symboles puissants qui renforcent leur connexion au monde onirique et leur fournissent un avantage durable au cours de la campagne, reflétant une compréhension intime de l'univers du rêve.

Un **Concept** est une sorte d'objet-clé symbolique, extrait du monde des rêves. Il n'a d'existence que dans l'univers des Rêves, en conférant à l'équipe un avantage spécial et durable durant la campagne. Ce sont des éléments mystiques qui offrent une perspicacité ou une force supplémentaire, selon la nature du Concept en question.

Ces Concepts, récupérés dans les Sommeils précédents, peuvent être invoqués par l'équipe. Leur utilisation est restreinte par un nombre de charge par Sommeil. Lorsque les joueurs ont épuisé la dernière charge d'un concept dans un Sommeil, le MJ lance un D6. Sur un nombre pair, le concept disparaît, sur un nombre impair il devient inutilisable jusqu'au Réveil, et retrouve ensuite l'ensemble de ses charges.

Les Concepts sont liés à une équipe d'Onirandonneur. Si un membre venait à quitter le groupe, l'utilisation des Concepts de l'équipe serait impossible.

Les méthodes de guérison du Sommeil Infini ne sont pas toutes connues ni comprises de Dreamcare. Bien que les Onirandonneurs cherchent activement de nouvelles solutions, seules deux méthodes se sont révélées efficaces jusqu'à présent :

Défaire l'Effroi : En affrontant l'Effroi du Non-Dormeur au moment de l'Éveil et en le terrassant, soit par la force soit en parvenant à faire accepter à l'individu l'absurdité de ses peurs, les onirandonneurs peuvent libérer le Dormeur de son emprise.

Sacrifice de Concepts : En sacrifiant 5 Concepts, une équipe peut libérer définitivement une personne du Sommeil Infini. Cette décision collective impose de renoncer à de puissants avantages, et elle doit être murement réfléchie, car elle affaiblit l'équipe dans ses missions futures.

IDENTITÉ DE L'ONIRANDONNEUR

NOM :
PRÉNOM :
ÂGE :
DESCRIPTION PHYSIQUE :

PERSPICACITÉ :

(observe et comprends)

RÉSILIENCE :

(force et résistance)

ADAPTABILITÉ :

(interaction et réaction)

POINTS REVES

CONCEPT	EQUIPE	UTILISATION	DESCRIPTION

SÉQUELLES



Exemple de scénario

Contexte

Le Président T., du fait de son manque de sommeil, sombre progressivement dans la folie. Au vu de ses connaissances et responsabilités, la paix mondiale pourrait être remise en question.

La mission des joueurs est d'entrer dans ses rêves pour identifier et neutraliser l'Effroi. Celui-ci prend la forme de serpents, et symbolise la peur de la trahison menant à des conséquences dramatiques.

Règle de cohérence du Reve (à ne pas divulguer aux joueurs) :

- **Autorité incontestée** : toute figure portant des symboles de pouvoir (uniformes, insignes officiels, drapeaux) doit être traitée avec respect et obéissance apparente.
- **Symboles de sécurité** : les éléments associés à la sécurité nationale ne peuvent pas être détruits ou altérés.
- **Identité préservée** : toute tentative de transformation physique du personnage doit se faire discrètement.
- **Secret d'État protégé** : Les informations sensibles ne doivent jamais être révélées à des personnes non accréditées ou obtenues de manière forcée.
- **Présence constante des gardes** : Les agents de sécurité, symbolisant la vigilance et le contrôle, ne doivent jamais être ignorés ou contournés sans justification. Toute absence de gardes autour de lieux clés (comme le Bureau ovale ou les salles de situation) est une anomalie.

Préparation des joueurs : explication de l'environnement et de la mission.

Phase 1 : Sommeil Léger (10-15 minutes) – Lancement du chronomètre

- **Scène** : Les joueurs se trouvent dans une réplique du Bureau Ovale, où tout semble normal mais figé, sans mouvement. Les fenêtres montrent un jardin flou, comme effacé. Des silhouettes noires, aux yeux rouges étirés étincelant, semblent scruter les faits et gestes des joueurs. Ils sont prêts à les agresser aux moindres gestes suspects.
- **Exemples d'indices à découvrir** :
 - **Photographies** : En explorant, les personnages remarquent des photos sur le bureau, montrant des moments familiaux altérés : certains visages sont effacés, et certaines images montrent le président plus jeune, mais seul dans des environnements hostiles.
 - **Discours inachevé** : Un discours écrit en rouge inachevé trône sur le bureau, évoquant l'instabilité mondiale.
 - **Tiroir du bureau** : lors de son ouverture, le tiroir émet un son ressemblant à un sifflement de serpent
 - **Pile de dossier** : parmi les dossiers, une liste de 3 collaborateurs proches du président soupçonné de trahison.
 - **Discours raturé** : dans la corbeille, un discours célébrant l'unité et la confiance pour la construction d'un monde nouveau
- **Message d'information pour le MJ** : Ces indices suggèrent des peurs liées à la solitude et à la trahison.

Phase 2 : Sommeil Profond (20-30 minutes)

- **Scène** : Les personnages pénètrent dans une version déformée du Capitole, où des couloirs sans fin mènent à des salles remplies de versions multiples du président, toutes différentes (à des âges variés, en tenues d'époque, etc.), mais évitant constamment les regards des personnages.
- **Exemples de symboles et indices à explorer** :
 - **Présidents passés** : Les versions du président portent des noms de présidents précédents mais avec des visages changés, comme si chacun portait un masque qui finit par se briser à leur passage. Cela représente l'angoisse d'avoir failli à un héritage prestigieux et la peur de l'histoire.
 - **Portrait fissuré** : Un portrait de famille géant se fissure lentement. Derrière chaque fissure se trouvent des images de conflits militaires ou de manifestations, révélant une peur profonde d'un conflit planétaire.
 - **Cadenas symbolique** : Dans une salle, les personnages trouvent un coffre verrouillé avec les initiales des 3 collaborateurs soupçonnés de trahison. Dans le coffre, une mue de serpent ainsi qu'une lettre de renvoi des collaborateurs pour « Présomption de trahison »
- **Message pour le MJ** : Cette phase renforce la thématique de la trahison, des attentes écrasantes et de décisions radicales sur des preuves bancales

Phase 3 : Sommeil Paradoxal (20-25 minutes)

- **Scène** : Les personnages entrent dans une version cauchemardesque du Pentagone, où les murs se distordent et chaque pièce est recouverte de miroirs déformants. Les reflets montrent des visages flous, et des voix chuchotent des menaces.
- **Exemple d'événements étranges et indices** :

- **Le repas protocolaire** : durant un diner, les joueurs à table se voient attribuer différents plats sous cloche. Meme si les odeurs sont alléchantes, l'un d'eux referme un serpent prêt à bondir.
- **Apparitions fantomatiques** : Des spectres représentant des figures politiques apparaissent, l'accusant de faiblesses et de trahisons imaginaires. Les joueurs peuvent essayer de parler aux spectres, mais ils répondent par des phrases cryptiques qui renforcent la méfiance.
- **Jardin de statue** : À travers une porte vitrée, les personnages sont projetés dans un jardin rempli de statues, mains sur le cœur, de figures connues du président. A chacune de ses statues est associés une valeur, comme le devoir, la famille, la patrie. Au centre se tient le président, un énorme serpent l'entourant. Celui siffle dangereusement vers les statues, et propose au joueur de choisir laquelle des statues sera sacrifiée. Les joueurs peuvent :
 - Désigner une statue, qui sera détruite par le serpent. En faisant cela, ils implémentent dans le rêve l'idée que certaines valeurs peuvent être trahies pour la survie.
 - Affronter le serpent dans un combat où il manipulera leurs sens et émotions pour les faire douter les uns des autres.
 - Désigner le président comme sacrifice, augmentant sa paranoïa de la phase finale
 - Désigner un joueur comme sacrifice, celui-ci étant consommé par l'Effroi et en proie au Sommeil Profond. Cela pourrait rendre la

phase finale plus simple si les joueurs s'en servent comme argument.

- **Hologrammes enragés** : Le président semble frappé de visions de ses collaborateurs, le désignant comme traître et fauteur de guerre, symbolisant sa peur d'être renversé et accusé.
- **Message pour le MJ** : Les personnages comprennent que l'Effroi final est une peur viscérale de trahison, l'incarnation de sa paranoïa envers ses alliés les plus proches, qu'il voit comme des serpents prêts à frapper.

Phase finale : Éveil (15-20 minutes)

- **L'Effroi Final : La Chimère de Trahison**
 - **Apparence** : Un monstre hybride, formé de visages changeants des personnes en qui le président avait autrefois confiance. Il prend une forme serpentine avec des visages qui parlent en même temps, l'accusant et le menaçant.
 - **Confrontation** : Les joueurs doivent affronter cette créature symbole de trahison et de non-confiance en soi. Le président a du limoger de proches collaborateurs sur des preuves « faibles » et le regrette amèrement. Il se sent isolé et dépassé par les événements. Le Serpent va tout faire pour créer des divisions auprès des joueurs, les poussant à douter d'eux même et des autres.
- **Dénouement** : Si les personnages parviennent à stabiliser le rêve en convainquant la Chimère de son absurdité, le monstre se dissout. En cas d'échec, les joueurs retournent à la première phase du sommeil, avec une difficulté accrue, pour chercher de nouveaux indices.

Durant la partie, voici un exemple de concept que les joueurs pourraient obtenir :

L'Encre Indélébile (2 utilisation/Sommeil) : Symbole de l'impossibilité de revenir sur certaines décisions, ce concept permet aux joueurs de marquer un événement ou un choix décisif comme irréversible. Lorsqu'ils l'utilisent, ils peuvent choisir d'ancrer un souvenir ou une action dans le rêve, modifiant ainsi la trajectoire de son subconscient.