

Les créatures invoquées (Guerriers Sordes et autres) ne peuvent franchir le blurève, ils s'y dématérialisent. La gemme d'un Cyan ne fonctionne plus, mais re-fonctionne normalement et automatiquement à la sortie.

On peut y faire des rencontres. Soit des créatures normales. d'autres voyageurs plus ou moins égarés : soit, ce qui est bien plus probable, les entités du blurève, appelées familièrement *blurettes*, fonctionnant de la même façon que les entités de cauchemar incarnées. L'apparence physique des blurettes est très variable et n'a fondamentalement que peu d'importance. Seules comptent vraiment leurs caractéristiques TAILLE et RÊVE.

### Blurettes

#### caractéristiques moyennes

TAILLE	10	Endurance	21
RÊVE	11	Vitesse	—
Niveau	+1	+dom	0

Attaque 10 niv +1 init 6 +dom +1

Esquive 11 niv +1

Eviter de s'arrêter dans le blurève, de regarder en arrière, de faire demi-tour. C'est le plus sûr moyen d'attirer des blurettes.

Tout objet dont se sépare un personnage dans le blurève, c'est-à-dire qu'il cesse de tenir ou qui n'est plus accroché à lui, disparaît définitivement et n'existe plus. C'est entre autre le cas des affaires posées à terre, des armes échappant des mains, et c'est par définition le cas de tout projectile. Il est donc inutile de tirer sur les blurettes. Non seulement les projectiles seront perdus, mais ils n'atteindront jamais non plus leur but. Notez que si un personnage meurt dans le blurève et n'est tenu par personne, son corps devenu objet disparaît aussitôt (de même que tout son équipement).

Aucune forme de feu ne peut brûler dans le blurève. Les feux existants s'y éteignent, et il faut les rallumer à la sortie.

Une dernière particularité du phénomène est de rendre subjective la notion de temps. Certains personnages seront persuadés avoir marché deux heures, d'autres trois, d'autres une seule ; chacun selon ses critères. De fait, la durée réelle n'a aucune importance, puisqu'ayant changé de rêve, on peut également avoir changé de temps et se retrouver à une date différente. En ce qui concerne la fatigue, cependant, faire tirer à chacun 1d<sup>dr</sup> et faire retirer indéfiniment en cas

de 7 comme pour un Rêve de Dragon. Chacun sera persuadé d'avoir marché un nombre équivalent de demi-heures draconiques (60'), et devra compter autant de points de fatigue. Si zéro est obtenu sur le d<sup>dr</sup>, le personnage est persuadé n'avoir marché que quelques minutes et ne marque aucune fatigue.

### En conclusion

Telles sont, de la plus naturelle à la plus complexe, les principales façons de changer de rêve. Le gris rêve est la plus naturelle en ce sens qu'il s'opère en douceur, comme dans la réalité du sommeil. On se réveille, et l'on constate qu'on n'est plus dans le même rêve. Plus encore, on peut avoir l'impression que tout ce qu'on vient de vivre, jusqu'à cette minute, n'était qu'un rêve et que la «réalité» ne commence que maintenant. Il convient cependant de ne pas abuser du procédé et de ne plonger les personnages en gris rêve qu'entre les scénarios proprement dits, soit lorsque on désire accélérer le temps, soit lorsque on désire faire commencer le scénario suivant dans un rêve différent.

Les déchirures apparaissent principalement dans trois cas. En cas de grave

mésusage de la magie. Il s'agit alors d'un accident, d'une déchirure non voulue par le scénario, dont le personnage est seul responsable, et il y a toutes les chances qu'elle mène à un milieu non viable (sous la mer, au cœur d'un volcan en éruption, etc.) Puis il y a les déchirures qui apparaissent comme des *portes* à tel ou tel endroit d'un scénario. Bonne ou mauvaise porte ? Faut-il ou non la franchir ? La réponse fait naturellement partie du scénario. Il y a enfin les déchirures obligatoires, tels des orages oniriques où les personnages sont littéralement happés par une déchirure soudaine, comme si la foudre venait de leur tomber dessus, sans pouvoir s'y soustraire. Ce procédé directif ne doit être utilisé que pour introduire un scénario bien spécifique.

Le blurève est la façon la plus complexe de s'aventurer entre les rêves. Etant en soi un voyage, le franchissement doit toujours être voulu par les personnages et ne peut leur être imposé comme les deux premières façons. Son avantage est de permettre le retour en arrière et de faire communiquer non pas deux, mais autant de rêves qu'on le désire. Son usage principal est de servir de carrefour-charnière au centre d'une campagne.

