

possédant des potions non permanentes ou des objets en cours d'élaboration non encore permanents, ont pu leur redonner périodiquement des points de rêve (à condition de connaître Purification), en sorte de les retrouver intacts et dans le même état à la sortie du gris rêve. Ces actions sont supposées automatiques, sans jouer la montée en TMR, sans aucun risque donc, mais sans gagner non plus de bonus de case. Par contre le gardien des rêves doit s'efforcer de restreindre les activités oniriques de non-routine, sous peine de passer plus de temps à jouer le « temps accéléré » du gris rêve que le « temps normal » du jeu : pas de mise de sort en réserve, pas d'enchantement entièrement nouveau, pas de méditation, pas de synthèse.

Les blessures ont pu cicatriser et les points de vie perdus remonter selon les règles usuelles. Pour chaque période de guérison écoulée, les jets de CONSTITUTION sont censés réussis automatiquement.

Au sortir du gris rêve, le moral de tous les personnages est repositionné à zéro, quel qu'il ait été. Toutes les queues de Dragon en cours sont annulées, de même que les souffles non définitifs. (Pratiquement, tous les souffles sont annulés, sauf : Fermeture des cités, Débordement, Trou Noir, Confusion draconique, Perte dans une caractéristique (à résoudre), Non-combativité, Je m'en-foutisme, Paresse intellectuelle.) De même, les points de rêve actuels reviennent à hauteur du seuil de rêve, quel qu'ait été leur état, et cela automatiquement et sans jet de dés.

Finalement, le gardien des rêves devra fournir des souvenirs aux personnages, souvenirs plus ou moins complets, plus ou moins flous, en fonction du nouveau scénario qui s'amorce. Ces souvenirs, de même que toutes les modalités du gris rêve sont à la seule décision du gardien des rêves. Les personnages ne peuvent jamais entrer volontairement en gris rêve.

Les Déchirures du Rêve

C'est par les déchirures que des rêves différents communiquent entre eux. Elles jouent le rôle de passages directs, de portes, reliant un rêve à un autre. Contrairement aux autres façons de changer de rêve, le procédé est instantané et brutal.

Etant des «trous», les déchirures n'ont pas de substance physique. Elles peuvent se manifester n'importe où : au ras du

sol, mais également sous la terre, sous la mer, au ras des flots ou dans les airs. Leurs dimensions peuvent varier de quelques centimètres à plusieurs centaines de mètres, et ne sont jamais vraiment constantes : elles ondulent à la périphérie et se déforment sans cesse, comme soumises à des pulsations. En conséquence, il est impossible de savoir précisément où elles commencent ni où elles finissent. Pratique sur une déchirure, le rituel de Détection d'Aura ne renvoie pas de réponse (les déchirures ne sont pas le résultat direct d'un sort, quand bien même certaines sont provoquées par un mésusage de la magie, et n'ont pas de points de rêve). La tête de Dragon *Don de voir la magie* ne permet pas de mieux les voir.

La caractéristique majeure d'une déchirure du rêve est qu'elle ne peut être traversée que dans un sens. Dans l'autre sens, c'est comme si elle n'existait pas. Son autre caractéristique est d'altérer la lumière, provoquant un chatolement coloré, une moirure de l'air ambiant. Cette altération peut être violette ou jaune.

Dans le rêve où le passage est possible, la moirure est violette. Dans le rêve d'arrivée, elle est jaune. Soit une déchirure menant du rêve A au rêve B. Dans le rêve A, elle se manifeste par une moirure violette ; dans le rêve B, par une moirure jaune. Si, dans le rêve A, on entre dans le violet, on se retrouve instantanément dans du jaune : on est dans le rêve B. Si

dans le rêve B, on entre dans le jaune, rien ne se passe. Mais on peut s'attendre à tout moment à voir quelqu'un ou quelque chose en sortir.

Traverser une déchirure du rêve n'a aucun effet physique ni onirique sur un personnage, c'est comme de se téléporter d'un lieu à un autre. Toutefois, bien que le passage soit instantané, le temps du rêve d'arrivée peut n'avoir aucun rapport avec celui du départ. On peut quitter un rêve en plein été et se retrouver en hiver.

Aucune magie ne peut avoir d'effet d'un rêve à un autre. En conséquence, traverser une déchirure annule tous les sorts en cours originaires du rêve précédent. Cela s'applique aux sorts d'illusions-suggestions d'Hypnos, aux illusions sensorielles, ainsi qu'aux possessions, envoûtements et sorts individuels de Thanatos. Les créatures invoquées telles que les Guerriers Sordes, Turmes, etc., peuvent entrer dans une déchirure côté violet, mais ne reparassent pas côté jaune, les invocations étant annulées au passage. Les potions enchantées et les objets magiques, par contre, ne sont pas altérés par le franchissement des déchirures. Plus encore, une potion de soin peut commencer son effet dans un rêve A et le terminer tranquillement dans un rêve B. Même chose (malheureusement) pour les griffes de Thanatos. Non seulement le franchissement d'une déchirure ne les annule pas, mais un effet déclenché dans un rêve A continue d'agir dans un rêve B.

