



Enfin, un personnage possédé par une ECNI (haine, peur, etc.) est toujours possédé après un franchissement.

La durée d'existence des déchirures du rêve est variable. Il en est qui ne durent que quelques minutes ou quelques jours. D'autres semblent ne devoir jamais disparaître — mais allez savoir ! Les déchirures peuvent également être mobiles, se déplaçant selon un parcours précis, ou divaguant comme un nuage poussé par des vents erratiques. Certaines ne cessent de croître, augmentant leur diamètre comme une silencieuse déflagration qui n'en finit pas de s'étendre. Noter enfin que leur seule manifestation physique étant une altération du spectre, faute de lumière, la nuit par exemple, elles sont totalement indétectables.

## Le Blurêve

Le blurêve, parfois également nommé bleu-rêve, malrêve ou maurêve, est un phénomène d'apparence brumeuse, dont la particularité est de faire communiquer plusieurs rêves entre eux. La différence essentielle par rapport aux déchirures est qu'il ne s'agit pas d'une rupture sans transition, de l'expulsion instantanée d'un rêve à un autre, mais au contraire d'un véritable passage, sans solution de continuité, et où il est possible de refaire le chemin en sens inverse. La continuité, le «no man's dream», est assurée par la

zone de blurêve, et cela implique qu'il soit traversé. Ce n'est pas instantané, on peut s'y égarer et y faire de mauvaises rencontres.

Physiquement, le blurêve se présente comme un brouillard de couleur gris bleu, à la fois épais et fluide, distordant complètement les notions de distance. Son étrangeté provient surtout de ce qu'on a moins l'impression qu'il s'agit d'un brouillard réel, plutôt que d'un flou dans sa propre vision. C'est un peu comme de la buée sur ses lunettes, sans lunettes. Accompagnant cette impression, de minuscules phosphènes bleus n'arrêtent pas de scintiller à la périphérie du champ visuel.

Aucun feu ne peut brûler dans le blurêve : torches et lanternes s'éteignent dès qu'elles y entrent. Mais le blurêve possède son propre éclairage : une clarté grise et crépusculaire, permanente, sans variation, dans laquelle on voit tout juste les formes environnantes, et juste assez pour se déplacer. Comme les distances sont distordues, il est vain d'y estimer la visibilité réelle. Si des voyageurs n'y restent pas groupés, il peuvent se perdre de vue et avoir un mal fou à se rejoindre, comme s'ils s'étaient éloignés à leur insu de plusieurs centaines de mètres. Pour ajouter au malaise, tous les sons sont assourdis, comme si l'on avait des boules de cire dans les oreilles.

Les entrées et sorties de blurêve sont généralement situées dans des endroits reculés ou géographiquement très déli-

mités, tels que les cavernes et les ravins ; mais il arrive également que le blurêve soit imbriqué dans des zones de brouillard réel, au cœur des marais ou des forêts profondes. On commence par marcher dans un brouillard véritable ; puis peu à peu, les sons s'assourdisent, l'impression de flou l'emporte sur celle de brouillard, des étincelles silencieuses crépitent au coin des yeux : on n'est plus nulle part, on n'est plus dans aucun rêve, mais dans ces espèces de Limbes praticables qu'est le blurêve. On continue à errer, et le brouillard change à nouveau, redevenant normal. Un peu plus tard, il s'estompe entièrement ; et l'on constate qu'on a changé de rêve...

De la sorte, le blurêve peut faire communiquer non pas deux, mais une grande quantité de rêves entre eux. S'y retrouver peut devenir difficile. Il faut prendre des repères. Heureusement, le «paysage» est rarement entièrement vide. On y note souvent des éléments de décor : statues, végétaux pétrifiés, étranges constructions que la distorsion des distances rend toujours inaccessibles, mais qui peuvent servir de points de repère. Par exemple, pour aller de telle entrée de blurêve à telle sortie : marcher jusqu'à apercevoir le champignon géant, tourner alors à gauche jusqu'au moulin-silhouette, continuer en direction de la silhouette de cheval, monter la côte, etc...

Le blurêve est un phénomène relativement récent, ne datant que du début du Troisième Âge, résultant des perturbations qui demeurent encore dans le multirêve. De la sorte aucune vieille légende n'en parle, aucun texte des grands auteurs du Second Âge. Seuls des bruits, des rumeurs, courent à son sujet, rapportés par des voyageurs plus ou moins dignes de foi. En réussissant INTELLECT/Légendes à -5, on pourra avoir eu vent de ces rumeurs et identifier correctement le blurêve. Une réussite normale ou significative, toutefois, ne donnera que les renseignements qu'on vient de voir. Pour connaître également les lois énoncées ci-après, il faut obtenir une réussite particulière.

### Autres lois du Blurêve

Il est impossible de monter dans les TMR dans le blurêve. Aucune magie n'y est possible. Tous les sorts en cours y sont annulés, y compris les possessions et envoûtements de Thanatos.

Les objets magiques ne fonctionnent plus, pour fonctionner à nouveau à la sortie. Les potions enchantées restent enchantées mais ne font pas effet.