



Les Passages

Les passages d'un rêve à un autre sont destinés à ponctuer le voyage des personnages, à en accélérer l'action ou la faire rebondir. Ils permettent de rompre les temps morts lorsqu'on joue en *campagne*, c'est-à-dire une suite de scénarios liés sans discontinuité, ou de mettre directement les personnages à pied d'œuvre lorsqu'on joue des aventures isolées. Quels qu'ils soient, *gris rêve*, *déchirures* ou *blurève*, ils ne doivent être utilisés qu'avec pertinence et doigté.

Le Gris Rêve

Le gris rêve se traduit par une façon grise de vivre. La vie se poursuit normalement, mais sans excès d'aucune sorte, sans innovation, avec routine. Un voyageur continue de voyager, un artisan de travailler, un mercenaire de se battre, mais il n'en restera que peu ou pas de souvenirs.

La grande particularité du gris rêve est en effet que l'on n'en a jamais conscience, de la même façon qu'un rêveur n'a pas conscience qu'il rêve. On ne sait jamais quand il commence, de la même façon que l'on ne sait jamais le moment exact où l'on s'endort. En revanche, de même que l'on sait toujours quand l'on se réveille, on sait toujours quand il se termine. C'est une sorte de rêve dans le rêve.

Une autre de ses particularités est que les rêves véritables rêvés par les personnages en gris rêve ont la même qualité, la même substance que les épisodes de leur vie réelle. Au réveil, c'est-à-dire au sortir du gris rêve, il n'y a aucune différence de réalité entre ce qu'ils ont vraiment vécu et ce qu'ils ont rêvé. C'est la raison pour laquelle rêve et réalité finissent par se mélanger si intimement qu'ils ne sont plus qu'une même chose pour les personnages de *Rêve de Dragon*.

Enfin, de même que l'on a souvent du mal à se souvenir parfaitement de ses rêves au réveil, les personnages qui sortent du gris rêve ne se souviennent de cette période que comme quelque chose de très flou, de très gris, avec ça et là, parfois, un souvenir plus brillant que les autres, isolé comme une oasis dans un véritable désert d'amnésie. Ces souvenirs peuvent être indifféremment des souvenirs de «rêve» ou d'un épisode «réel», aucun moyen de juger pour celui qui sort du gris rêve.

Au niveau de la conscience de l'individu, le gris rêve ne se révèle donc toujours qu'au moment où l'on en sort. C'est comme une soudaine et nouvelle prise de conscience, un réveil, l'impression de sortir d'un nuage gris.

Tous les joueurs qui pratiquent le jeu de rôle en campagne savent qu'il arrive tôt ou tard qu'un joueur soit absent à une séance. Que devient alors son personnage ? Cesse-t-il pour autant d'exister ? Non, il est joué par le meneur de jeu ou pris en charge par les autres joueurs. Lorsque le joueur revient à la séance suivante, on lui explique ce qui s'est passé et ce qu'a fait son personnage. Le joueur peut ainsi avoir une idée de la séance précédente ; mais cette idée restera grise, ses souvenirs ne seront jamais aussi précis que ceux des joueurs ayant réellement participé. Pour lui, tout se passe exactement comme s'il sortait du gris rêve. C'est une des meilleures illustrations que l'on puisse en donner.

En termes de jeu

Le gris rêve est essentiellement une commodité pour comprimer le temps et laisser dans le flou les passages qui ne sont pas vraiment joués, parce que sans intérêt, notamment entre chaque aventure ou scénario. Ces passages n'étant pas joués, le joueur n'en a forcément aucun souvenir. Et si le joueur n'en a

aucun souvenir, il n'y a aucune raison pour que son personnage en ait. Tel est le postulat du gris rêve. De la même façon, on peut considérer que les années de jeunesse du personnage, ces années de background avant que ne commence sa carrière, se sont écoulées en gris rêve. A la sortie, toutefois, les personnages doivent être ré-ajustés. Car même s'il n'en ont que peu ou pas de souvenirs, ils ont tout de même vécu durant cette période. Appliquer pratiquement les règles suivantes.

Puisque le gris rêve ne se manifeste en tant que tel que lorsqu'on en sort, les personnages sont toujours assurés, par définition, d'en sortir vivants. Ils ont donc dû trouver les moyens de subsister. Pour chaque jour écoulé, ils doivent dépenser des points de sustentation, ou de l'argent s'ils sont en milieu civilisé. Un jet global de Survie en Cité ou en un certain milieu extérieur peut permettre d'évaluer leur aptitude à survivre et déterminer ce qu'il leur reste. Si leurs réserves ou leurs capacités de survie sont insuffisantes, ils en ressortent les poches vides, mais sont supposés, toujours par définition, avoir réussi à survivre.

Inversement, selon des conditions à décider par le gardien des rêves et modulées par un jet de Survie, les personnages peuvent ressortir du gris rêve mieux nantis qu'ils n'y étaient entrés. Outre des transactions commerciales, revendre des armes et autres objets de valeur, ils ont pu tout simplement travailler. Là encore, évaluer leurs possibilités par un jet de compétence, artisanat par exemple. De même, ils ont pu s'équiper de neuf ou compléter leur équipement avant de reprendre le voyage. Enfin, les personnages ont pu se consacrer à l'apprentissage. Déterminer le nombre d'heures disponibles et les points d'expérience éventuellement gagnés (voir *Livre I, page 76*).

Les activités oniriques doivent n'avoir été que de pure routine. Les haut-révants

