



# Les Trois Âges

**D**e la même façon que la notion de vie est indissociable de celle de mort, la notion de rêve est indissociable de celle de réveil. Le monde est une création non stop, si le rêveur s'arrête de rêver : plus rien. Une question angoissante nous vient aussitôt aux lèvres : les Dragons peuvent-ils se réveiller ? La réponse est malheureusement : oui. Deux cas sont toutefois à considérer : les réveils individuels et les réveils collectifs.

En tant que rêveurs professionnels, les Dragons ont une activité onirique assez complexe. D'une part, chaque individu possède son rêve personnel ; et simultanément, l'ensemble de tous les rêves est rêvé par tous les Dragons. (C'est un peu la même chose que ce qu'on appelle, en psychologie, l'inconscient individuel et l'inconscient collectif). Quand une créature meurt, on dit que son Dragon (celui qui la rêve en particulier) vient de se réveiller. Toutefois, comme cette créature existait aussi dans le rêve des autres Dragons, le réveil d'un seul rêveur n'a pas d'autre influence.

Quand plusieurs Dragons se réveillent ensemble, par contre, c'est non seulement un génocide, mais un cataclysme, un bouleversement du monde physique qui apparaît au travers du rêve des Dragons restants. Et quand la majorité d'entre eux se réveillent, c'est la fin d'un Âge.

C'est ainsi qu'on appelle Âge la période s'écoulant entre deux réveils collectifs des Dragons.

Deux Âges se sont déjà écoulés pour servir de toile de fond historique et légendaire. Tous les scénarios proposés se situent au début du Troisième.

## Le Premier Âge

Le Premier Âge fut appelé l'Âge des Dragons. Ce fut le commencement des

temps, le commencement des rêves. Durant cette période plus mythique que réellement historique, les Dragons aimaient à se rêver eux-mêmes. Ils se rêvaient vivant dans des palais fabuleux, entourés des myriades de plantes et d'animaux que leur invention débordante ne cessait de mettre au jour. Mais, dans leur puissance de rêve infinie, c'était encore trop peu, et ils rêvèrent une race spécialement destinée à les servir : les Humanoïdes. Ce furent principalement les Gnomes et les Humains, mais certains Dragons excentriques rêvèrent également d'autres avatars : hommes à têtes porcines, hommes tout bleus, hommes sauriens... Les créatures trop dissemblables étaient réparties dans des royaumes différents, mais cela n'empêchait pas les accrochages et les guerres. Qu'importe ! cela ne pouvait que ravir les Dragons, grands amateurs de spectacle, qui en pleuraient des larmes de joie.

Le Premier Âge dura une éternité. Il dura jusqu'à ce que les Gnomes, les plus industriels de tous, découvrent les premières gemmes, pierres de rêve par excellence, pierres d'essence magique, dont on dit également qu'elles sont les larmes des Dragons. Cette découverte s'accompagna de celle des premiers enchantements ; et ainsi naquit la magie. Créateurs de leurs rêves, les Dragons n'en étaient plus les maîtres, et, cela va de soi, ils prirent très mal la chose... Pour se débarrasser d'un tel cauchemar, ils se réveillèrent en masse. Le monde connut des cataclysmes gigantesques, les neuf dixièmes des créatures moururent. Et ainsi se termina le Premier Âge.

Ensuite, on n'entendra plus jamais parler de Dragons existant en chair et en os. Aujourd'hui, les sages disent que le monde est rêvé par les Dragons. Mais s'agit-il bien des mêmes créatures que celles de ce mythique Premier Âge ? Ce

que l'on sait, c'est que ce furent des êtres formidables. Or les rêveurs qui nous rêvent (puisque l'on sait par la magie que le monde est rêvé) sont aussi des êtres formidables. De là à prétendre que les Rêveurs et les Dragons du Premier Âge ne font qu'un, il n'y a qu'un pas, pas qui a été franchi par la majorité des sages.

## Le Second Âge

Toujours est-il que les Dragons finirent par se rendormir. Mais de fait, ils ne peuplèrent plus directement leurs rêves, ou alors sous une forme impossible à deviner, dans le parfait incognito. Pareillement, quoique le fonds commun restât toujours rêvé par l'ensemble, nombre de rêves se différencièrent, se marginalisèrent. Les Groins, Saures, Cyans, Chafouins, Tournedents et autres monstruosités incroyables, furent rêvés séparément en des rêves n'ayant plus aucune commune frontière. Et le phénomène s'amplifia, se généralisa. Comme si chaque Dragon se défiait de son frère, et tout en participant à l'œuvre commune, chérissait en secret le trésor d'un rêve personnel. Quelle raison avaient-ils donc de se défier l'un de l'autre ? Peut-être n'avaient-ils toujours pas digéré la découverte de la magie par les Gnomes et s'en rejetaient-ils mutuellement la faute.

Car le Second Âge fut bel et bien celui des Magiciens. Durant cette période, les Gnomes s'enfoncèrent profondément sous les montagnes et la magie passa aux mains des Humains qui en usèrent et abusèrent, se croyant devenus les maîtres du monde. De vastes cités se construisirent, des royaumes se constituèrent, des routes, des ponts : tous les signes d'une civilisation florissante. Mais les Humains ne vivaient pas en harmonie mutuelle. Non contents de s'entretenir en d'interminables guerres, ils cherchèrent individuellement à obtenir la supré-

