

entièrement convertis à la langue du voyage, ou bien, là où les coutumes sont demeurées fortes, continuer à parler leur propre langue d'origine. Cela n'empêche pas d'être bilingue et de connaître assez de langue du voyage pour communiquer avec les *étrangers*. Mais cela permet également, entre gens du pays, de parler à leur insu.

C'est naturellement à chaque scénario de définir qui parle quoi et dans quelle mesure la langue du voyage peut être entendue. Les problèmes de communication peuvent exister, requerrant le recours à un interprète, mais le gardien des rêves ne doit pas non plus les rendre insurmontables, sous peine de bloquer le jeu. En ce qui concerne les humanoïdes, seuls les Gnômes parlent correctement la langue du voyage. Les Ogres et les Groins la baragouinent passablement, mais non sans barbarismes et simplifications syntaxiques (« Si toi donner bourse à moi, moi être ami à toi »). Les Cyans la comprennent sûrement mais ne l'utilisent qu'exceptionnellement, généralement pour proférer leur sinistre menace (ta *Vue* me plaît, homme blême !). Les autres espèces (Saures, Chafouins, Chèvre-Pieds, etc.) ne la parlent et ne la comprennent que rarement, sauf cas spécifique de scénario.

Les saisons

Appartenant à la langue du voyage sont également les douze noms des heures de la journée. C'est pourquoi ils sont universellement adoptés, partout du moins où l'on parle ladite langue.

Ces mêmes noms désignent également les douze principales constellations du ciel, lequel semble être le même quels que soient les rêves, et désignent les douze mois de l'année.

Les mois de *Rêve de Dragon* sont des mois lunaires de 28 jours, chaque semaine de 7 jours représentant un quart de la lunaison. L'année fait ainsi 336 jours. La lune est toujours à son premier quartier le 7 du mois, est toujours pleine le 14, au second quartier le 21, et nouvelle le 28.

L'année commence le premier jour du printemps — ce que nos astronomes appellent le point vernal. Le mois du Vaisseau est ainsi le premier mois du printemps, puis viennent les mois de la Sirène et du Faucon. L'été commence le premier jour du mois de la Couronne, puis viennent les mois du Dragon et des Épées. L'automne commence le premier jour du mois de la Lyre et se poursuit aux mois du Serpent et du Poisson Acrobat. Le premier jour du mois de

l'Araignée marque le premier jour de l'hiver, puis viennent les deux autres mois hivernaux du Roseau et du Château Dormant.

On notera que ces douze mois recourent analogiquement nos signes du zodiaque :

Printemps	
Vaisseau	Bélier
Sirène	Taureau
Faucon	Gémeaux
Été	
Couronne	Cancer
Dragon	Lion
Épées	Vierge
Automne	
Lyre	Balance
Serpent	Scorpion
Poisson Acrobat	Sagittaire
Hiver	
Araignée	Capricorne
Roseau	Verseau
Château Dormant	Poissons

Nos véritables saisons sont dues à la durée variable des jours et des nuits. Dans *Rêve de Dragon*, jours et nuits ont toujours 6 heures. Faut-il en conclure que les heures d'été sont plus longues que les heures d'hiver, qu'elles font plus de 120 minutes, et inversement ? La logique serait de répondre affirmativement. Mais au niveau du jeu, les choses en deviendraient horriblement compliquées. Alors autant être fantastique jusqu'au bout. D'une part, il n'y a aucune raison que les rêves soient des planètes : ils peuvent être plats, cubiques, ou tout simplement n'avoir aucune forme du tout. Deuxièmement, s'il fait plus chaud en été qu'en hiver, c'est tout bonnement parce que les Dragons rêvent que le soleil y chauffe davantage, quand bien même ils oublient de faire varier la durée des journées. S'il fait plus froid en hiver, c'est pour la même raison inverse. Et s'il arrive qu'il neige, c'est que les Dragons doivent estimer, dans l'infini bon sens de leur rêve, qu'un hiver sans neige ne saurait être pris au sérieux par personne.

L'Âge des Voyageurs

Après l'Âge des Dragons et l'Âge des Magiciens, le Troisième Âge recevra probablement le nom d'Âge des Voyageurs. On peut noter, en effet, que la cause

fondamentale de la fin d'un âge (la cause du réveil) semble ensuite un fait acquis, non remis en question, de l'âge suivant. Comme si, bon gré mal gré, les Dragons s'habituèrent aux nouveaux éléments de leur activité onirique. C'est ainsi que le Premier Âge fut sans magie et que son apparition aux mains des créatures rêvées provoqua le cauchemar et le réveil. Or ensuite, la magie existe à nouveau, existe toujours, et sa seule existence ne suffit plus à provoquer le réveil des Dragons. Tout se passe comme si c'était un fait acquis.

On assiste au même phénomène avec les déchirures du rêve qui provoquent la fin du Second Âge. Durant cet âge et le précédent, chaque rêve de la multitude était distinct, aucun passage ne reliait l'un à l'autre. L'apparition de ces passages, de ces déchirures, et le chaos qui s'ensuivit, provoqua le réveil. Et ensuite, au Troisième Âge, l'âge actuel, même chose que pour la magie : les déchirures sont toujours là, les rêves ne sont plus isolés, des permutations, des passages sont possibles de l'un à l'autre, et cela n'est plus suffisant pour réveiller les Dragons qui viennent de se rendormir. Comme la magie, les déchirures semblent un fait acquis, comme une nouvelle dimension à l'ensemble de l'activité onirique des Dragons.

Et cela explique pourquoi la coutume du voyage a des impératifs si profonds au fond de chaque être. Ce n'est pas seulement une mode, une curiosité qui pousse à explorer les ruines, c'est l'appel inconscient de la signification future de tout un âge. Si la particularité fondamentale du Second Âge fut cette chose nouvelle et si étonnante que la magie, et si tout cet âge ne se préoccupa que de la développer, la particularité du Troisième Âge consiste en ces déchirures du rêve, et en la conscience qui viendra au fil des ans que le rêve est un multirêve et que les déchirures, les passages, ne font qu'agrandir le monde et en repousser les limites. En ce début d'ère, le fait est encore considéré comme une malédiction, parce que l'inconnu règne en maître. Mais que cet inconnu vienne à être repoussé, que les passages viennent à être répertoriés, cartographiés, que s'établissent de véritables routes transoniriques, et le monde acquerra une dimension nouvelle, une force comparable à ce qu'apporta la magie durant l'âge précédent. Ce travail monstrueux est encore à faire : on n'en assiste qu'aux balbutiements des pionniers. Mais c'est vers quoi tendent tous les courants de cet âge : l'Âge des Voyageurs du Rêve.