

Un Multirêve

L'univers de *Rêve de Dragon* appartient à l'*heroic fantasy*, terme parfois traduit par «médiéval fantastique». C'est l'univers imaginaire des anciennes légendes, des contes de fées, des sagas. Royaumes situés à la frontière de l'inconnu ; vastes forêts impénétrables ; désolations hantées de monstres ; cités fortifiées grouillant d'une faune bigarrée d'aventuriers faméliques, de bourgeois grassouillets, mendiants, baladins, voleurs, gardes ; auberges enfumées où les dés roulent sur les tables entachées de bière ; vieilles tours branlantes, demeure d'un magicien. Dans ce foisonnement baroque se nouent et se dénouent les intrigues : duels, poursuites, chocs des épées, quêtes, malédictions, récompenses... Historiquement parlant, les univers d'*heroic fantasy* n'ont jamais existé, leur cartographie (royaumes, continents, océans) n'appartiennent qu'à l'imagination de leurs auteurs. Voyez la Terre du Milieu de Tolkien, les Isles Anciennes et la Terre Mourante de Jack Vance, le monde de Lankhmar de Leiber, Terremar d'Ursula Le Guin... la liste est trop longue pour les citer tous.

Telle est l'ambiance de l'univers de *Rêve de Dragon*, le genre de lieux qu'il faut s'attendre à visiter, de créatures qu'il faut s'attendre à rencontrer, d'aventures qu'il faut s'attendre à vivre.

Les mondes d'*heroic fantasy* ont usuellement une légende, une cosmographie légitimant leur existence et posant leurs fondations. Les fondations de l'univers de *Rêve de Dragon*, ce sur quoi tout repose, c'est naturellement le rêve. Le monde est rêvé au sens littéral du mot. Toutefois, ce qu'il est indispensable de comprendre pour bien l'appréhender, c'est le point de vue adopté, c'est-à-dire en termes de cinéma, où se trouve la caméra. Le point de vue n'est pas celui du rêveur, c'est celui du rêve lui-même, et plus précisément des êtres rêvés. Le rêve est toujours et uniquement perçu de l'intérieur de lui-même. Toutes les justifications que l'on y apporte ne sont pertinentes que sous cet angle. Vu de

l'extérieur, qu'avons-nous en effet ? De gros reptiles ronflant dans leurs cavernes, en train de digérer avant leur prochaine partie de chasse ? Des seigneurs de lumière pelotonnés au fond de baldaquins somptueux ? Simplement des joueurs en train d'agiter des dés à dix faces ?... De toute façon, rien qui ait le moindre intérêt pour les personnages du rêve. Ils n'ont pas à se préoccuper du ou des rêveurs. Ce rêve, c'est leur univers naturel. Ils s'y endorment et s'y réveillent journallement en y rêvant eux-mêmes. Ils y naissent, y grandissent, vivent, voyagent, souffrent, meurent ; et tout cela n'a rien pour eux d'un rêve : c'est physique, c'est tangible, c'est la vie. C'est leur monde et ils ne connaissent rien d'autre.

Il est parfois des sages pour leur dire : «Le monde n'est qu'un rêve de Dragons...» Et la plupart réagissent comme on réagit souvent en face d'un sage, ils rient et se moquent de lui : «Comment le monde pourrait-il n'être qu'un rêve ? La terre n'est-elle pas solide, le soleil lumineux, le pain nourrissant, le vin réconfortant ? Rien de cela ne serait donc réel ? Allez donc !...» Tout comme dans notre monde réel, les personnages de *Rêve de Dragon* sont loin d'être tous des mystiques. Seule une minorité d'intellectuels, sages, haut-révants, ayant analysé leurs propres expériences oniriques et les ayant comparées à la réalité du monde, sont arrivés à cette conclusion — la seule qui, entre autre, explique la magie. Les voyageurs en font généralement partie, le voyage avec ses déchirures du rêve et autres expériences oniriques, ayant comme effet de leur ouvrir les yeux.

Il n'y a pas qu'un rêve

L'univers de *Rêve de Dragon* est en réalité un multivers (selon l'expression de Moorcock), que l'on pourrait transcrire ici par *multirêve*. Car il n'y a pas qu'un monde rêvé par les Dragons, il n'y a pas qu'un rêve. Les Dragons sont une infinité. On parle rarement d'un Dragon en



particulier — et toujours sous la forme d'une légende qui n'engage que son narrateur —, on parle *des* Dragons : le monde est un rêve de Dragons (au pluriel). Or si les Dragons rêvent le monde — le monde de référence d'où sont issus les personnages des joueurs — ils en rêvent également une infinité d'autres, comme autant de *mondes parallèles*.

Si vous inventez vos propres scénarios, ou si, en tant que joueur, vous entrez dans le monde d'un autre scénariste, le contexte sera forcément différent, l'atmosphère, l'ambiance ne seront pas les mêmes, vous n'aurez pas exactement affaire au même «rêve». Loin d'être choquant, c'est tout à fait légitime dans *Rêve de Dragon*.

Le mot rêve possède ainsi une double signification. D'une part, il signifie normalement ce que signifie le mot rêve, de l'autre il veut dire monde, espace ou temps imaginaires, scénario. C'est ainsi qu'en changeant de scénario, on change de rêve.

Pour cette raison, il n'y a pas de «monde» de *Rêve de Dragon* au sens habituel du mot : pas de grande carte du monde, pas de référence géographique générale. Le véritable *monde de Rêve de Dragon* est virtuellement infini, c'est l'ensemble de tous les rêves.

Chaque scénario se déroule néanmoins dans une région précise, avec ses villages, ses cités, ses forêts, ses collines, précisément nommés et dont la carte géogra-