

*règles* ! Faire en sorte qu'elles soient aussi justes que possibles, juste devant être compris de la même façon que l'on dit chanter juste, faire en sorte que les joueurs puissent rêver à l'unisson. Que peut donner la plus belle partition du monde, jouée par un orchestre dont les membres divergent sur les règles-mêmes du solfège ?

Entend-on le solfège quand on écoute la symphonie ? Certes non, et pourtant que serait-elle sans lui ? Les règles sont faites pour être oubliées en tant que telles, devenues machinales. Une bonne règle est une règle qu'on applique sans même se rendre compte qu'on l'applique, mais se faire oublier ne veut pas dire qu'elle ne doit pas exister. Pareillement, une règle qui pose problème, qu'on n'arrive pas à appliquer le moment venu ou qui ne correspond à aucun besoin réel, ne mérite pas de survivre.

*Rêve de Dragon* ne doit d'exister encore qu'à ce qu'il n'a jamais cessé d'être remis en question. Depuis sa création, des dizaines de règles ont été inventées, testées, modifiées, abandonnées. La version actuelle est le produit de huit années de rêve non stop, de quatre campagnes hebdomadaires menées de front. Aucune règle, ni modification de règle, n'est une décision prise à froid. Toutes correspondent à un besoin réel, pratique et pressant, expérimenté sur le champ. Toutes répondent à une question vitale de simulation. Car si le meneur de jeu peut improviser sur le fond, sur le monde et le scénario qu'il développe, improviser sur les règles de simulation n'implique qu'une seule chose : c'est que ces dernières sont incomplètes ou déficientes. N'oublions pas que nous jouons à un jeu, et que l'honnêteté-même du principe est que les règles en soient claires et connues de tous.

Partout où il a fallu choisir, la jouabilité a été préférée à la complexité de simulation. Partout où cela a été possible, la simplification a été adoptée, non pour appauvrir, mais pour enrichir par un nouveau dynamisme.

J'ose espérer que les nouveaux joueurs trouveront *Rêve de Dragon* à leur goût, et que les vétérans m'en pardonneront les bouleversements.

Très draconiquement,

**Denis Gerfaud.**

## Termes et dés

La seconde édition de *Rêve de Dragon* suppose que le joueur, même nouveau, sait ce qu'est un jeu de rôle et comment on le pratique. Le principe-même du jeu de rôle n'est donc pas expliqué. On ne trouvera ci-après que l'explication des termes et des abrégés les plus courants.

**Joueur.** Sont appelés joueurs les participants qui *jouent* réellement, c'est-à-dire prennent des risques (de réussir ou d'échouer), opposés au meneur de jeu, qui ne joue pas, mais décrit, dirige, arbitre.

**Gardien des rêves.** C'est le titre consacré du meneur de jeu à *Rêve de Dragon*.

**PJ.** Abréviation de *personnage de joueur*, désigne les personnages incarnés par les joueurs.

**Voyageur.** *Rêve de Dragon* est le jeu du Voyage, le jeu de la quête incessante : voyage au long des routes, voyage à travers les rêves, voyage au fond de soi-même. Les personnages incarnés par les joueurs sont par définition des voyageurs.

**PNJ.** Abréviation de *personnage non joueur*, désigne les créatures mises en scène par le gardien des rêves. Ce sont aussi bien les «monstres» que les habitants d'un village, que d'autres voyageurs. Il y a des voyageurs PJ et des voyageurs PNJ.

**Les dés.** *Rêve de Dragon* requiert l'utilisation de dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. La désignation des jets de dés est abrégée selon la convention courante.

*1d6* signifie un dé à six faces, *1d4* un dé à quatre faces, *1d20* un dé à vingt faces, etc. *1d7* signifie le jet d'un dé à sept faces, quoique ce dé n'existe pas physiquement. Pratiquement, on utilise le dé le plus approchant, en l'occurrence *1d8*, en ne prenant en compte que les 7 premiers nombres, rejouant en cas de 8, comme si ce résultat n'existait pas. *1d2* sert à tirer à pile ou face et n'importe quel dé peut faire l'affaire : tous les résultats impairs valent 1, tous les résultats pairs valent 2. *1d3* peut être tiré avec *1d6* :  $1-2 = 1$  \  $3-4 = 2$  \  $5-6 = 3$ .

*2d6* signifient 2 dés à six faces dont on additionne les résultats, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 12 avec une forte probabilité de 7. Même chose avec *3d6*, *4d6*, etc., les résultats étant toujours additionnés. *2d10* signifient la même chose en employant des dés à dix faces, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 20 avec une forte probabilité de 11.

*1d6+1* signifie le résultat d'un dé à six faces auquel on rajoute 1 point, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 7 avec des chances égales. *1d6+2* fonctionne pareillement en rajoutant 2 points. *1d6-1*, *1d8-2*, etc., fonctionnent de façon analogue en soustrayant 1 point, 2 points, etc., au résultat. Et l'on peut faire de même avec tous les dés : par exemple *2d10+4* signifie la somme des résultats de deux dés à dix faces, somme à laquelle on rajoute 4 pour obtenir le résultat final.

**Jet de pourcentage.** C'est le jet de dés le plus utilisé, on l'écrit *1d100* en abrégé ou *1d%*. Il consiste à obtenir un résultat pouvant aller de 1 à 100 avec des chances égales. Pour l'obtenir on utilise 2 dés à 10 faces lancés simultanément, mais dont on n'additionne pas les résultats. L'un des dés fournit les dizaines, l'autre les unités. Il est recommandé d'utiliser des dés de couleurs différentes, par exemple noir pour les dizaines et blanc pour les unités. Si le dé noir donne 4 et le blanc 8, on obtient 48. Si le noir donne 5 et le blanc zéro, on obtient 50. Si le noir donne zéro et le blanc 1, on obtient 01, c'est-à-dire 1. Si les deux dés donnent zéro, c'est la centième combinaison possible valant 100.

Les désignations de jets de dés sont souvent utilisées comme inconnues aléatoires dans le cours du phrase. Par exemple, «le carquois contient *2d6* flèches» signifie qu'il peut en contenir de 2 à 12 et que pour le déterminer précisément il faut jeter les dés en question. Supposons que l'on obtienne 8, on est maintenant fixé : le carquois contient 8 flèches.