



phique peut être tracée, à plus ou moins grande échelle selon l'ampleur du scénario. Mais qu'y a-t-il au-delà des bords de la carte ? Comme cela ne concerne plus directement le scénario, on peut dire que ce n'est plus le même rêve. Mais on peut tout autant imaginer que la région se poursuit, avec de nouvelles forêts, d'autres collines, etc. La plupart du temps, les habitants-mêmes de la région ignorent ce qui se trouve au-delà, par derrière la *forêt interdite*, les marais dont on ne revient pas. C'est au gardien des rêves d'improviser la suite de la région s'il veut que le voyage se poursuive géographiquement.

Mais bien souvent, c'est un autre passage que les voyageurs empruntent pour changer de rêve, c'est-à-dire changer de région, mais comprenez également «changer de scénario». Car le voyage est tout autant onirique que physique. Ces passages sont les *déchirures du rêve*, fonctionnant comme des portes de téléportation d'un monde parallèle à un autre ; le *blurêve*, fonctionnant comme une véritable route, que l'on emprunte physiquement, conduisant d'un rêve à un autre à travers les Limbes qui les séparent ; et enfin le *gris rêve*, fonctionnant comme si les personnages venaient de se réveiller dans la région où ils se trouvent, ne gardant d'un supposé voyage physique qu'un souvenir brumeux et gris. Ces passages sont décrits en détail au chapitre suivant, *D'un rêve à l'autre*. Pour les personnages de *Rêve de Dragon*, la continuité géographique du voyage est un souci mineur.

## Un monde sans dieux

Il n'y a pas de dieux dans *Rêve de Dragon*. C'est la seule grande différence avec les autres univers d'heroic fantasy. Hormis cela, tout y est compatible.

Certes, les Dragons sont les créateurs du monde et jouent donc le rôle de dieux. Mais l'analogie s'arrête là. La particularité commune aux dieux d'heroic fantasy (comme aux dieux mythologiques en général) est qu'ils peuvent apparaître sur le même plan que les mortels, les mortels pouvant aussi se rendre sur le plan des dieux, d'où dialogues, conflits, pactes, sacrifices, prières, religions, cultes, ad nauseam... Les dieux confèrent des pouvoirs aux mortels en échange de... ? (la chose ne m'a jamais paru très pertinente ni très claire)... disons en échange de leur «foi» — et, quoi qu'il en soit, il apparaît qu'ils ont besoin des hommes et réciproquement. Rien de tout cela avec les Dragons. Les Dragons n'ont pas besoin des hommes. Ils les rêvent et c'est tout. Si l'on doit parler de besoin, la seule chose dont ils puissent avoir besoin, c'est de leurs rêves. Mais ces rêves incluent les moustiques, les hommes et les galets de la plage avec le même manque de discrimination. Les hommes ont-ils besoin des Dragons ? Autant demander si la musique a besoin du musicien. La question ne se pose pas, ou si elle se pose, la réponse est inutile et ne change rien. Hommes et Dragons se situent non seulement sur des plans différents, mais des plans qui ne sont même pas parallèles. Le plan des Dragons inclut celui des hom-

mes qui n'en est qu'une vague particularité mineure. Si les Dragons étaient des dieux, ce seraient des dieux terriblement, inexorablement DIVINS et rien d'autre.

Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos (le rêve, le sommeil, l'engourdissement et la mort) ne sont pas non plus des dieux, ce sont des principes, des lois cosmiques — les seuls dont nous ayons à nous préoccuper de l'intérieur du rêve. Les déifier, leur rendre un culte (on peut toujours essayer) ne changerait pas grand chose et serait aussi inutile qu'un culte à la Gravitation Universelle.

Un aspect traditionnel des jeux de rôle d'heroic fantasy ne saurait donc être reproduit ici : les multiples divinités ne cessant d'intervenir dans les affaires des hommes et réciproquement.

Mais pas de conclusion hâtive ! L'absence de divinité ne signifie pas forcément l'absence de religion. La grande question métaphysique que se posent les hommes de tous les temps — pourquoi existons-nous ? — se posent également aux personnages de *Rêve de Dragon*, et le fait que le monde n'est qu'un rêve peut être appréhendé différemment selon les lieux et les individus. On peut en avoir une approche philosophique, comme la plupart des haut-révants, ou superstitieuse. La superstition peut alors conduire à rendre un culte à tel ou tel supposé Dragon, entité, monument, relique, des temps anciens, avec ce que l'on imagine de cérémonial inutile et pervers, de fanatisme aveugle et sanguinaire.