



Préface

Cette seconde édition de *Rêve de Dragon* est une version revue et entièrement réécrite. Ce ne sont pas les règles de 1985 auxquelles ont été rajoutées les règles optionnelles des suppléments, c'est une complète refonte. A tel point que des joueurs vétérans risquent peut-être de se sentir désorientés. C'est à eux que je m'adresse tout autant qu'aux joueurs nouveaux.

Rêve de Dragon 2 est rédigé sans aucune référence à *Rêve de Dragon 1*. Les règles ne sont pas présentées dans ce qu'elles ont de différent ou de semblable avec la première version : le jeu est rédigé comme s'il était entièrement nouveau, et plus important que tout, s'adressant à des joueurs nouveaux. Ceux-ci n'ont pas à s'encombrer de références à l'ancienne version. Quant aux anciens joueurs, ils devront lire les règles de bout en bout et faire l'effort d'assimiler quelques changements de termes. Au passage, ils découvriront que quoique parfois expliqué différemment, le fond du rêve est bien toujours le même, et peut-être qu'un concept autrefois obscur leur paraîtra maintenant lumineux.

Rêve de Dragon est divisé en trois livres : le *Livre du Voyageur*, le *Livre du Haut-rêve*, et le *Livre des Mondes*. Le premier (que vous avez d'ailleurs entre les mains) contient les règles de simulation, c'est la partie mécanique, la partie rouages. Le second est entièrement consacré à la magie et à son explication. Le troisième décrit les aspects essentiels du monde de *Rêve de Dragon*, à commencer par le fait qu'il n'est pas géographiquement limité, mais comporte une infinité de rêves, d'où le pluriel à *mondes*, ses plantes, ses créatures, ses légendes, et se termine par l'invitation au voyage : les scénarios.

Dans quel ordre les lire ? Vous pouvez jeter un coup d'œil aux premiers chapitres du *Livre des Mondes* pour vous faire une idée de l'ambiance, lire les pre-

miers paragraphes du *Livre du Haut-rêve* pour mieux comprendre ce qu'est le rêve et la façon dont fonctionnent les magiciens ; puis, sans plus tarder, attachez-vous à la lecture du premier livre, et lisez-en les chapitres dans l'ordre où ils sont écrits. Ne sautez pas de page, n'allez pas voir tout de suite au dernier chapitre comment finit l'histoire. *Rêve de Dragon* a été rédigé de façon à introduire graduellement les éléments de règles, en sorte qu'il soit facile de les assimiler progressivement. Le livre est divisé en deux parties : Règles Essentielles et Règles Additionnelles.

Limitez-vous d'abord aux sept étapes des Règles Essentielles : 1) description des composantes du personnage ; 2) fonctionnement technique du personnage ; 3) création du personnage ; 4) vie journalière du personnage ; 5) santé du personnage ; 6) combats ; 7) expérience et mort du personnage.

Puis initiez-vous aux joies de la magie en découvrant véritablement le Livre II, composé de deux grandes parties : fonctionnement général de la magie, liste des sorts. Et compulsez parallèlement les aides de jeu du Livre III. Si vous désirez n'être que joueur, restreignez-vous de trop de curiosité, notamment en ce qui concerne les créatures et les scénarios.

N'abotez qu'enfin et seulement les règles additionnelles. Certes, c'est en les utilisant que le jeu acquiert toute sa dimension, mais il est tout à fait possible de jouer en les laissant de côté. Introduisez-les graduellement.

La feuille de personnage de *Rêve de Dragon* comprend de 4 à 6 volets, tous figurent dans le cahier mobile pour plus de facilité à photocopier.



Les sages ont coutume de dire : « Le monde est un rêve de Dragons » ; et je ne les contredirai pas. Ce que le rêve a de remarquable, c'est qu'il n'existe que tant qu'on est là pour le rêver, pour l'alimenter. Son existence est plus que précaire : sitôt le réveil : plus rien — sinon le souvenir. Tel est le jeu de rôle lui-même. Il n'existe que tant que les joueurs et le meneur de jeu sont là, autour de la table, à le créer ensemble. Un jeu de rôle n'est pas un livre, aussi bien écrit et illustré soit-il, ce n'est pas une création achevée, c'est un rêve partagé. Les joueurs se rassemblent, chacun feint de n'être plus lui-même, mais d'incarner le produit de son rêve — et la magie opère. La force du rêve est telle que pendant les heures qui suivent, on oublie la table à laquelle on est accoudé, on oublie les feuilles de personnage parsemées de miettes de sandwich, on oublie les dés que l'on manipule et les termes techniques qui émaillent dialogues et descriptions, pour se retrouver au cœur d'une réalité distincte. Une *réa-lité* ? tous les vrais joueurs de jeu de rôle ne trouveront pas ce terme exagéré. Certes, il ne s'agit que d'un jeu, que d'une simulation, mais du point de vue de cette dernière, sa réalité est indéniable.

Pourtant, quand un meneur de jeu décrit par exemple une auberge, chaque joueur s'en fait-il réellement la même image ? Non, sûrement pas, chacun s'en fait forcément une idée différente. Alors qu'y a-t-il de commun, de suffisamment fort pour assurer la cohésion de tous les rêves des participants, en sorte que sans se perdre, ils soient toujours ensemble à vivre la même illusion ? Qu'y a-t-il de si fort qui puisse rendre secondaire le décor exact de l'auberge, la physionomie exacte de l'aubergiste ? — Ce qu'il y a de si fort, c'est le *jeu* ; et qui dit le jeu, dit les *règles*.

Tel a été le souci de *Rêve de Dragon* depuis sa première édition, et telle est la raison de mon acharnement à faire des

