

Ca y'est ! C'est l'été ! Les sous-bois fleurent bon le lilas et la lavande, les terrasses des cafés s'emplissent de bières pressions et de petites jupes légères, d'aucuns s'agglutinent sur les plages, d'autres préfèrent regarder les dragons voler bas sur fond de soleil couchant (c'est dit-on signe de beau temps), et l'Oiseau Oracle, quant à lui, a repris un rythme de croissance normal. Le pari ayant présidé à sa création semble sur le point d'être gagné : être un fanzine de qualité, fait entièrement par des bénévoles, et offrant à un maximum de personnes d'intervenir. Pour ce qui est de la qualité, nous vous laissons seul juges. Une chose est sûre en tout cas, de nouvelles plumes sévissent dans ce numéro. Et les Oiseaux à venir confirmeront la tendance. Continuez à nous faire parvenir vos contributions, vos conseils et l'Oiseau se maintiendra sur les courants ascendants !

Cette joyeuse dynamique nous a amené à adopter de nouvelles rubriques, à en passer d'autres sous silence, selon le principe éprouvé de la «géométrie variable».

Parmi les nouveautés se trouve *la Voie de l'Hérétique*. Cette rubrique a pour but de présenter de nouveaux points de règle, des aides de jeu originales et quelque peu osées par rapport à une conception orthodoxe du jeu. Libre à vous de considérer ces créations fidèles au fameux «esprit» de Rêve de Dragon, ou de les jeter à la poubelle en criant au blasphème. Nous ouvrons le feu avec un **dossier consacré au haut-rêve**. Vous y trouverez de nouvelles méditations draconiques, des précisions sur le processus qui consiste à se promener dans les terres médianes du rêve, ainsi qu'une façon nouvelle de pratiquer la magie, rien de moins...

Pour le retour de la rubrique *Souvenirs*, Denis Gerfaud nous a fait le plaisir de nous confier une nouvelle de sa plume qui, le croirez-vous, s'appelle **le Voyageur**.

Pivot de chaque numéro, l'*Onirothèque*, pour son quatrième chapitre, vous mènera à la découverte de Gladise, une cité comme les autres(?)... où le bonheur n'est pas un vain mot. Comme toujours la description en elle-même est accompagnée d'un scénario illustratif, joué ici sur le mode de l'amour impossible.

Deux scénarios occupent pour cette fois la rubrique *aventures*. Le premier, **Il y a toujours une première goutte** a trait à la pluie, aux averses, aux déluges, bref à toutes ces hallebardes que les Dragons font trop souvent tomber sur nos pauvres têtes. Le second, **A vos souhaits**, aborde en toute logique et continuité la question des grappes et autres rhumes de cerveau. Ahh Tchaaahh....

Dans *les papiers de Thuadarim* sont enfin rendues publiques les observations et cogitations érudites du célèbre voyageur sur **les choses qui volent** et permettent à l'homme d'en faire autant. Sujets sensibles au vertige s'abstenir.

Vous remarquerez sans doute l'absence d'*invité* dans ce numéro. Sachez donc que cette rubrique n'est prévue qu'un numéro sur deux.

Avec les *Onironiouzes* enfin, vous en saurez un peu plus sur Rêve de Dragon, la Maison des Voyageurs, les parutions fanzinesques et les projets en cours...

A bientôt, et vivement l'automne !

Post-édito : Un remerciement collectif et appuyé à tous ceux qui ont participé à ce numéro, à tous ceux qui, avant que ne vienne l'illumination, ont passé des heures sombres devant l'écran hypnotique d'un vieux micro-ordinateur ou penché sur une table à dessin, pour le seul plaisir... de se faire plaisir.

EdLS

