

# Les Voyageurs

Quand on ignore ce qui se trouve au-delà de la colline voisine, peut-être une monstruosité de cauchemar attendant patiemment son heure ; quand on ignore où mène ce sentier que nul n'emprunte plus de mémoire d'homme, peut-être vers une déchirure, un « nuage violet » à peine visible qui vous fera basculer à jamais dans un monde inconnu, on a tendance à rester chez soi.

Il existe néanmoins une coutume largement suivie par tous ces gens sédentaires : tenter le voyage au moins une fois dans sa vie. Le voyage, cela signifie simplement aller dans un lieu où l'on n'est encore jamais allé. Pour certains, le voyage se résume à aller jusqu'au village situé au-delà du village voisin, et puis revenir bien vite, chargés des souvenirs qu'embelliront au fil des ans les soirées d'hiver passées à discuter près du feu. Pour d'autres, plus ambitieux, c'est aller jusqu'à la prochaine cité. Et pour certains autres, c'est continuer... Le voyage n'est pas une mince affaire : plus on va loin et moins on a de chances de revenir. Comment savoir d'avance sur quoi on va tomber dans ce monde déchiré où tout est virtuellement possible ?

Comparez le Second Âge à une grande pièce pleine d'étagères où s'entassent des centaines de boîtes de puzzle. Le Grand Réveil est comme un tremblement de terre précipitant ces boîtes sur le sol, éclatant les couvercles et mélangeant les pièces. Imaginez, pour le Troisième Âge, que les pièces ont été ramassées à la pelle et re-fourrées dans les boîtes au petit bonheur. Supposez-vous maintenant en train de tenter de reconstituer une image à partir des pièces contenues dans une boîte, et vous aurez une idée des étranges, des contradictions et des invraisemblances qui attendent le voyageur sur sa route.

Mais le monde est par ailleurs si vaste, à la fois si jeune et si vieux, mille légendes ont de si profondes résonances, qu'il est difficile de ne pas répondre à l'appel du

