

voyage. Et puis c'est la coutume ; cela fait partie des mœurs. La fièvre du voyage, le désir forcené de partir, vous prend généralement vers l'âge de vingt ans.

Les personnages des joueurs sont par définition des voyageurs. Quel que soit le *background* particulier que le joueur désire leur donner, citadin ou campagnard, quelles que soient les motivations premières de leur voyage, ils sont un jour partis. Ils ont fait l'expérience de la route et du hors-piste, des haltes et des étapes, du feu de camp à l'orée d'un bois ou d'une auberge providentiellement rencontrée, puis, quelles que soient leurs pérégrinations précédentes, ont fait au moins une fois l'expérience d'une déchirure du rêve. Le résultat est qu'ils ne sont plus dans leur monde d'origine et savent que les probabilités de le retrouver sont plus qu'infinitement minces. Déra-cinés à jamais, ils sont alors devenus d'authentiques Voyageurs (avec un V majuscule) : des personnages pour qui le Voyage est devenu une fin en soi. Appréhender le monde en ce qu'il a d'infini (puisque il n'est même pas limité à la misérable boule d'une planète), s'émerveiller sans cesse de sa diversité, retrouver le chemin de ses propres rêves oubliés et se retrouver soi-même au bout du compte, toujours plus fort, toujours grandi, telle est la raison d'être de ces personnages par dessus tout épris de liberté.

Villages et cités

La plupart des villages sont de fondation récente, créés par des voyageurs à bout de course. Car tout a un jour une fin, y compris l'appel du voyage. La plupart de ces voyageurs fatigués vont grossir les agglomérations déjà existantes, d'autres, ayant découvert un site privilégié, fondent leur propre village. Ce n'est ni la terre ni la place qui manquent. Parmi les bâtiments, il y aura une *maison des voyageurs*, une sorte d'auberge où, quand la coutume est respectée, les voyageurs qui passent sont logés et nourris gratuitement le temps de leur étape. C'est une façon d'aider ceux qui sont encore sur la route et de montrer que le voyage, s'il n'est plus dans les jambes, est toujours dans les cœurs.

Puis on laisse la place à la génération suivante, qui à son tour aura des enfants, qui à leur tour, l'âge étant venu, décideront d'entreprendre le voyage. Le plus souvent, on est de retour au bout d'un jour ou deux. Mais il suffit que dix ou douze jeunes de vingt ans (toute une génération) partent un beau jour et ne reviennent pas, et le village attrape un

sacré coup de vieux. Que survienne alors un hiver à Groins ou une calamité du même genre, et c'est la fin...

Derrière leurs remparts, les cités sont beaucoup plus vieilles et trouvent pour la plupart leur origine au Second Âge. C'est aussi la raison pour laquelle elles sont si peu nombreuses. Mais avoir échappé aux cataclysmes ne veut pas dire s'en être entièrement tiré indemne. Et de fait, les cités portent toutes de profonds stigmates. Comme si les bouleversements du Grand Réveil avaient été l'équivalent d'un bon souffle de Dragon, un souffle collectif. Qu'il s'agisse de superstitions, de légendes déformées, de coutumes détournées, de cultes absurdes, chaque cité est caractérisée par une *folie* plus ou moins marquée.

Les haut-révants

De même que le voyage est une tradition unanime, la défiance envers les haut-révants, les magiciens, est partagée un peu partout. On se «souvient», en effet, que le monde auparavant n'était pas comme maintenant. Dans le temps, la vie était plus facile, les cités plus belles et plus grandes, il y avait de vraies routes pour faciliter le commerce, et il n'y avait pas les Groins ni toutes ces créatures de cauchemar. Et puis le blé poussait mieux, et le vin avait meilleur goût, et puis il y avait de vraies saisons, pas comme maintenant, et puis les jeunes avaient du respect pour les vieux, etc... Et tout ça, c'est la faute à qui ? aux haut-révants ! C'est eux qui ont tout changé, tout saboté, à force de vouloir être plus forts que les Dragons. Ainsi parle la sagesse populaire. Et en vérité, en de nombreux endroits, les haut-révants sont très mal vus. Dans certaines cités, même, quiconque est simplement soupçonné (dénoncé) de pratiquer le crime de haut-rêve est immédiatement mis à mort. Cela n'empêche pas qu'il y ait toujours des haut-révants, mais en général, ils ne s'en vantent pas.

La langue du voyage

Au Second Âge, chaque espèce humanoïde était rêvée dans un rêve séparé. Les seuls humanoïdes à cohabiter étaient les Gnomes et les Humains. Les Gnomes avaient leur propre langue, une langue unique quel que soit l'éloignement géographique de leurs cités souterraines. Pour les Humains, en revanche, durant les vingt ou trente millénaires que se sont succédées leurs civilisations, il s'est passé la même chose que sur notre terre réelle :

chaque peuple avait sa langue. Vers la fin du Second Âge, toutefois, un empire a nettement dominé les autres dans le rêve des Humains, empire que les légendes les moins spécialisées se bornent à évoquer sous le nom de *Grand Empire*. Au fil des siècles, les différentes langues qu'on pouvait y parler finirent par se fondre en une seule, avec des variations locales d'accent et de vocabulaire, mais constituant néanmoins une langue unique. Les mêmes légendes affirment parallèlement que c'est dans ce Grand Empire que les haut-révants devinrent graduellement de plus en plus puissants, et que c'est de leur rivalité que naquirent les premières déchirures du rêve.

Or qui dit déchirures, dit victimes. Nombre de gens, hommes et femmes, furent ainsi expulsés du Grand Empire, de ce qu'ils croyaient encore être un monde unique, pour se retrouver largués dans l'infini du multirêve. Ainsi naquirent vraisemblablement les premiers Voyageurs et de leur désir désespéré de retrouver leurs sources naquit peut-être la coutume du Voyage. Puis les Dragons ont commencé à se réveiller, mais dans le chaos des cataclysmes, les voyageurs n'ont pas moins continué à voyager, à essaimer, se dispersant toujours davantage au hasard d'autres déchirures, chaque génération venant prendre le relais de la précédente.

La langue des voyageurs a-t-elle réellement pour origine celle du légendaire Grand Empire ? La réponse est affaire de sages et d'érudits, affaire de rares grimoires ayant survécu au Grand Réveil, de parchemins délabrés à la lecture difficile. Mais ce qui est vrai, c'est que tous les voyageurs parlent aujourd'hui la même langue, que l'on appelle désormais la *langue du voyage*.

En ce début du Troisième Âge, les rêves sont méconnaissables : civilisations disparues, cités en ruines, routes ne menant plus nulle part, immensités de forêts et de marécages ayant repris leurs droits, sans parler des déchirures du rêve persistantes. Mais la plupart des villages ou des bourgs de moindre importance ayant été fondés par d'anciens voyageurs, on y parle naturellement la langue du voyage, avec plus ou moins de particularismes locaux. Et cela est vrai même dans les coins les plus reculés du multirêve labyrinthique qu'est devenu le rêve des Dragons. La seule condition est que le rêve en question ait eu des contacts avec des voyageurs.

Pour les vieilles cités, ayant survécu aux cataclysmes du Réveil, la chose est plus complexe. Les habitants peuvent s'être