

Johan J.G.G.

LES 3 SOURCES

JE SERAI LE VENT...



Johan J.G.G.

Les 3 sources

Je serai le vent

© Johan J.G.G., 2024

ISBN numérique : 979-10-405-5376-2

Librinova”

www.librinova.com

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.



Rescapés – texte 1.

Il est impératif que cette histoire perdure dans la mémoire de l'humanité, afin que les enseignements en soient tirés, et que de telles fautes ne soient plus jamais commises. Le souvenir doit traverser les âges. Que toutes les générations à venir sachent que nous sommes passés à côté de l'extinction. Nous avons le privilège de pouvoir recommencer. Nous devons saisir cette chance.

Cristo-Véus, histoire et géographie.

Par l'Archiviste Ferrare

Histoire :

Contrairement à la croyance populaire, la découverte de la cité n'est en aucun cas le résultat d'explorations héroïques par des aventuriers en quête de trésors. La vérité est bien moins romanesque, car nous ne devons notre présence ici et aujourd'hui qu'à une série d'actions fortuites ayant conduit les premiers colons bien au-delà de la destination qu'ils avaient envisagée. Sans le concours de ces circonstances exceptionnelles, notre société n'aurait jamais foulé un territoire aussi inaccessible à bien des égards.

Nos pionniers n'étaient en rien différents des autres groupes de personnes poussés hors des villes par la surpopulation et l'épuisement des ressources. La pollution des sols et des eaux par les industries toujours plus nombreuses a influencé cet exode. Si nombre de ces communautés naissantes ont vu leurs entreprises soldées par des échecs, nos ancêtres ont été guidés par la main de Dieu pour atteindre une contrée cachée aussi riche que la nôtre.

Selon les quelques rares écrits qui nous sont parvenus au travers des siècles, les découvreurs avaient l'intention de longer la chaîne des hostiles Montagnes de Glace et de prendre vers l'ouest où des sols fertiles et des conditions clémentes étaient espérés. En chemin, ils auraient été attaqués à plusieurs reprises par des meutes de loups particulièrement agressifs. Au risque de voir tous les membres de leur groupe dévorés par les prédateurs, ils auraient trouvé refuge dans les infranchissables montagnes aux neiges éternelles, où un froid tout aussi meurtrier les accueillit. Piégés, ils n'eurent d'autre alternative que d'attendre la mort. Leur salut vint de la découverte fortuite d'un étroit escalier presque invisible et taillé à flanc de montagne. Ils l'ont gravi des jours durant, franchi la crête, pour redescendre ensuite de l'autre côté. Certaines personnes seraient mortes de froid durant la traversée, réduisant leur communauté de moitié encore. Une avalanche en aurait précipité d'autres en bas des falaises. Certains d'entre eux seulement auraient dû leur survie à la chance, terminant leur chute potentiellement mortelle dans un torrent aux eaux croupies. Une poignée s'est échouée sur la plage bordant une forêt brumeuse. Après des jours d'errance, ils ont trouvé une ville morte depuis des siècles, voire des millénaires, engloutie sous une nature sauvage. La première et manifestement très longue occupation de cette cité nous est toujours majoritairement inconnue. D'autres hameaux déserts ont été

découverts par la suite. Même si les théories vont bon train, nul ne connaît les raisons de leur abandon. Il nous a semblé judicieux de nommer cette ère ancestrale de "Premier Âge". Les peuplades d'origine semblaient pratiquer des rites païens abscons que les découvreurs ont tôt fait de dissimuler ou détruire au profit de la Divine Parole. Les églises furent les premiers bâtiments à être érigés et ont tout naturellement conduit à baptiser la cité la plus grande "Cristo-Véus" (Vois le Christ). Durant plusieurs années, une route secrète a été aménagée dans les Montagnes de Glace afin de rapatrier de nouveaux citoyens dignes des terres découvertes. La population y est vite devenue croissante, l'économie florissante. Toute la région, davantage un pays, fut dénommée Nýr (Nouveau). Sa découverte a vu naître l'an Zéro du Nouveau Monde. Afin de développer l'économie, il a été décidé par nos dirigeants d'ouvrir le pays, jusqu'ici, caché au reste du monde. En effet, malgré l'autosuffisante que Nýr a toujours procuré durant plusieurs siècles, un plus grand passage a été taillé à l'ouest, dans les Montagnes de Glace, en l'an quatre cent quatre-vingt-sept, et une route a été créée dans le Vertbois. Tout nouvel arrivant est accepté à condition d'apporter une plus-value, ou en s'acquittant de certains péages. Cette route est gardée de jour comme de nuit afin de préserver les lois de notre contrée.

Il est particulièrement interpellant de constater que ce pays, ceint de montagnes et rivières, est resté inconnu du reste du monde durant autant de temps. Il n'est fait mention à aucun endroit, même dans les archives les plus anciennes, de sa présence. Il a toujours été connu de tous que les territoires humainement viables s'arrêtaient en dessous de la ceinture boréale composée de la Toundra la plus hostile du monde jusqu'aux infranchissables Montagnes de Glace. Pourquoi l'avons-nous seulement découvert maintenant ? Nous ne le saurons probablement jamais.

Géographie :

Nýr est un pays enclavé aux frontières naturelles hostiles. La chaîne des terribles Montagnes de Glace du sud, longue de plusieurs milliers de kilomètres, masque la contrée. À l'ouest, les Grands Marais s'étendent à perte de vue, depuis les Montagnes de Glaces, jusqu'aux Monts Gris qui marquent la ceinture Nord de Nýr. L'étendue des Grands Marais est insondable, probablement à l'échelle d'un pays entier. Les Monts Gris, quant à eux sont constitués de falaises vertigineuses rendant toute exploration impossible. Ils sont bordés par une puissante rivière, la Non-Nommée, mieux décrite ci-après. Enfin, ces derniers forment à l'est une jonction avec la Grande Forêt de l'Ombre, infinitude hostile

joignant les deux chaînes montagneuses, progressant vers l'est et vers l'inconnu. Il est difficile à imaginer qu'un havre de paix tel que Nýr puisse exister au cœur de ces désolations naturelles et géodésiques.

Cristo-Véus est la cité la plus centrale du Territoire de Nýr. Les ressources piscicoles et forestières abondantes ont rapidement suscité l'intérêt, et les premiers colons ont entrepris la restauration des vieilles maisons. Certaines d'entre elles comportaient des murs ornés de fresques somptueuses, caractérisant un culte omniprésent aux sources d'eau. Aucune source n'a cependant jamais été trouvée dans le village. Lors de sa découverte, Cristo-Véus était alimenté par un tout petit ru provenant de vastes marécages et traversant ensuite le sud du bois du Golo avant de parcourir un long trajet jusqu'à notre cité et qui suffisait allégrement aux besoins des colons. Nous l'avons plus tard appelé la Rifontaine. Comme s'il répondait aux besoins de la démographie, il est aujourd'hui plus gros. À la périphérie du village, il forme un méandre soudain avant de repartir en deçà de la Grande Forêt et ensuite vers le Chenoy. À cet angle précis, son débit d'eau est doublé par la confluence d'un autre ruisseau, souterrain, qui semble provenir de la cité. La naissance invisible de ce bras nous est encore parfaitement inconnue. Le cours poursuit ensuite son chemin en traversant le sud de la Grande Forêt, avant de se jeter, cinquante kilomètres plus loin, dans la Non-Nommée. La rencontre des deux rivières y est assourdissante, créant des tourbillons et remous dangereux, comme si toutes deux se livraient une bataille acharnée.

La Rifontaine prend probablement sa source dans les Grands Marais. Plusieurs cartographes ont tenté de la localiser, sans succès, leurs entreprises s'étant soldées par des échecs. En suivant le ruisseau à contresens, il faut traverser le sud du bois du Golo et le nord du Vertbois sur plusieurs kilomètres jusqu'à la raréfaction des grands arbres et l'humidité croissante du sol. Il nous a été rapporté qu'un petit pont, aujourd'hui démolì, surplombait autrefois le ruisseau. Au-delà de ce pontil nommé Pont de l'Oubli, le secteur est difficilement descriptible, oscillant entre végétation dense et buissonnante, vieux arbres moussus, vastes tourbières. Tout au long du cours, des édifices rocheux semblent avoir été placés ou façonnés par l'homme. Le ruisseau se sépare en nombreux petits bras qu'il est particulièrement difficile de suivre en raison de l'impraticabilité du sol. Tous les investigateurs ont rapporté les mêmes impressions, à savoir, perte des repères spatiaux et temporels, rêveries, oublis, voire hallucinations conduisant parfois à la mort. Aucune recherche n'a abouti à quelque trouvaille. Certains confèrent à cette contrée un caractère dangereusement magique, tandis que d'autres, à l'esprit plus scientifique,

s'accordent à penser que des gaz émanant des sols perturbent l'esprit. Il est fortement déconseillé de franchir le Pont de l'Oubli et de s'aventurer dans les tourbières.

Le territoire de Nýr abrite trois cités principale (Cristo-Véus, Braux et Üfrex) et est probablement l'un des plus densément boisés de tout le continent (sans compter la Grande Forêt de l'Ombre). Sa superficie comporte environ dix mille kilomètres carrés de forêts, la plupart inaccessibles en raison de plusieurs facteurs, essentiellement géomorphologiques et hydriques. À des fins économique-sociales, tout ce massif a été scindé depuis des lustres en plusieurs régions distinctes autour de la cité principale, Cristo-Véus. D'autres hameaux très modestes sont également implantés dans le pays et permettent une vie plus reculée à certaines personnes.

Les activités cynégétiques et sylvicoles se déroulent presque exclusivement autour de Cristo-Véus aux lieux-dits " la Grande Forêt, le Golo, le Vertbois", réunissant à eux seuls les plus grands massifs boisés de la contrée, au cœur desquels prospère notre belle cité. Véritables havres de nature constitués d'arbres feuillus magnifiques, de landes, de prairies verdoyantes, ils occupent la majeure partie de la vie rurale des villageois. Les sols incroyablement fertiles rendent l'élevage et la culture agricoles très productifs.

Le bois du Golo est le massif forestier le plus nordique du village. Il est essentiellement composé d'épicéas et de pins sylvestres de tous âges et marque une vaste séparation entre Cristo-Véus, le village de Braux et les Grands Marais.

La Grande Forêt est la plus exploitée et aussi la plus grande. Sa traversée nécessite plusieurs jours de marche. Elle abrite la cité de Üfrex.

Le Vertbois, forêt méridionale du pays, est excessivement riche en ressources forestières. Par ailleurs, il dissimule le chemin créé par l'homme et conduisant au Passage des Montagnes de Glace.

Le sud du Tiers du Mont est surtout prisé pour le gibier qu'il recèle, en particulier bouquetins et chamois. Comme son nom l'indique, il matérialise le début d'une immense zone semi-montagneuse au nord de la cité, impraticable en charriot, ou même à dos de cheval. L'imprévisibilité des falaises, conjuguée à un brouillard quasi permanent auront tôt fait de dissuader les plus téméraires de s'aventurer au-delà de la moitié nordique de cette région. Son point culminant est caractérisé par un pic vertigineux et inatteignable, le Mont Libar. Son nom, inchangé depuis le Premier Âge, était gravé dans une sculpture en pierre le représentant, et découverte jadis dans des décombres. Le Mont Libar semblait susciter un grand intérêt votif à cette époque. Encore plus au Nord du Tiers du

Mont, s'étendent les Monts Gris dont l'étendue n'a jamais été évaluée. Rares ont été les curieux, qui avides de gloire grotesque ont dénigré les mises en garde des plus sages. Parmi ces fous, nul n'est rentré de son périple. La frontière avec le Tiers du Mont est matérialisée par une puissante et dangereuse rivière, la "Non Nommée". De mémoire d'homme, sa source n'a jamais été identifiée. D'aucuns supposent qu'elle prend vie dans la Grande Forêt de l'Ombre. "Prend vie" est un euphémisme, car en plus de berges stériles et de remugles nauséabonds, aucune faune ni flore aquatiques n'y ont été recensées. Après maints méandres et rapides serpentant sur une vingtaine de kilomètres en aval, elle s'engouffre et disparaît sous la montagne à l'est de Braux, comme un nécrophore pénètre dans une charogne. On ne sait dire où elle resurgit. Regrettablement, aucune des trois sources alimentant la rivière n'a jamais été mise à jour.

Le Bois Brûlé, comme son nom l'indique ne suscite guère de convoitises. Il borde la Non Nommée sur sa rive gauche. Un incendie colossal semble l'avoir ravagé au Premier Âge, sur une surface inimaginable. Les arbres calcinés paraissent entre la vie et la mort, sans aucune évolution. On les croirait en survie, ou plutôt en supplice, au vu des contorsions désespérées de leurs troncs et branches. Certains curieux y ont remarqué des sortes de caveaux souterrains condamnés par des mégalithes circulaires. Les gens préfèrent éviter cette forêt réputée ensorcelée. Toutefois, il est à noter que sa réputation n'est que peu de chose en comparaison de sa terrifiante voisine.

En effet, de l'autre côté de la morte rivière, commence la Grande Forêt de l'Ombre. Elle s'étend des Monts Gris sur la même rive et pénètre loin à l'Est. Il s'agit là d'un immense territoire interdit à l'homme, empreint de présence maléfique où toute vie semble en souffrance. L'obscurité froide y règne toute la journée, les arbres effrayants se tordent pour vous barrer le passage, aucun chant d'oiseau n'égaie l'oreille. Au contraire, de sinistres murmures vous hantent l'esprit, vous égarent et vous affolent. D'horribles légendes anciennes ont traversé les âges, probablement amplifiées, peut-être inventées. Quoi qu'il en soit, les craintes sont tellement ancrées dans les mentalités des villageois qu'aucune personne n'a foulé ce sol depuis des générations. Des vestiges d'un autre pont de pierre ayant surplombé la rivière sont toujours visibles à l'extrémité est du Bois Brûlé. Il est étonnant de constater que les énormes blocs qui le constituaient ont été déplacés à plusieurs dizaines de mètres, laissant présager une destruction volontaire plutôt qu'un effondrement. Sans nul doute, l'homme y a mené des activités dans le Premier Age, avant la Colonisation. Personne ne peut dire aujourd'hui où cette forêt maudite prend fin. Il est probable que son